



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 PRENDIZAJE**

TEMA:

“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS” PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GUSTAVO LEMOS, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2014-2015”.

AUTORA:

RITA ALEXANDRA PATÍN NINABANDA

TUTOR:

Dr. MARCO VINICIO PAREDES. R. Mgs

RIOBAMBA - ECUADOR

2016

Riobamba, 27 de junio de 2016

CERTIFICACIÓN

Certifico que la maestrante: **Rita Alexandra Patín Ninabanda**, con cédula No. 0201531738; egresada de la Maestría en Educación Parvularia Mención Juego, Arte y Aprendizaje; ha realizado el trabajo de investigación con el tema: **“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS” PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GUSTAVO LEMOS, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2014-2015”**, Ha revisado el documento de investigación en el Programa Plagium en donde se encontró el 9% de plagio en la tesis y el 10% de copia en el Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos”.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso del presente para el trámite respectivo.



Dr. Marco Vinicio Paredes. R. Mgs.

TUTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Rita Alexandra Patín Ninabanda, con Cédula de identidad N° 020153173-8 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuestas realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Rita Alexandra Patín Ninabanda.
C.C. 020153173-8

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la vida y sabiduría para realizarme como persona y así poder culminar mi carrera profesional lleno de éxitos y dedicación, a la Universidad Nacional de Chimborazo, en la que me han inculcado conocimientos científicos, culturales y morales para poder desenvolverme en mi entorno social y educativo, a las Autoridades y Docentes y de manera especial al Dr. Marco Vinicio Paredes. R. Mgs quien fue la persona que con su asesoramiento me guío toda la ejecución de este trabajo, para el mi agradecimiento sincero.

Rita Alexandra Patín Ninabanda.

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico el presente trabajo de investigación a mis Padres, esposo y a mis hijos Denis y Skarlet como también a mis familiares quienes me han brindado su apoyo incondicional y me han acompañado en todo momento hasta culminar esta carrera profesional con sano orgullo, satisfacción y alegría

Rita Alexandra Patín Ninabanda.

ÍNDICE GENERAL

| | |
|--------------------|------|
| PORTADA | i |
| CERTIFICACIÓN | ii |
| AUTORÍA | iii |
| AGRADECIMIENTO | iv |
| DEDICATORIA | v |
| ÍNDICE GENERAL | vi |
| ÍNDICE DE CUADROS | x |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | xi |
| RESUMEN | xii |
| ABSTRACT | xiii |
| INTRODUCCIÓN | xiv |

CAPÍTULO I

| | |
|--|----------|
| 1. MARCO TEÓRICO | 1 |
| 1.1 ANTECEDENTES | 1 |
| 1.2.- FUNDAMENTACIONES | 2 |
| 1.2.1.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA | 2 |
| 1.2.2.- FUNDAMENTACIÓN ESPISTEMOLÓGICA | 2 |
| 1.2.3.- FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA | 3 |
| 1.2.4.- FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA | 3 |
| 1.2.5.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL | 4 |
| 1.3.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA | 7 |
| 1.3.1.- Manual Educativo | 7 |
| 1.3.2.- Manual “Jueguitos Maravillosos” | 7 |
| 1.3.3.- Estrategias Lúdicas | 8 |
| 1.3.4.- Características de las Estrategias Lúdicas | 12 |
| 1.3.5.- Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el ámbito académico | 13 |
| 1.3.6.- El profesor frente al cambio | 14 |
| 1.3.7.- Cómo enseñar las estrategias de aprendizaje: | 15 |
| 1.3.8.- Los Juegos Lúdicos | 15 |
| 1.3.9.- Clases de Juegos | 18 |

| | | |
|------------|--|----|
| 1.3.10.- | Finalidades del Juego | 19 |
| 1.3.11.- | Juegos pequeños y juegos grandes | 20 |
| 1.3.12.- | El Juego Didáctico | 21 |
| 1.3.13.- | Juegos Recreativos | 25 |
| 1.3.14.- | Tipos de Juegos Recreativos | 26 |
| 1.3.15.- | La Importancia del Juego Recreativo | 27 |
| 1.3.16.- | Juegos al Aire libre | 28 |
| 1.3.17.- | Importancia de jugar al Aire Libre | 30 |
| 1.3.18.- | Ventajas de jugar para aprender | 30 |
| 1.3.19.- | Motricidad | 31 |
| 1.3.20.- | Desarrollo Motriz | 32 |
| 1.3.21.- | Desarrollo de la Motricidad Gruesa | 32 |
| 1.3.22.- | Dominio Corporal Dinámico | 33 |
| 1.3.23.- | Dominio Corporal Estático | 34 |
| 1.3.24.- | Importancia y beneficios de la motricidad gruesa | 35 |
| 1.3.25.- | Tipos de movimientos para desarrollar la motricidad gruesa | 36 |
| 1.3.25.1.- | Movimientos Naturales | 36 |
| 1.3.25.2.- | Movimientos y Materiales | 37 |
| 1.3.26.- | Movimiento Expresivo | 38 |
| 1.3.27.- | Formación y Salud | 39 |

CAPÍTULO II

| | | |
|---------|---|----|
| 2.- | MARCO METODOLÓGICO | 40 |
| 2.1 | DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN | 40 |
| 2.2 | TIPO DE INVESTIGACIÓN | 40 |
| 2.3 | MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN | 41 |
| 2.4 | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS | 42 |
| 2.5 | POBLACIÓN Y MUESTRA | 43 |
| 2.6 | PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS | 43 |
| 2.7.- | HIPÓTESIS. | 44 |
| 2.7.1.- | HIPÓTESIS GENERAL: | 44 |
| 2.7.2.- | HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: | 44 |

| | | |
|-----------|--|----|
| 2.7.2.1.- | OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 1 | 45 |
| 2.7.2.2.- | OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 2 | 46 |
| 2.7.2.3.- | OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 3 | 47 |

CAPÍTULO III

| | | |
|-----------|----------------------------------|----|
| 3.- | LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS | 48 |
| 3.1.- | TEMA: | 48 |
| 3.2.- | PRESENTACIÓN | 48 |
| 3.3.- | JUSTIFICACIÓN | 48 |
| 3.4.- | OBJETIVOS | 49 |
| 3.4.1.- | Objetivo General | 49 |
| 3.4.2.- | Objetivos Específicos | 49 |
| 3.5.- | CONTENIDO | 50 |
| 3.5.1. | Bloque 1 | 50 |
| 3.5.2. | Bloque 2 | 51 |
| 3.5.3. | Bloque 3 | 52 |
| 3.5.4.- | Tipo | 53 |
| 3.6.- | OPERATIVIDAD | 53 |
| 3.6.1.- | OPERATIVIDAD ADMINISTRATIVA | 53 |
| 3.6.1.1.- | Operatividad | 54 |

CAPÍTULO IV

| | | |
|---------|---|-----|
| 4.1. | ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS | 55 |
| 4.1.1. | Observación aplicada a los niños y niñas antes de aplicar el manual | 55 |
| 4.1.2.- | OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DESPUÉS DE APLICAR EL MANUAL. | 77 |
| 4.1.3 | CUADRO COMPARATIVO DEL ANTES Y EL DESPUÉS DE APLICADO EL MANUAL | 99 |
| 4.2 | COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS | 101 |
| 4.2.1 | Hipótesis General | 101 |

| | | |
|-----------|--|-----|
| 4.2.2 | Comprobación de la Hipótesis Específicas | 101 |
| 4.2.2.1 | Comprobación de la Hipótesis Específicas 1 | 101 |
| 4.2.2.2 | Comprobación de la Hipótesis Específica 2 | 105 |
| 4.2.2.3 | Comprobación de la Hipótesis Específica 3 | 108 |
| 4.2.2.1.3 | Decisión Estadística | 111 |
| 4.2.2.1.4 | Decisión de la Hipótesis General | 111 |

CAPÍTULO V

| | | |
|-------|---------------------------------------|---------|
| 5.- | CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 112 |
| 5.1.- | CONCLUSIONES | 112 |
| 5.2.- | RECOMENDACIONES | 113 |
| | BIBLIOGRAFÍA | 114 |
| | ANEXOS | 118 |
| ANEXO | 1 PROYECTO DE TESIS | 119 |

ÍNDICE DE CUADROS

| | | |
|----------------|--|----|
| Cuadro N° 2.1 | Población | 43 |
| Cuadro N° 4.2 | Situaciones Observadas antes del manual | 55 |
| Cuadro N° 4.3 | Carreras en diferentes direcciones en el juego La Olla Loca | 57 |
| Cuadro N° 4.4 | Carrera en espacio dispuesto en el juego de persecución La Tortuga | 59 |
| Cuadro N° 4.5 | Coordinación de movimientos de manos en el Juego el Viaje | 61 |
| Cuadro N° 4.6 | Movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta | 63 |
| Cuadro N° 4.7 | Movimientos con discriminación visual en el juego Color Color | 65 |
| Cuadro N° 4.8 | Movimientos corporales similares en el juego El Espejo | 67 |
| Cuadro N° 4.9 | Habilidad mental resolviendo el laberinto El Conejito | 69 |
| Cuadro N° 4.10 | Movimientos de imitación de animales en el Juego La Estatua | 71 |
| Cuadro N° 4.11 | Carrera de relevos en el juego Banda de Ladrones | 73 |
| Cuadro N° 4.12 | Movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria | 75 |
| Cuadro N° 4.13 | Situaciones observadas después del manual | 77 |
| Cuadro N° 4.14 | Carreras en diferentes direcciones en el juego La Olla Loca | 79 |
| Cuadro N° 4.15 | Carrera en espacio dispuesto en el juego de persecución La Tortuga | 81 |
| Cuadro N° 4.16 | Coordinación de movimientos de manos en el Juego el Viaje | 83 |
| Cuadro N° 4.17 | Movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta | 85 |
| Cuadro N° 4.18 | Movimientos con discriminación visual en el juego Color Color | 87 |
| Cuadro N° 4.19 | Movimientos corporales similares en el juego El Espejo | 89 |
| Cuadro N° 4.20 | Habilidad mental resolviendo el laberinto El Conejito | 91 |
| Cuadro N° 4.21 | Movimientos de imitación de animales en el Juego La Estatua | 93 |
| Cuadro N° 4.22 | Carrera de relevos en el juego Banda de Ladrones | 95 |
| Cuadro N° 4.23 | Movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria | 97 |
| Cuadro N° 4.24 | Cuadro Comparativo | 99 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | | |
|-----------------|--|-----|
| Gráfico N° 4.1 | Resultados Generales | 56 |
| Gráfico N° 4.2 | Carreras en diferentes direcciones en el juego La Olla Loca | 57 |
| Gráfico N° 4.3 | Carrera en espacio dispuesto en el juego de persecución La Tortuga | 59 |
| Gráfico N° 4.4 | Coordinación de movimientos de manos en el Juego el Viaje | 61 |
| Gráfico N° 4.5 | Movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta | 63 |
| Gráfico N° 4.6 | Movimientos con discriminación visual en el juego Color Color | 65 |
| Gráfico N° 4.7 | Movimientos corporales similares en el juego El Espejo | 67 |
| Gráfico N° 4.8 | Habilidad mental resolviendo el laberinto El Conejito | 69 |
| Gráfico N° 4.9 | Movimientos de imitación de animales en el Juego La Estatua | 71 |
| Gráfico N° 4.10 | Carrera de relevos en el juego Banda de Ladrones | 73 |
| Gráfico N° 4.11 | Movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria | 75 |
| Gráfico N° 4.12 | Resultados Generales de la Observación después del Manual | 78 |
| Gráfico N° 4.13 | Carreras en diferentes direcciones en el juego La Olla Loca | 79 |
| Gráfico N° 4.14 | Carrera en espacio dispuesto en el juego de persecución La Tortuga | 81 |
| Gráfico N° 4.15 | Coordinación de movimientos de manos en el Juego el Viaje | 83 |
| Gráfico N° 4.16 | Movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta | 85 |
| Gráfico N° 4.17 | Movimientos con discriminación visual en el juego Color Color | 87 |
| Gráfico N° 4.18 | Movimientos corporales similares en el juego El Espejo | 89 |
| Gráfico N° 4.19 | Habilidad mental resolviendo el laberinto El Conejito | 91 |
| Gráfico N° 4.20 | Movimientos de imitación de animales en el Juego La Estatua | 93 |
| Gráfico N° 4.21 | Carrera de relevos en el juego Banda de Ladrones | 95 |
| Gráfico N° 4.22 | Movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria | 97 |
| Gráfico N° 4.23 | Resultados Generales | 100 |

RESUMEN

El presente trabajo de investigación con el tema “Elaboración y Aplicación de un Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos” para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Gustavo Lemos, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2014-2015”, el objetivo principal de esta investigación fue como el manual de estrategias lúdicas a través de juegos al aire libre, juegos de atención, concentración y juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en los niños para lo cual partió de un diagnóstico realizado, la población de estudio estuvo conformada por 30 niños y niñas, los datos se obtuvieron de la aplicación de la ficha de observación diseñada con diez ítems sobre los juegos planteados y se aplicó en dos momentos un antes y un después, el marco teórico tuvo bibliografía clara y adecuada sobre lo que son las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa, dichos temas fueron objeto de estudio como variables de la investigación, con estos temas se abordó un recorrido por diferentes autores con sus respectivas definiciones, la investigación fue diseñada como no experimental y explicativa-descriptiva, su tipo fue correlacional y de laboratorio y los métodos utilizados fueron el inductivo, deductivo e hipotético-deductivo, se planteó las hipótesis de la investigación, tomando en cuentas los indicadores de estudio los mismos que nos permitieron operacionalizarlas y comprobarlas mediante la utilización del estadístico Chi cuadrado., la realidad investigada nos permitió configurar el presente trabajo, de ahí que la información acumulada y procesada reflejó la realidad que existe en la Escuela, De igual forma se establecieron las respectivas conclusiones y recomendaciones. Dentro de los anexos se hizo constar el proyecto aprobado y se adjunta el manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos”, que desarrolló la Motricidad gruesa en los niños y niñas.

SUMMARY

The topic of this research work is "Development and implementation of a manual of ludic strategies "Jueguitos Maravillosos" for the development of gross motor in boys and girls of First Grade of Basic Education of Gustavo Lemos School, Guaranda canton, Bolívar province; period 2014-2015". The main objective of this research was how the manual of playful strategies through outdoor play, games of attention, concentration and didactic games develops gross motor skills in children. It was begun of a diagnosis made, the study population consisted of 30 boys, girls, the information were collected from the application of the designed observation sheet with ten items on the games raised, and it was applied in two stages before and after. The theoretical framework had clear and appropriate bibliography on the playful strategies and gross motor skills; these topics were studied as research variables, and different authors were investigated. The research was designed as non-experimental and explanatory-descriptive, its type was correlational and laboratory, the methods used were inductive, deductive and hypothetical-deductive. The research hypothesis was proposed, taking into account indicators study, which allowed operationalizing and test them using statistical Chi square. The investigated situation allowed to set up this work, therefore the accumulated and processed information reflected the reality that exists in the school. The respective conclusions and recommendations were established. The annexes contain the project approved and the manual of ludic strategies "Jueguitos Maravillosos" is attached, which developed gross motor skills in boys and girls.



Mgs. Myriam Trujillo B.

DELEGADA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

A nivel general la educación hoy se encuentra atravesando una serie de cambios que afectan directamente al proceso educativo como al Docente, por ello debemos tomar posturas en el diario vivir educativo. Ahora el estudiante es llamado a ser participe en la construcción de su propio conocimiento, mientras los docentes debemos ser el apoyo fundamental para que los niños desarrollen su auto educación.

El propósito fundamental de esta investigación es dar a conocer la importancia de la utilización de las Estrategias Lúdicas como son los juegos al aire libre, juegos de atención y concentración y juegos didácticos quienes se constituyen en motivadoras de aprendizajes significativos y funcionales, estableciéndose como instrumentos pedagógicos indispensables para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la escuela Gustavo Lemos, cantón Guaranda, provincia de Bolívar.

El Manual de Estrategias Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa establece en esta investigación indicadores para entender el proceso del desarrollo psicomotriz de 30 niños de primer grado a través de diferentes juegos y estos son básicamente, la coordinación (expresión y control de la motricidad voluntaria), la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la orientación espacio temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, las praxis, la relación con los objetos y la comunicación (a cualquier nivel: tónico, postural, gestual o ambiental).

La psicomotricidad posee un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. La motricidad gruesa es la realización de ejercicios con movimientos precisos y continuos. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. En nuestro país se toma en cuenta en bajo índice el desarrollo de la motricidad gruesa y se cree que únicamente es una simple acción de mover los músculos y articulaciones del cuerpo.

La motricidad gruesa se refiere a precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia en el proceso educativo de los niños.

Este trabajo de investigación contiene los siguientes capítulos:

En el **Capítulo I** se detalla el **MARCO TEÓRICO**, con la teoría científica de las dos variables de la investigación es decir sobre las estrategias activas y la motricidad gruesa, contiene también los antecedentes históricos que anteceden esta investigación.

El **Capítulo II** puntualiza el **MARCO METODOLÓGICO** de la investigación analizando el proceso ejecutado. Aquí se presentó el diseño, el tipo, los métodos, las técnicas para la recolección de datos, la población y el procedimiento para el análisis e interpretación de resultados obtenidos luego de aplicar los instrumentos de observación al grupo etario seleccionado.

El **Capítulo III** contiene **LOS LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS** es decir el proyecto de **PROPUESTA**, que se refiere a la Elaboración y Aplicación del Manual de Estrategias Lúdicas "Jueguitos Maravillosos" para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

El **Capítulo IV** muestra la **EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**, con el análisis e interpretación respectivos, la comprobación de las hipótesis general y específicas, antes y después del Manual de Estrategias Lúdicas "Jueguitos Maravillosos" para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

El **Capítulo V** da cuenta de **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** directamente relacionadas con los objetivos de la investigación. Al final del trabajo se hizo constar la bibliografía y los anexos respectivos de la investigación.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 .- ANTECEDENTES

En los siguientes temas de tesis de grado de los archivos de la Universidad Nacional de Chimborazo se ha detectado referencia de las variables de este estudio de investigación es decir de estrategias lúdicas y la motricidad gruesa, trabajos que se han encontrado como relación a nuestra investigación.

TEMA:

“El material lúdico y de recreación y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en niñas y niños de Tercer Año de Educación Básica. Autora: Teresa Guevara, Conclusión: El material lúdico y de recreación incide positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje; la misma que permitirá a los niños y niñas desenvolverse en su ámbito estudiantil y social de una manera dinámica, creativa y crítica con calidad y calidez, desarrollando destrezas con criterios de desempeño.2008-2009, Recomendación: El material lúdico debe utilizarse permanentemente en el proceso educativo de los niños.

TEMA:

“Los Juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo de la motricidad Gruesa de los niños del Primer Año de Educación Básica “Autor: Ximena Balseca. Conclusión: Se determinó la incidencia significativa de los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa.2010-2011. Recomendación: Los juegos recreativos deben ser aplicados de manera coordinada para tener secuencia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

TEMA:

“Elaboración y aplicación de la guía didáctica con técnicas activas “amante de la naturaleza” que promueva aprendizajes en el área de ciencias naturales en los estudiantes del décimo año”.

Autor: Hernán Cuvi. Conclusión: Los estudiantes con la aplicación de la guía Didáctica con Técnicas Activas “Amante de la Naturaleza” promovieron Aprendizajes en el área de Ciencias Naturales.2012-2013.Recomendación: Las técnicas activas deben ser ejecutadas en todos los contenidos de aprendizaje de las ciencias naturales.

1.2.- FUNDAMENTACIONES

1.2.1.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El aprendizaje no se adquiere, se construyen al interior de los sujetos, permitiendo el desarrollo de las capacidades intelectuales. (Castelnouvo, 2006)

En esta investigación planteamos un paradigma constructivista y se proyecta adquirir la motricidad gruesa con la utilización de estrategias lúdicas, la obtención del conocimiento fue personal y se manifestó con el desarrollo de diversas actividades: al aire libre, juegos de memorización y concentración y juegos didácticos que realizaron los niños de manera progresiva en un tiempo determinado en la aplicación del manual.

1.2.2.- FUNDAMENTACIÓN ESPISTEMOLÓGICA

Según Piaget la principal actividad del niño es el juego y gracias a ella consiguen convertir la fantasía en realidad (Piaget J. , 1969)

En este trabajo de investigación se estimula el desarrollo de la motricidad gruesa a través de diferentes juegos como estrategias lúdicas tomando en cuenta que el juego sin duda proporciona a los niños de primer grado de educación básica, insumos varios, para desarrollar aprendizajes significativos y funcionales, de ahí, la importancia de

elaborar la micro planificación seleccionando adecuadamente actividades lúdicas que contribuyan a lograr los objetivos de aprendizaje en cada una de las sesiones de enseñanza. También se enmarca en un conjunto de valores como el respeto a la diversidad, cultura, individualidad, equidad y es transformadora porque desarrolla, potencializa las habilidades y destrezas para mejorar la sociedad globalizada.

La psicomotricidad gruesa es considerada muy indispensable para el desenvolvimiento del niño en su entorno físico, social y cultural porque cada ser humano percibe y estructura la realidad de acuerdo a las herramientas mentales o procesos de pensamiento que dispone en un momento determinado, lo que evidencia la diferencia de los procesos mentales de un niño y un adulto.

1.2.3.- FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

“La, “Teoría del Aprendizaje Significativo”, es muy importante que el profesor imparta una enseñanza basada en experiencias o ideas previas que tiene el estudiante”. (Ausubel, 2008)

En esta investigación lo pedagógico se manifestará en la forma de aplicación de los diferentes juegos al aire libre, juegos de memoria - concentración y juegos didácticos como estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa, figurándose estas actividades en el manual que se plantea como propuesta de este trabajo. Para la adquisición del desarrollo de la motricidad gruesa se utilizó una serie de juegos como estrategias activas los mismos que promovieron nuevos aprendizajes que permitieron a la vez conducir el proceso docente de forma tal, que los niños tuvieron la posibilidad de valorar sus problemas e ir a la búsqueda de soluciones, intercambiar ideas, opiniones, experiencias y argumentar decisiones, lo que también contribuirá a que el estudiante alcance un mejor desarrollo de su psicomotricidad total.

1.2.4.- FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

“El juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la

estructura del pensamiento: sensorio motor, representativo y reflexivo”. (Piaget J. , 1969)

En esta investigación mediante la aplicación del juego se desarrolló en los niños la creatividad e imaginación, contribuyendo al desarrollo de una vida Psíquica normal, en donde la afectividad y adaptación son elementos necesarios para que los niños aprendan fácilmente, y para que se sientan reconocidos como parte del grupo.

Los procesos de asimilación y adaptación que se utilizó en la presencia de las estrategias lúdicas, permitió en los niños desarrollar a más de la motricidad gruesa, la memoria y comprensión que les permitió asimilar nuevos conocimientos, habilidades y destrezas permitiendo la adaptación al entorno escolar de manera fácil.

1.2.5.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República del Ecuador 2008

Título II. Derechos; L Capítulo II. Derechos del Buen Vivir; Sección quinta Educación

Art. 26. “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

De acuerdo a este Art. Toda persona a largo de su vida tiene derecho inexcusable y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I .De los principios generales. Capítulo Único, del ámbito, principios y fines

Art. 2.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

a) El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes , que contribuya a lograr y conocimiento y ejercicio de sus derechos , el cumplimiento de sus obligaciones , el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas , y una convivencia social intercultural , plurinacional , democrática y nacional.

h) la consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza.

l) la inculcación del respeto y la práctica permanente de los derechos humanos , la democracia, la participación ,la justicia, la igualdad, la no discriminación , la equidad, la solidaridad, la no violencia , las libertades fundamentales y los valores cívicos.

Plan Nacional del Buen Vivir

Art.2.2.- Garantizar la igualdad real en el acceso a servicios de salud y educación de calidad a personas y grupos que requieren especial consideración, por la persistencia de desigualdades, exclusión y discriminación

b. Crear e implementar mecanismos de ayuda y cobertura frente a enfermedades raras y catastróficas, con pertinencia cultural y con base en los principios de equidad, igualdad y solidaridad.

c. Ampliar la oferta y garantizar la gratuidad de la educación pública en los niveles de educación inicial, general básica y bachillerato en todo el país y generar mecanismos

para fomentar la asistencia y permanencia de los estudiantes en el sistema, así como la culminación de los estudios.

d. Implementar instrumentos complementarios de apoyo para cubrir costos de oportunidad y eliminar barreras de acceso a la educación inicial, general básica y bachillerato, de manera articulada a la seguridad social no contributiva, con pertinencia cultural y territorial.

e. Generar e implementar mecanismos y acciones afirmativas para garantizar la gratuidad y eliminar barreras de acceso de los servicios de salud, con énfasis en el cierre de brechas de desigualdad. Y generar e implementar servicios integrales de educación para personas con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad, que permitan la inclusión efectiva de grupos de atención prioritaria al sistema educativo ordinario y extraordinario.

Código de la Niñez y Adolescencia

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:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad.
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

1.3.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1.- Manual Educativo

El manual de estrategias lúdicas es el documento que contiene la descripción de actividades que deben seguirse en la realización de las funciones de un tema escogido, o de dos o más de ellos del ambiente educativo (Graham, 1979)

La propuesta del estudio consiste en la elaboración de un conjunto de estrategias lúdicas que están sistematizadas en un manual educativo, este instrumento permitirá orientar la labor de los docentes dentro y fuera del aula , también considera aspectos didácticos y pedagógicos de importancia para mejorar la práctica docente en los primeros años de educación regular y el desarrollo psicomotriz y afectivo de los estudiantes,.

1.3.2.- Manual “Jueguitos Maravillosos”

El Manual “Jueguitos Maravillosos”, se elaboró considerando las características evolutivas de los niños del primer año de educación general básica, por lo mismo detalla un conjunto de estrategias lúdicas sustentadas en juegos didácticos, de memoria, concentración y juegos al aire libre.

La implementación del Manual “Jueguitos Maravillosos” busca desarrollar y fortalecer la motricidad gruesa, sabiendo que es una herramienta de aprendizaje fundamental para su desempeño autónomo e independiente .La motricidad gruesa tiene importancia

sustancial en el desarrollo integral de los niños, además de proporcionarle independencia en forma individual ayuda a su adaptación grupal .

El presente estudio considera que “El juego es una actividad que el ser humano practica toda la vida y que va más allá de las fronteras, del espacio y del tiempo” (Ediciones Parramón,S.A., 2001) lo señalado explica la importancia del juego, dejando atrás las creencias de antaño que sostenían que era una pérdida de tiempo. Ahora los docentes reconocen la validez del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje otorgándole el debido espacio en la praxis cotidiana.

La propuesta “Jueguitos Maravillosos” es un instrumento fácil de comprender y aplicar, presenta información detallada sobre los juegos planteados, tareas a realizar y aspectos a ser evaluados, además proporciona orientaciones sobre la metodología establecida e indicaciones generales y actividades que apoyan el estudio independiente y la construcción del propio conocimiento.

1.3.3.- Estrategias Lúdicas

Las estrategias estimulan y promueven el aprendizaje, utilizando diversas actividades metodológicas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. (González, 1993).

Al analizar la aplicación de estrategias lúdicas se determina su utilidad en los aspectos didácticos y pedagógicos , esto se incrementa al añadir la motivación y el desarrollo de la imaginación y creatividad. Lo señalado permite que la motricidad gruesa se afiance a través de los diferentes juegos al aire libre, de fuerza, entre otros.

Las estrategias lúdicas reconocen que el juego es vivida por el niño de manera lúdica, aunque para el adulto se trate de un juego estructurado, concebido como una actividad más de trabajo en forma de juego, que posee una estructura interna , concreta y que responde a una finalidad educativa específica (Ediciones Parramón S.A, 2001) esto se debe a la diferencia existente entre la edad cronológica de los niños y el docente y por supuesto a la intencionalidad que cada uno tiene frente a la actividad; e niño vive el

juego de manera diferente al maestro, para ellos un juego es un juego; para el docente en cambio el juego tiene fines didácticos ya que de sus resultados se desprenderán una serie de aprendizajes.

Las estrategias lúdicas tienen las siguientes características:

- Tienen carácter particular, son específicas y están diseñadas con fines propios.
- No admiten la improvisación, por lo mismo están previamente planificadas.
- Buscan alcanzar objetivos específicos, dependiendo de la actividades desarrollada.
- Las actividades de las estrategias lúdicas están relacionadas directamente con el proceso de aprendizaje.
- Todas las estrategias lúdicas deben considerar el entorno del estudiante, por lo mismo deben estar contextualizadas.

Al momento de diseñar una estrategia lúdica se debe considerar lo siguiente:

- ¿Qué destreza con criterio de desempeño pretendemos alcanzar con la aplicación de la estrategia?
- ¿Cuál es el procedimiento que debemos seguir para ejecutar la estrategia de manera efectiva?
- ¿Qué recursos necesitamos? y ¿con qué recursos contamos?

No debemos olvidar que el juego promueve el desarrollo del cuerpo y de todos sus sentidos, incrementa la fuerza, el equilibrio, lateralidad, nudo categorial, por otro lado , mejora el autoestima y la confianza en sí mismo tiene un carácter integral , ayuda no solo a fortalecer lo físico , sino lo psicosocial y emocional.

Otra ventaja del juego tiene que ver con el desarrollo afectivo y emocional , si preguntamos a un niño, porque juega?...su respuesta está ligada al placer que siente, la alegría que experimenta , el cansancio que le provoca, en fin , el juego es diversión, risa, ilusión, competencia .” (Ribes Antuña, El juego infantil y su metodología, 2011)

Con base a lo señalado, la labor de los educadores del periodo preparatorio se fundamenta en la planificación, ejecución y evaluación de las actividades lúdicas ; en la

preparación de los recursos necesarios para llevarla a cabo y de manera primordial en alcanzar la felicidad de los niños que juegan, en lograr verdadero placer , libertad y autonomía. (Decrory, 2006)

La educación es integral y pretende formar a las personas en cuatro pilares fundamentales: Aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir juntos, cada uno de estos pilares aseguran la sana convivencia en un entorno de respeto al entorno, al conocimiento, al desarrollo individual y a vivir en sociedad.

- Aprender a conocer

Se relaciona con la capacidad de comprender el entorno; con la adecuada utilización de las funciones básicas cognitivas y psicomotrices que permiten desarrollar los procesos de análisis, síntesis, concentración, memoria, psicomotricidad, lateralidad, entre otros.

Los seres humanos estamos conscientes que el conocimiento se renueva día a día, siendo imposible que una persona conozca todo, sin embargo la utilización de instrumentos y medios de aprendizaje amplían el conocimiento y favorecen la comunicación, además ayudan a comprender la relación directa que existe entre lo concreto y lo abstracto, destacando la importancia de que niños y niñas aprendan a conocer desde las primeras etapas del aprendizaje formal.

- Aprender a hacer

El conocimiento adquirido y las destrezas con criterio de desempeño desarrolladas a través de la enseñanza aprendizaje, deben traducirse en la capacidad de aplicar los conocimientos en la resolución de problemas, necesidades, aspiraciones, etc.

El hacer, permite que las personas trabajen en equipo para conseguir objetivos comunes, que afronten y resuelvan toda clase de conflictos en cualquier ámbito; que participen activamente para producir y transformar de la matriz productiva del Estado actuando con inteligencia en tiempos de crisis.

Simplemente conocer, no satisface las necesidades del mercado laboral, es necesario que este conocimiento se traduzca en un desarrollo profesional que permita al individuo actuar eficientemente en las funciones que le corresponda.

- Aprender a ser

El ser, se relaciona con el desarrollo integral de las personas, con la armonía perfecta que debe existir entre lo físico, mental y emocional, hace hincapié en el valor del liderazgo personal y la serie de cualidades que deben ser parte del ser humano.

Por otro lado, la formación integral se fortalece con el desarrollo del pensamiento crítico, autónomo y reflexivo, con la capacidad para emitir criterios de valoración debidamente sustentados y argumentados; con la necesidad de actuar en beneficio de los demás otorgando servicios de calidad y calidez.

Saber ser, complementa al conocer y al hacer, es por ello que las personas valoran más la actuación y el comportamiento de los seres humanos antes que el conocimiento que ellas puedan tener. La Educación por lo tanto busca desarrollar en los niños y niñas patrones de conducta que les permitan actuar de forma humana y empática.

Aprender a vivir juntos

Este principio se refiere a la convivencia armónica y la resolución de conflictos por la vía del dialogo. Para vivir juntos, los seres humanos debemos resolver problemas creados por nosotros mismos, superar prejuicios, estereotipos y otras fobias sociales que impiden la convivencia armónica y se traducen en actos reprochables de discriminación y odio.

Las personas debemos respetar la diversidad humana, reconocer la libertad de pensamiento y opinión, así como las diferencias entre unos y otros, solo de esta manera lograremos convivir pacíficamente, y, este sin duda es el verdadero reto de la educación contemporánea

1.3.4.- Características de las Estrategias Lúdicas

Las estrategias de aprendizaje y de manera específica las lúdicas , dependen del rol del mediador adulto- el docente- quien deberá preparar y presentar una serie de actividades que posibiliten la acción educativa y los resultados de aprendizaje alcanzados (Ribes Antuña, El juego infantil y su metodología, 2011).

Es así que el docente debe realizar una selección adecuada de estrategias y juegos que motiven al niño, que lo inviten a jugar con alegría y que además tengan significación y funcionalidad, de ahí la importancia que las actividades se relacionen con el contexto, para que adquieran significación e importancia.” (Ribes Antuña, El juego infantil y su metodología, 2011) .

Las actividades lúdicas se consideran desde dos puntos de vista, por una parte el juego puede ser un instrumento utilizado para desarrollar el aprendizaje, por el otro, el juego educa por sí mismo , desarrolla destrezas cognitivas, sociales, físicas.

Cuando los niños utilicen de manera autónoma las estrategias de aprendizaje estarán en capacidad de modificar su conducta, demostrando que sus conocimientos previos y los nuevos se fusionaron perfectamente para convertirse en aprendizajes significativos y funcionales. (González, 1993).

En este estudio, se pretende adecuar el comportamiento correcto de los niños tanto en las tareas que realiza al ejecutar los diferentes juegos lúdicos, como en la actitud que presentan al realizarlas, de esta manera las estrategias cumplirán con su propósito en el proceso educativo, siendo las detalladas a continuación:

- De manera previa se plantean los propósitos y objetivos específicos que se pretenden alcanzar con la aplicación de la estrategia.
- Se planifica la estrategia, procedimiento y recursos que van a ser utilizados para llevarla a cabo.
- Se ejecuta la estrategia/ procedimiento /o actividades planificadas.
- Se procede a evaluar su actuación.

- Se realiza un proceso de retroalimentación sobre las ventajas y limitaciones de la estrategia aplicada.

1.3.5.- Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el ámbito académico

Las estrategias de aprendizaje son preferentemente procedimientos mentales que se utilizan para aprender a aprender, por lo tanto se debe seguir de manera ordenada las operaciones cognitivas para procesar la información, hasta que finalmente se interiorizan en su estructura cognoscitiva (Ortiz, 2008) .

Es necesario reconocer que el aprendizaje se desarrolla en el cerebro humano y se conecta con el sistema nervioso y corteza cerebral , por lo tanto el aprendizaje es personal , nadie puede darnos aprendiendo determinado contenido o destreza (Ortiz, 2008).

En cuanto a la clasificación de las estrategias lúdicas podemos hablar de cinco tipos diferentes, con características propias, las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar la información, la cuarta sirve para controlar la actividad mental y la última sirve de apoyo para el aprendizaje. (Aucouturier, 2003).

Las estrategias que constan en el manual, fueron seleccionadas en base a los elementos curriculares y se relacionan con los contenidos, objetivos y destrezas de aprendizaje correspondientes al primer año de educación general básica.

A continuación una breve descripción de los tipos de estrategias de aprendizaje:

- Las estrategias de ensayo, consideradas como estrategias de repetición implican el repaso activo de contenidos, poniendo especial énfasis en las partes claves o más importantes, esta estrategia se utiliza al repetir las palabras, frases, conceptos, también cuando se reproduce material, lecturas, etc.
- Estrategias de elaboración, sirven para establecer conexión entre los conocimientos nuevos y aquellos que ya forman parte de la estructura cognoscitiva , en el caso de

los niños pequeños se pueden aplicar realizando resúmenes, creando analogías , tomando notas, parafraseando, respondiendo preguntas ; es decir cuando se realizan acciones que reflejan un nivel de conocimiento .

- Estrategias de organización, ayudan a sistematizar la información de manera que es fácil recordarla, tienen que ver con la forma como se organiza los contenidos, datos, imágenes, etc. Son ejemplos de este tipo de estrategias los organizadores gráficos (cuadros sinópticos, redes semánticas, mapas conceptuales, esquemas conceptuales, mándalas, mentefactos)
- Estrategias de evaluación ayudan a establecer el nivel de avance alcanzado por los estudiantes una vez aplicadas las estrategias de aprendizaje, la evaluación debe utilizar instrumentos debidamente elaborados que están basados en la planificación.
- Estrategias de apoyo, sirven para apuntalar el aprendizaje y para ayudar a crear mejores condiciones de enseñanza, pueden ser pequeños juegos que motiven a los estudiantes, que los introduzcan en el mundo del aprendizaje.

1.3.6.- El profesor frente al cambio:

Los docentes son los encargados de incluir juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje y de sistematizar sus resultados para determinar su impacto en el cumplimiento de objetivos previamente establecidos o a la vez de fortalecer los que ya fueron conseguidos. (Ribes Antuña, El juego infantil y su metodología, 2011).

La actitud del profesor es fundamental a la hora de aplicar metodología y estrategias que impliquen nuevas formas de enseñar, a continuación dos razones que impiden este proceso:

- Miedo a los cambios o rechazo a todo proceso de innovación.
- Falta de conocimiento didáctico y metodológico sobre el proceso de aprendizaje.

1.3.7.- Enseñanza de estrategias de aprendizaje.

Los maestros conocemos y valoramos la importancia de enseñar estrategias de aprendizaje, pero en muchas ocasiones nos asalta la pregunta ¿Cómo hacer que nuestros estudiantes (grandes y pequeños) se apropien de ellas?...la verdad no es fácil, todos dicen que es necesario, pero nadie nos explica cómo hacerlo. Entonces ¿cómo podemos enseñarlas a nuestros alumnos? (Castillo, 1998)

En verdad, el proceso de enseñanza aprendizaje es complejo y se relaciona con una serie de factores intrínsecos y extrínsecos, por ello, en el caso de las estrategias es importante comenzar analizando su pertinencia como parte del currículo o separada de él.

Las estrategias se adaptan a los contenidos del currículo, sin embargo pueden ser enseñadas con independencia utilizando otros temas, en ambos casos se logrará que los niños se beneficien, pero según los expertos, es sustancial que las estrategias de aprendizaje sean enseñadas dentro del currículo, considerando los contenidos de cada uno de los años de educación general básica, porque de esta manera se garantiza el logro de los objetivos del año y el cumplimiento de las destrezas con criterio de desempeño determinadas para cada bloque de aprendizaje .

Para lograr que las estrategias contribuyan a la formación integral de los estudiantes el maestro las debe seleccionar relacionándolas efectivamente con los contenidos establecidos en el currículo; de ahí la necesidad de un proceso de planificación ordenado y coherente.

1.3.8.- Los Juegos Lúdicos

Después del juego simbólico, comienzan una etapa de juego social, caracterizada por integrarse con otros pares y sus progenitores, posteriormente ingresa a educación Inicial y continúa sus estudios en el nivel preparatorio.

Son aquellos juegos que combinan aspectos propios de la organización y el desarrollo psicomotriz de todos los segmentos corporales del cuerpo humano para lograr la

eficiente enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, y una serie de ventajas que contribuyen a la resolución de necesidades , a fortalecer la sana competencia ,y el cumplimiento de actividades de carácter secuencial, organizado y con fines de aprendizaje . (García, 2007)

Como podemos apreciar, los juegos lúdicos son actividades ejecutadas con fines recreativos, que en el caso de los docentes tienen intencionalidad didáctica y de aprendizaje, es por ello que los relaciona con contenidos o temas del currículo que permiten desarrollar destrezas con criterio de desempeño y que a la vez son evaluadas a través de indicadores e instrumentos debidamente elaborados.

La actividad lúdica considera la utilización de una amplia variedad de juegos y juguetes a fin de atender los requerimientos de diversos segmentos o grupos etarios, por lo mismo está sujeta a varios principios, entre los cuales se cita:

a) La intervención es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador.

La intervención o participación, es un principio básico de la actividad lúdica, no puede haber juego sin participación de todos los integrantes, Es por ello, que al lograr la intervención universal se garantiza la atención educativa a la diversidad. La participación es además la voluntad que tienen los niños para ejecutar las diferentes actividades propuestas por la maestra y solo se logra voluntad cuando se motiva adecuadamente a niños y niñas a través de acciones que llamen su atención.

b) El tiempo de duración del juego y su relación con las actividades que se desarrollan, mismas, que deben estar plenamente sincronizadas a fin de alcanzar resultados en el ámbito educativo. Los niños deben conocer que los juegos tienen principio, fin, acciones a ejecutarse, reglas que cumplir. El juego es una actividad planificada que descarta la improvisación, cuanto no la reacción de los estudiantes al momento de ejecutarla y las variaciones que pueden presentarse de acuerdo a la respuesta de los participantes.

c) El entrenamiento que fomenta la práctica lúdica, tomando en consideración que todo juego debe estar sujeto a repetición, para que niños y niñas desarrollen interés y mejoren su actividad cognoscitiva, el entrenamiento fortalece el conocimiento de reglas, normas y procesos que rigen los juegos.

El niño reconoce la importancia del entrenamiento y el esfuerzo en el logro de objetivos, por lo mismo relaciona el entrenamiento con el éxito. A mayor entrenamiento, mayores resultados físicos, mentales y emocionales

d) El juego de roles que en las actividades lúdicas favorece la interpretación de papeles y personajes, permitiendo desarrollar la creatividad e imaginación de los niños. Se puede interpretar personas, animales, cosas, escenas, etc. a través de la modelación lúdica y la imitación que favorecen y potencian las funciones básicas psicomotrices y cognitivas.

e) La retroalimentación permite mejorar la aplicación de actividades lúdicas, tomando en cuenta la información obtenida a través de diversos medios y el registro de actividades, todo ello supone la elaboración de acciones remediales o correcciones para mejorar la aplicación de juegos lúdicos.

Los maestros por lo general, tienden a ejecutar actividades lúdicas como un cambio de actividad dentro de las labores de aprendizaje, por lo tanto no registran sus resultados e incluso no valoran los aprendizajes de los niños. Ante lo señalado es absolutamente necesario planificar, ejecutar y evaluar estas actividades, sólo de esta manera se realizará una retroalimentación efectiva.

f) Situación problemática o problémica, que requiere la intervención de ciertas capacidades para enfrentarlas, esto permite que las irregularidades lógico-psicológicas expresadas durante el aprendizaje sean solucionadas a fin de que el juego adquiera importancia y significación.

Claro está que la situación problemática guarda relación con la edad del niño y con la actividad que ejecuta, en consecuencia el maestro debe atender los intereses del estudiante por más pequeños que estos sean.

g) Los logros concretos alcanzados a través de la actividad lúdica, hacen saber que todo juego intencionado tiene resultados, en algunos casos, los logros son psicomotrices, en otros cognitivos o axiológicos y porque no decirlo, una suma de todas las dimensiones. Las actividades lúdicas bien direccionadas mejoran los ámbitos físico, mental y emocional de los niños, además los resultados permiten que el docente valore la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje.

h) La competencia como una norma en el juego, permite a los participantes involucrarse con voluntad y responsabilidad en las actividades planificadas, es a la vez la mejor manera de imprimir potencial físico y cognitivo al juego, ya que por lo general todos los participantes pretenden alcanzar la victoria.

Un juego sin competitividad, cae en la rutina y consecuentemente es abandonado porque no llena las expectativas de los participantes, por lo mismo las actividades lúdicas deben ser competitivas, para que además del esfuerzo y cansancio físico se desplieguen capacidades cognitivas y psicomotrices.

1.3.9.- Clasificación de los Juegos

Juego autóctono: Es aquel juego propio de un país, que además pertenece a una cultura antigua y que no se encuentra en otra parte del planeta, estos juegos forman parte del patrimonio intangible de los Estados, por ello se los conserva para fortalecer su identidad cultural, revitalizando una tradición del pasado que se proyecta en el presente y futuro. Es ejemplo de esta clase de juego el Chilillo.

Juego popular: Es el juego practicado por el pueblo o en masa, no obstante también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular o sea de la que no es erudita, a pesar de que no fuese elevado el número de practicantes. (Gross, 1986)

Los juegos populares están muy difundidos y por lo general tiene relación con manifestaciones folclóricas, es muy común observar su ejecución en fiestas populares que reúnen a grandes muchedumbres. Son ejemplos de juegos populares: carrera de burros, el patio de mi casa, escondite, las sillas, las estacas, el lobo y la oveja, carretillas, pies quietos, la olla, entre otros.

Juego tradicional: Esta clase de juego se relaciona con el arraigo cultural y con las manifestaciones lúdicas desprendidas de él, se transmiten de generación a generación. El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptualarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo, por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar.

Son ejemplos de juegos tradicionales: las tablas, la pirámide, tirar de la soga, el reloj, ¿dónde están las llaves?, el triángulo, seguir al Rey, la gallina ciega, los hoyos, la barca, te invito, el pino, cara o cruz, entre otros.

1.3.10.- Finalidades del Juego

El juego es parte de la verdadera esencia del ser humano, lo ayuda a desarrollarse íntegramente, lo llena de alegría, satisfacción y deseo de seguir viviendo: Tiene varias finalidades, entre ellas:

- Fomenta la recreación y diversión a través de diferentes juegos.
- Permite la liberación de energías valiéndose de actividades.
- Favorece el desarrollo y adaptación social de las personas.
- Permite alcanzar objetivos físicos como el crecimiento y desarrollo.
- Desarrolla habilidades psicomotoras.
- Fortalece el desarrollo cognitivo.

1.3.11.- Juegos pequeños y juegos grandes

Para el tratamiento metodológico de esta investigación se ha considerado oportuno subdividir a los juegos en dos grupos: pequeños y grandes.

Juegos pequeños: Se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que moviliza las capacidades físicas e intelectuales, sin grandes exigencias físicas e intelectuales del practicante ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas. (Gross, 1986) .

El sentido de participar en un pequeño juego es mayormente satisfactorio en sí mismo como el efecto recreativo, pero también puede servir para otras funciones fuera del juego (calentamiento, entrenamiento).

Los juegos pequeños se desarrollan en base a reglas sencillas que deben ser cumplidas y entendidas, estos permiten la interrelación reducida y la aplicación de habilidades mínimas, sin embargo son ideales para el aprendizaje de reglas y otros valores como la responsabilidad, solidaridad, trabajo en equipo, colaboración, intervención, entre otras. En estos juegos consideramos dos tipos: juegos populares tradicionales que en esencia tratan de revitalizar elementos culturales en riesgo; mantener los juegos tradicionales e ir enriqueciendo nuestro bagaje cultural con nuevos juegos creados por nuestra gente dando asidero a los de otros ámbitos; se complementa la subdivisión con los juegos en espacio reducido que son los que se ponen en práctica en diferentes situaciones sociales.

Debido a la connotación de los juegos pequeños, estos tienen cierta limitación en cuanto al tiempo de ejecución, así como a los materiales que son utilizados. Los juegos pequeños son ideales para los niños de educación inicial y los primeros años de educación general básica ya que se acomodan perfectamente a los requerimientos evolutivos

Juegos grandes: Se define a los juegos grandes como actividades lúdicas de mayor complejidad, que desarrollan o necesitan un cierto nivel de capacidades y habilidades (técnicas y tácticas) así como la incorporación de tiempo y materiales adecuados según

sus necesidades. Los juegos grandes desarrollan una serie de habilidades y destrezas psicomotrices y cognitivas que les permiten ingresar a la práctica de disciplinas más completas e integrales como el baloncesto, fútbol, tenis, etc. (Gross, 1986)

Los juegos grandes son previos o preparatorios para las disciplinas deportivas, son las actividades que permiten afianzar las ideas o propósitos centrales de los juegos, los niños deben saber que el fútbol alcanza su máxima expresión con los goles, el baloncesto con los aros, el ecuaboley con los puntos, en fin debe conocer el objetivo final del juego.

Todos conocemos que los niños juegan en cualquier lugar, con toda clase de objetos, con diferente grupo de participantes, al principio sin mayor conocimiento técnico o táctico ya que son aprendices empíricos que poco a poco van incorporando reglas, procesos, tiempos, prohibiciones, etc. hasta que finalmente tienen comprensión absoluta del juego o disciplina que practican y que aprendieron a jugar, jugando.

Los juegos grandes tienen dos finalidades; la primera está relacionada con el carácter pre deportivo, es decir con las ideas, reglas, técnicas y tácticas del juego completo; y que se relacionan con la edad, el ambiente y las condiciones que puede y debe tener sentido en sí mismo, sin pensar siempre en su utilidad para el deporte, la segunda en cambio, se relaciona con el juego deportivo en sí mismo, con la práctica de las normas cuyo fin es lograr victoria, reconocimiento, diversión y recreación.

Se debe destacar que los juegos pequeños son preludeo de la ejecución de los grandes, y que los juegos grandes están relacionados con la práctica de disciplinas deportivas, pero no por ello, la actividad lúdica es exclusiva de quienes los practican, entonces los juegos son inherentes a todo ser humano, a los niños y adolescentes, a los adultos y ancianos, es la actividad que nos llena de emoción y alegría.

1.3.12.- El Juego Didáctico

Es importante definir al juego didáctico como una técnica de enseñanza aprendizaje, dirigida a fortalecer los métodos de dirección y comportamiento positivo, además

cumple una función importante para mejorar la disciplina y la autodeterminación, no solo sirve para adquirir conocimientos y habilidades, sino para motivar a los niños en la adquisición de aprendizajes, por otro lado el juego puede concatenar perfectamente los conocimientos previos con los nuevos (**Ribes Antuña, El juego infantil y su metodología, 2011**)

La versatilidad del juego didáctico permite su utilización en todos los años y niveles educativos, igual puede aplicarse a los niños de educación inicial, como a los estudiantes de niveles superiores, sin embargo es el docente quien no lo utiliza con fines didácticos debido a que desconoce las ventajas de su aplicación. (Sanuy, 1998)

El juego didáctico permite reconocer la validez de su estructura reglada y como ésta, facilita el inicio de proceso de acción pre-reflexiva que culmina con la comprensión abstracta y lógica de cada uno de sus componentes. La apropiación da paso a la creatividad y a nuevas formas de juegos y respuestas desde la visión de los estudiantes.

El juego didáctico tiene múltiples beneficios porque genera oportunidades de desarrollo psicomotor y cognitivo difíciles de alcanzar con otro tipo de actividades; es evidente que esta clase de juego al estar previamente preparado propicia el desarrollo de las áreas: físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica de los estudiantes cualquiera sea el nivel que atraviesen, con base a lo señalado la utilización de la estrategia del juego didáctico en los niños que inician el aprendizaje formal buscan desarrollar las siguientes habilidades:

En el ámbito físico-biológico el juego didáctico permite desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa, el esquema corporal se ve mejorado, así como la capacidad de realizar movimientos de imitación, reflejos rápidos, afianzamiento del equilibrio, lateralidad, coordinación e incremento de la destreza manual.

En el ámbito socio-emocional, el juego afianza la relación social con los pares, además fomenta el auto concepto mejorando los procesos de adaptación a nuevos entornos de aprendizaje. Las diferentes actividades hacen que los niños se sientan alegres, motivados, capaces de expresar sus sentimientos con confianza en sí mismos. Es el juego un bálsamo de armonía que alegra la vida de los niños.

En el ámbito cognitivo-verbal ayuda a desarrollar las funciones básicas cognitivas, por lo mismo potencia habilidades como la memoria, concentración, atención imaginación, creatividad, etc., en el ámbito verbal favorece la comunicación, seguimiento de instrucciones, incremento del vocabulario, exposición de ideas y sentimientos, entre otras, de suma importancia para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a la dimensión académica los juegos didácticos contribuyen al desarrollo de aprendizajes significativos y funcionales sustentados en actividades de lectura, resolución de problemas matemáticos y otras acciones que superan dificultades académicas.

Juegos Motores: Esta clase de juegos producen movilización amplia del sistema motor a través de movimientos, ejercicios, manipulaciones y exploración motora, está directamente relacionada con los husos musculares y con la amplia gama de movimientos que se derivan de él.

Los juegos motores contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa, por eso desarrollan capacidades motoras como: caminar, correr, saltar, lanzar, coger, resistencia etc., a esto se otras cualidades como la perseverancia, disciplina, arrojo, colectivismo, que a la vez contribuyen a la formación integral de los niños.

Son caracterices del juego motor las siguientes:

- Se deberá partir de actividades sencillas, hasta alcanzar las más complejas.
- Se recomienda iniciar con juegos individuales y continuar con actividades en grupo.
- Se comenzará con juegos simples, sin reglas, hasta terminar perfectamente reglados.
- Los movimientos iniciales serán simples, la complejidad irá creciendo de acuerdo al avance demostrado por los niños.
- Los juegos tienen como objetivo alcanzar simultaneidad y coordinación.

Los juegos motores pueden ser: de velocidad, de saltos, de fuerza, de lanzamientos y recepciones, de equilibrio y de agilidad.

Juegos Sensitivos: Como su nombre lo indica, son juegos propios para la educación de los sentidos, por lo tanto, se utilizan diferentes elementos como el oído, la mano, la vista, etc. Para desarrollar esta clase de juegos es importante que los docentes seleccionen adecuadamente los materiales a utilizar.

Juegos Intelectuales: Son juegos que buscan desarrollar las funciones básicas cognitivas, por lo tanto centran sus actividades en la memorización, razonamiento, concentración... esta clase de juegos sirven para desarrollar la inteligencia y toman en consideración procesos mentales superiores, el ajedrez, dominó, entre otros, son juegos que pertenecen a esta clasificación.

Juegos Afectivos: Son principalmente juegos interactivos que se basan en actividades cooperativas y afectuosas, tienen como objetivo desarrollar actividades socializadoras que faciliten los procesos de adaptación y pertenencia a un determinado grupo.

Juegos discriminación visual: Son juegos especialmente direccionados a desarrollar la capacidad visual de los niños, pueden o no utilizar elementos de apoyo y se desarrollan en cualquier tipo de lugar, tan solo es importante la debida organización.

Juegos Auditivos: Son aquellos juegos que permiten mejorar la discriminación auditiva de los niños, ayudan a diferenciar sonidos utilizando diferentes actividades y estrategias. Por lo general este tipo de juegos utilizan elementos que permiten desarrollar con mayor fuerza el oído.

Juegos viso manuales: Estos juegos que permiten la interacción entre los sentidos de la vista y la mano, es por ello que utilizan elementos u objetos que faciliten cumplir con este objetivo. Ensartar es un claro ejemplo de actividad viso manual.

Juegos de Agilidad: Esta clase de juegos permite desarrollar capacidades físicas relacionadas con la rapidez, velocidad y esquema corporal. En ellos se pone de

manifiesto la habilidad de los niños para desarrollar determinadas actividades con o sin obstáculos.

Juegos de Equilibrio: Son juegos para desarrollar la capacidad de orientación del cuerpo en el espacio, esta capacidad de equilibrio puede demostrarse, ya sea en reposo o en movimiento.

En las instituciones educativas es fácil ejecutar juegos de equilibrio, basta con levantar una pierna y mantenernos quietos o a la vez colocar una tira de madera en el suelo y pedir a los niños que caminen sobre ellas, dos acciones sencillas que permiten desarrollar la capacidad de equilibrio.

1.3.13.- Los Juegos Recreativos

Recrear y divertir son los objetivos ulteriores de los juegos recreativos; por lo tanto estas actividades lúdicas pueden ser de variada índole y se desarrollan con la finalidad de proporcionar placer y goce a las personas. (García, 2007), en el caso de los niños los juegos recreativos son de vital importancia para lograr su bienestar en el aspecto físico, psicológico y social.

Los juegos recreativos pueden ejecutarse de manera individual y social en un periodo didáctico que considera los conocimientos previos, posibilidades didácticas, intereses y necesidades de los estudiantes, ellos permiten fortalecer las funciones básicas cognitivas y psicomotrices de los niños, por lo expuesto facilitan los procesos de concentración, memoria, atención, psicomotricidad gruesa, equilibrio, entre otros.

Siendo la diversión el objetivo primordial de los juegos recreativos, estos no están reglados de manera estricta, al contrario su ejecución permite la interacción informal lo que le imprime alegría, deseo de ganar, goce pleno, convirtiéndose en una actividad armoniosa que contribuye a mejorar el estado de ánimos de las personas, así como a liberarlo de preocupaciones, dificultades o estrés. (García, 2007)

Los juegos recreativos no requieren la presencia de un animador, incluso pueden desarrollarse de manera improvisada en sitios recreativos, esta clase de actividades pueden ser catalogadas como de temporada. La importancia de los juegos recreativos radica en los beneficios que otorgan a las personas, en la alegría, distensión, goce y sana diversión que le propician.

1.3.14.- Tipos de Juegos Recreativos

Para Piaget, el juego inicia a partir del segundo estadio del Periodo sensorio motor, ósea a los dos o tres meses de edad, a esta época los bebés reproducen determinadas acciones solo por el placer de ejecutarlas (Ribes Antuña, El juego infantil y su metodología, 2011) posteriormente, él bebé seguirá ejecutando acciones exploratorias y de manera espontánea propias de la dinámica infantil.

El crecimiento y desarrollo del niño va a la par con los juegos y actividades que realiza de manera cotidiana, es por eso, que inicialmente juega con elementos de su entorno, pasan los años y le gusta representar juegos de roles, para finalmente realizar juegos reglados como el básquet, indor, etc. Cada vez se incrementa la complejidad del tipo de juego que realizan las personas, sin embargo existen juegos de niños que los sigue jugando el joven y el adulto.

Los juegos recreativos pueden subdividirse en las siguientes categorías; Jugar “con algo”, jugar “como” y jugar “sobre”: En el jugar con algo, pone de manifiesto el conocimiento de los objetos de su entorno, le permiten manipular “cosas” para reconocer su estructura color forma, peso, tamaño, forma, utilidad, composición, etc., Esta clase de juegos permite desarrollar los sentidos de los niños, los ayuda a visualizar, escuchar, tocar, incluso saborear los objetos, es una forma efectiva de aprendizaje sensorial.

En el segundo tipo de juego ("jugar como") niños o adultos desempeñan diferentes roles, los llenan de cualidades, virtudes o en su defecto de errores, la imitación juega un papel importante en esta clase de juegos, así como la personificación y la utilización de elementos que enriquezcan las representaciones. El jugar “como”, convierte a niños y

niñas en adultos capaces de demostrar con escenas lo que viven , sienten y aspiran, estas habilidades contribuyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia, creatividad e imaginación.

El tercer tipo de juegos ("jugar sobre") hace que los participantes estén conscientes de las reglas y la idea principal de la actividad, por lo mismo conocen el procedimiento a seguir y los resultados que se pretenden alcanzar: saben que en el baloncesto la idea es encestar, que el futbol se sustenta en la persecución pero su finalidad es meter goles, que el box exige golpear y noquear al oponente, etc.

1.3.15.- El Juego Recreativo y su importancia.

El juego recreativo proporciona a los docentes una serie de estrategias adecuadas para direccionar el proceso de enseñanza aprendizaje, en tanto los niños sienten y viven el juego de manera lúdica ; consecuentemente los docentes tiene una finalidad específica relacionada con los objetivos de aprendizaje , mientras los niños solo se rigen por su necesidad de diversión y placer (Ediciones Parramón S.A, 2001).

Los niños y las niñas han de aprender todo; por lo tanto el juego y la recreación es el aprendizaje; es el juego parte importante de la misma vida, es la actividad que los ayuda a convertirse en hombres y mujeres. (Garcia, 2007)

Desde el nacimiento los niños comienzan a jugar, y justamente son sus padres quienes los inician en las primeras actividades lúdicas, el juego se convierte en su principal motivación, juegan con su propio cuerpo, con sus pies, manos, con juguetes, en fin con todo lo que encuentran a su alcance, ya en el aprendizaje formal la actividades van encaminadas a desarrollar sus sentidos , a reconocer las nociones, a identificar cuerpos y sus características, el juego para entonces tiene finalidad didáctica, pero sigue manteniendo su esencia, alegrar la vida del niño, ayudarlo a desarrollarse en los aspectos físicos, psicológico, social y afectivo.

Durante los primeros meses de vida, actividades simples como balbucear, cerrar los puños, y ciertos estímulos involuntarios van construyendo destrezas futuras que les

permitirán hablar, coger, tirar, gatear, sentarse, caminar, en fin el aprender jugando será cosa de todos los días.

En muchas ocasiones y a pesar de su amor, padres y madres, no desarrollan juegos sensoriales con sus hijos, no basta con comprar juguetes, si estos no van a ser utilizados adecuadamente, es necesaria una labor minuciosa de atención, de compromiso y amor que desarrolle la relación entre hijos y padres y fortalezca la familia como núcleo de la sociedad.

Familia, infancia, juego y aprendizaje son inseparables, ya que estos aspectos se relacionan estrechamente, es en el ámbito familiar y específicamente en la infancia donde se desarrollan y fomentan actitudes, comportamientos y valores; también avances psicomotores importantes para el desempeño futuro. El juego en cada una de estas actividades ocupa un rol de importancia, todos los niños juegan y aprenden, todos aprenden a través de la actividad lúdica

De esta manera, podemos concluir que el juego está presente en la vida del niño; que la familia es corresponsable de su aprendizaje lúdico, que la educación formal se sustenta en juegos de diferente índole para desarrollar nociones y permitir su desarrollo integral. En consecuencia el juego es parte indispensable de la vida misma del hombre.

1.3.16.- Juegos al Aire libre

Los juegos al aire libre son aquellas actividades que se desarrollan fuera de habitaciones o lugares cerrados, necesitan espacios extensos para realizar todo tipo de movimientos que por su naturaleza requieren algunas consideraciones especiales. (Garcia, 2007)

Jugar al aire libre permite que los estudiantes se pongan en contacto directo con el entorno y los elementos que lo conforman, es una forma sana de conocer el mundo y de descubrirlo. Además, cuando los juegos se desarrollan al aire libre por lo general requieren la intervención de algunos elementos como arena, cubos, volquetes, entre otros, esto le permitirán desarrollar la psicomotricidad gruesa y a la par, otras destrezas de connotación axiológica. Por ejemplo, al jugar con un cajón de arena, el movimiento

con la pala y la arena contribuye al desarrollo de los músculos, la muñeca, dedos y de manera general con el esquema corporal del niño.

Las pelotas son elementos importantes en la vida lúdica de niños y adolescentes, por lo general jugar con una de ellas requiere la utilización de espacios al aire libre, la pelota puede ser utilizada en actividades lúdicas simples como agarrar, lanzar, quitar, etc; pero a la vez puede dar paso a actividades regladas y de complejidad como las disciplinas deportivas: tenis, básquet, entre otras.

Actualmente los juegos al aire libre tiene importante variedad de alternativas: columpios, paredes de roca, etc., pueden ser instalados con relativa facilidad y atendiendo los requerimientos de los usuarios de manera personalizada, para quienes desean hacerlo hay lugares especializados que los asesoran adecuadamente.

Los juguetes tradicionales, son otra alternativa para mejorar los juegos al aire libre, estos permiten desarrollar actividades de pintura, rayuela, burbujas, etc. Es importante que los niños jueguen un promedio de 90 minutos por día al aire libre, ello fortalece su desarrollo psicomotor, físico y emocional. La actividad lúdica en exteriores garantiza la presencia de niños alegres, sanos, sociables y emocionalmente estables.

Entre los juegos al aire libre tenemos:

Juegos de destreza motriz: Se caracterizan por ser juegos simples, sin ninguna técnica especial, aparecen casi de manera espontánea pudiendo disminuir o durar según las características físicas y psicosociales de los niños.

Juegos de Velocidad: Se caracterizan por la puesta en marcha de habilidades motoras relacionadas con la rapidez en carrera y salto. Los movimientos y coordinación motriz impecable son producto de duros entrenamientos que permiten desarrollar técnicas y tácticas apropiadas para mejorar la velocidad y elevar el nivel de competitividad.

Juegos de Fuerza: Estos juegos utilizan la fuerza, entendida como la capacidad física básica esencial y tienen como objetivo atraer o desplazar a los contendores mediante la

tracción o el empuje, ayudan a liberar el estrés y liberan adrenalina, por lo tanto son muy aceptados por los estudiantes. En estos juegos se pueden utilizar elementos como: sogas, tiras, piedras, etc.

Juegos de Destreza: Los juegos de destreza permiten estimular ciertas habilidades cerebrales, se estima que esta clase de juego ayuda a pensar más rápido y a mejorar la coordinación viso manual.

1.3.17.- El juego al Aire Libre y su importancia

Los juegos al aire libre contribuyen eficientemente a mejorar la calidad de vida de los niños, su importancia se debe a las siguientes consideraciones:

- Permite el fortalecimiento de los órganos de los sentidos y de todas las cualidades sensoriales de los niños, incluyendo las ventajas del movimiento.
- Ayuda a desarrollar la capacidad perceptiva a través del contacto directo de la realidad, que muchas veces se encuentra distorsionada por la utilización de diferentes medios tecnológicos.
- Incrementa el desarrollo social de los niños y los ayuda a adaptarse a diversas circunstancias para resolver problemas, especialmente cuando juegan de manera colectiva.
- Fortalece el auto concepto, mejorando la confianza en sí mismo, su capacidad de comunicación y toma de decisiones.

1.3.18.- Ventajas de jugar para aprender

Aprender jugando es una forma efectiva de cambio cognoscitivo, el juego ha demostrado su efectividad, pues los niños aprenden más y mejor, tal vez, lo más importante, es que aprenden con gusto, de una manera divertida y en un ambiente de confianza que consolida su autoestima. (Decroly, 2006)

A todos los seres humanos nos gusta aprender en un clima de armonía, alegría y sana distensión, por ello el juego infantil es un importante aliado en la adquisición de nuevos

conocimientos, pues, permite la participación, facilita el trabajo cooperativo, desarrolla valores humanos, proporciona elementos para descubrir las capacidades individuales y colectivas en la construcción de conocimientos nuevos, además ayuda a rectificar situaciones erróneas que lo requieran.

Mientras los niños juegan, el trabajo del maestro es exhaustivo ya que después de planificar y durante la ejecución del juego está atento al comportamiento del niño, observa detenidamente su avance y lo valora a fin de establecer la validez de la actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje.

1.3.19.- Motricidad

“La motricidad está relacionada con el movimiento y con la intervención de la corteza cerebral y las estructuras secundarias en su accionar, por otra parte puede ser definida como una perspectiva de la intervención educativa o terapéutica cuyo fin es el desarrollo de las posibilidades motrices, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje” (Berruazo, 2005)

Los docentes reconocen la importancia de la psicomotricidad gruesa en los procesos de aprendizaje, por ello, las actividades lúdicas durante la fase de preparación incluyen acciones como correr, saltar, gatear, imitar, etc. de ellas se provocan aprendizajes imprescindibles para su desarrollo integral. La cotidianidad de los niños de primer año de educación general básica implica la ejecución de acciones motrices gruesas para afianzar las nociones temporales, espaciales, lógicas matemáticas y verbales.

“En síntesis, podemos decir que la motricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, también desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo tiende a poner en juego sus habilidades motoras; la motricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización”. (Berruazo, 2005).

El proceso de enseñanza aprendizaje reconoce la validez de la psicomotricidad gruesa y fina en las actividades didácticas y pedagógicas implementadas dentro y fuera del salón de clase, entendiendo que la motricidad permite la integración exitosa de los conocimientos previos con los nuevos y sobre todo su importancia en el desarrollo psicosocial y afectivo de los niños .

1.3.20.- Desarrollo Motriz

La maduración global física de los niños se relaciona directamente con el desarrollo motriz alcanzado, siendo estos logros muy importantes para mejorar las relaciones sociales y afectivas de los estudiantes. (Cruz, 2010) en todas los ámbitos en los que se desenvuelve.

Diversos estudios sobre el desarrollo motor demuestran que la maduración neuromuscular al igual que el control motor en todas las etapas evolutivas del ser humano dependen del funcionamiento de las estructuras nerviosas y musculares, siendo ellas, las que permiten la presencia de movimientos armoniosos (Pérez, 2010)

El avance motriz es concomitante al crecimiento y desarrollo de los seres humanos, por ejemplo a los dos años el niño adquiere el control en los movimientos de la cabeza, desde los tres a los seis años hay una maduración motórica que se manifiesta en el dominio de la marcha, la carrera y las actividades manipulativas, a los cinco años es capaz de analizar los segmentos corporales y posteriormente la educación regular presupone un contacto directo con sus pares. Finalmente la motricidad es un instrumento de relación social y aprendizaje permanente.

1.3.21.- Motricidad Gruesa-motricidad fina

Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, que influye valiosamente en los primeros años de vida, la motricidad gruesa juega un papel muy importante, porque permite el desarrollo de la coordinación, desplazamientos y movimientos de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos, permite el desarrollo integral del niño/a favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales. (Berruazo, 2005)

La motricidad gruesa constituye uno de los primeros aprendizajes del niño, son éxitos motores; gatear, caminar, correr, saltar, etc. en todos ellos se mueve la totalidad del cuerpo y se requiere de movimientos coordinados y con equilibrio.

En tanto, otras actividades como coger un objeto utilizando los dedos índice y pulgar, rasgar, trozar, o ensartar, se consideran movimientos de motricidad fina, es decir, es la capacidad de realizar movimientos más específicos. Estos sin duda son importantes en la vida de los niños y en el proceso de aprendizaje que desarrollan a lo largo de su vida,

Tanto la motricidad gruesa como la fina son medibles y están consideradas en las evaluaciones de los centros de educación inicial, sin embargo, medir la motricidad fina requiere un grado de mayor complejidad en comparación con la motricidad gruesa, en la primera se deben utilizar instrumentos y técnicas más específicas, en tanto la segunda se basa primordialmente en la observación.

El desarrollo de la psicomotricidad fina se fortalece con la aplicación de estrategias apropiadas en momentos y edades específicas, no así la psicomotricidad gruesa que tiene un rango más amplio y variable. A pesar de ello, no debemos entender las dos clases de motricidad como independientes, sino más bien como un todo armónico y utilitario.

La mayoría de actividades diarias del niño combinan simultáneamente ambas áreas, en donde lo grueso y lo fino convergen exitosamente mejorando la calidad de vida de los niños en base a la adecuada utilización de la destreza motora.

1.3.22.- El dominio corporal dinámico

Se considera como dominio corporal dinámico a la habilidad de las personas para controlar diferentes partes de su cuerpo, este control permite mover segmentos del cuerpo a voluntad, efecto logrado en base a entrenamiento y confianza en sí mismo. (Aucouturier, 2003)

Esta clase de dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades. (Montesdeoca, Psicomotricidad en Educación Inicial, 2015)

- **Coordinación**

Se la define como la capacidad del cuerpo para organizar el trabajo de los diversos músculos con la intención de realizar unas determinadas acciones. La coordinación requiere un trabajo armonioso y conjunto de todos los músculos del cuerpo.

- **Equilibrio**

Esta capacidad permite mantener el cuerpo en determinada posición de acuerdo a nuestras necesidades, ella permite mantener diferentes posturas : de pie, sentado, en un punto sin caerse.

- **Ritmo.**

Está constituido por una serie de pulsaciones o bien de sonidos separados por intervalos de tiempo más o menos corto.

1.3.23.- El Dominio Corporal Estático

Son todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño/a a interiorizar el esquema corporal; integramos aquí por tanto la respiración y relajación. (Aucouturier, 2003)

Entre las actividades corporales estáticas tenemos: tonicidad, autocontrol, respiración y relajación.

- **Tonicidad**

Es manifestada por el grado de tensión muscular necesaria para poder realizar cualquier movimiento, adaptándose a las nuevas situaciones de acciones que realiza la persona, como el andar, sentarse, estirarse, relajarse.

- **Autocontrol**

Es el tono muscular combinado del equilibrio, es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Es muy necesario que el niño tenga

un buen dominio del tono muscular para obtener así un control de su cuerpo en el movimiento y en una postura determinada.

- **Respiración**

Es una función mecánica y automática regulada por centros respiratorios bulbares y sometida a influencias corticales, su misión es la de asimilar el oxígeno del aire necesario, para la nutrición de nuestros tejidos, y desprender el anhídrido carbónico producto de la eliminación de los mismos.

- **Relajación**

Es la reducción voluntaria del tono muscular, es la otra vertiente de la motricidad, es global y segmentaria.

1.3.24.- Importancia y beneficios de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa juega un papel muy importante, porque es el pilar fundamental para lograr el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño ayudando para que el niño/a mantenga relaciones con las demás personas de su entorno. (Berruazo, 2005)

Con base a lo señalado por Berruazo, podemos afirmar que la motricidad gruesa permite ejecutar actividades de diferente índole, afianzando con ellas la interrelación en los campos social, cultural, deportivo, entre otros, a la vez se distinguen los avances en los siguientes aspectos:

- Aspecto motor: Facilita el dominio de los movimientos corporales.
- Aspecto cognitivo: Fortalece el desarrollo de las funciones básicas cognitivas: memoria, concentración, atención, creatividad...
- Aspecto social y afectivo: Favorece el proceso de adaptación y conocimiento del entorno a través de la interrelación con otras personas y de la valoración de su propio yo.

1.3.25.- Tipos de movimientos para desarrollar la motricidad gruesa

1.3.25.1.- Movimientos Naturales

Comprenden todos los movimientos que realiza el hombre desde el inicio de la vida fuera del vientre materno, como gatear, caminar, correr, saltar, lanzar, luchar, actividades en el agua.

Éstos constituyen la base del movimiento en todas las actividades físicas, sean deportivas, recreativas o educativas.

No se puede saltar, jugar sin correr e inclusive lanzar. En coherencia con este planteamiento, los "movimientos" se transforman en contenidos específicos para su tratamiento pedagógico en la educación básica.

La participación del profesor y del alumno permitirán crear, diferenciar y sistematizar criterios y principios didácticos como son: el cambio de perspectiva, la variación, la participación, la diferenciación y la relación profesor-alumno.

En un nivel más concreto tendremos:

- **Caminar**

Andando de un lugar a otro. Dicho de una cosa inanimada:

Seguir su curso. Dirigirse a un lugar o meta.

- **Correr**

Ir de prisa. Hacer algo con rapidez.

Moverse progresivamente de una parte a otra.

Dicho de una persona: Andar rápidamente y con tanto impulso que, entre un paso y el siguiente, quedan por un momento ambos pies en el aire.

- **Saltar.**

Acción y efecto de saltar.

Lugar alto y proporcionado para saltar, o que no se puede pasar sino saltando.

Despeñadero muy profundo.

Espacio comprendido entre el punto de donde se salta.

- **Lanzar.**

Acción y efecto de lanzar o lanzarse. En ciertos juegos de balón o de pelota, acción de lanzar la pelota para castigar una falta. Prueba atlética consistente en lanzar el peso, el disco, el martillo o la jabalina a la mayor distancia posible.

- **Movimientos en el Agua**

Trasladarse en el agua, ayudándose de los movimientos necesarios, y sin tocar el suelo ni otro apoyo. Dicho de una cosa: Flotar en un líquido cualquiera.

- **Deportes**

Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas. Recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre.

- **Carrera**

Hacer algo con rapidez. Moverse progresivamente de una parte a otra. Caminar o ir por tales partes, dilatarse y extenderse tantas leguas.

1.3.25.2.- Movimientos y Materiales

Los contenidos permitirán al estudiante conocer y experimentar actividades y movimientos con su imaginación y realizar hazañas que se constituyen en respuesta

intrínseca o reacciones de los individuos, desarrollo del sentido de solidaridad y confraternidad, en acciones formativas, deportivas o recreativas con reglas sencillas.

La formación del cuerpo fue una de las justificaciones más antiguas de la actividad física, deportiva. En esta etapa histórica la formación del cuerpo servía igualmente para la formación del espíritu en cuerpo sano y en la actualidad el tener un aspecto agradable y fuerte, estética, el deseo de salud, los desafíos sociales y ambientales, defenderse en la vida.

Temas Generales:

- Movimientos con implementos sencillos
- Movimientos a manos libres
- Movimientos en pequeños aparatos
- Movimientos en aparatos
- Construcción de implementos sencillos

1.3.26.- Movimiento Expresivo

Todos los contenidos y actividades tienen como propósito relevar las diferentes formas de expresión del individuo en el sentido de cultivar, educar y acercar a éste a otras manifestaciones artísticas que ha desarrollado la humanidad como son la música, el baile, la danza, la ronda, la experimentación y expresión del cuerpo en movimiento.

El movimiento expresivo se constituye en la base de diferentes manifestaciones físicas, intelectuales y socio-afectivas, porque tiene en sí mismo contenidos que estimulan en el estudiante manifestaciones culturales, aprovechando una mayor coordinación motriz, dinamización y capacidad de orientación de conceptos abstractos, para fomentar la creatividad que proporciona una valoración del autoestima y el placer de crear. Los contenidos temáticos propuestos: Movimiento y Ritmo, Danza, Baile y Ronda, Expresión y Creación Corporal, Movimiento y Lenguaje permitirán un desarrollo armónico e integral del estudiante en los componentes: físico, social, psicológico y emocional.

1.3.27- Formación y Salud

La formación del cuerpo, el mejoramiento de la salud y la conservación de la naturaleza son los pilares fundamentales en los cuales sustenta el conocimiento más real y concreto para que pueda disfrutar de mejor manera la actividad física. (Benavidez, 1999)

La salud debe ser entendida como un estado de equilibrio entre lo físico, mental y emocional, consecuentemente las actividades que realizan las personas deben contribuir a su bienestar y armonía tanto física como psicológica.

La salud es producto de procesos de formación y práctica permanente de hábitos saludables, en donde la alimentación, deporte y recreación son elementos necesarios que previenen la aparición de enfermedades.

Actividades sencillas como caminar por el campo, correr alegremente atendiendo el llamado de nuestros seres queridos, saltar de alegría ante los triunfos buscados y encontrados; en fin, cada movimiento que nos acerca a nuestro entorno, a la naturaleza, a nuestros objetivos, son producto de un proceso de aprendizaje desarrollado en cada etapa evolutiva. No hay sentimiento más profundo y positivo que valernos por nosotros mismos.

CAPÍTULO II

2.- MARCO METODOLÓGICO

2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Por sus características se define a la investigación como:

No experimental.- Ya que se trabajó con toda la población considerada para el estudio planteado y con la utilización del Manual en dos instancias en un antes y en un después, siendo el propósito comprobar y validar la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Explicativa - Descriptiva.- Porque mediante la observación se describió las causas y efectos para consecutivamente buscar explicaciones acerca de la aplicación del Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de primer grado de educación básica.

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Correlacional.- Porque las dos variables objeto de estudio se relacionaron en todo el proceso de la investigación, la una como causa y la otra como efecto, además se justificó la aplicación del Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Investigación de Laboratorio.- Porque se realizó en el lugar de los hechos es decir en la Escuela Gustavo Lemos, cantón Guaranda, provincia Bolívar.

Investigación Bibliográfica: Porque posee un soporte teórico del tema en sus dos variables y en Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Aplicativa.- Porque con la aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos”, los niños generaron su propio conocimiento y desarrollaron su motricidad gruesa.

Transversal: Es de tipo la investigación porque el objeto de estudio fué tomado en un solo momento, en el período 2015-2016

2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Método Inductivo

Permitió ir de lo particular a lo general y se ejecutó para analizar casos específicos que se presentaron en la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa con los siguientes pasos:

- Observación, en el procedimiento , conocimiento y uso de las estrategias lúdicas
- Experimentación: Se relacionó y se comparó los resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas
- Comprobación: Se pidió información a los maestros de primero de básica.
- Aplicación: En la ejecución de las estrategias lúdicas descritas en el manual.
- Generalización: Con la colaboración y práctica en la ejecución de las actividades del manual

MÉTODO DEDUCTIVO

Permitió accionar de lo general a lo singular, se realizó un estudio partiendo de la observación global de los niños en el uso de las estrategias lúdicas, con los siguientes pasos:

- **Aplicación.** Se aplicó a todos los niños y niñas las diferentes estrategias lúdicas.
- **Comprensión.** Con las actividades del manual los niños comprendieron la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de su motricidad gruesa.

- **Demostración.** Se demostró que las estrategias lúdicas mediante los juegos al aire libre, juegos de memoria y concentración y juegos didácticos se promueve el desarrollo de la motricidad gruesa.

MÉTODO HIPOTÉTICO – DEDUCTIVO

Este método es adecuado ya que facilita seguir un proceso investigativo, puesto que se partirá del enunciado del problema se percibirá a través de la observación de la realidad del mismo, se fundamentará de un marco teórico, del planteamiento de la hipótesis para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

Fases del método hipotético-deductivo

- **Observación:** Se observará la actitud y se valorará cada actividad realizada.
- **Planteamiento de hipótesis:** Se comprobará el resultado de la aplicación de los talleres de habilidades sociales, juegos, para la práctica de valores
- **Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos,** después de la aplicación de las actividades planteadas
- **Verificación:** Se evaluará al final de la aplicación del Manual.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

Observación: Técnica que permitirá valorar la incidencia de la aplicación del manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos” y como esto va a ayudar en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niñas y niñas

- **La Guía de observación,** en este instrumento se recolectó toda la información de los resultados de la observación a los niños antes y después de aplicar el Manual de estrategias lúdicas.

2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población para realizar el presente trabajo investigativo contempla 30 estudiantes de primer grado de educación básica por lo tanto no es necesaria una muestra ya que se trabajará con toda la población:

CUADRO 2.1.- POBLACIÓN

| ESTRATOS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| Estudiantes | 30 | 100 % |
| TOTAL | 30 | 100 % |

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes de primer grado.
Elaborado por: Rita Patín

2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para realizar al análisis e interpretación de los resultados obtenidos se tabuló la información, luego se introdujo al programa Excel, se diseñó cuadros con categorías, tablas de frecuencias y porcentajes, para luego graficar mediante barras, e interpretar sus resultados los mismos que establecieron las conclusiones y la formulación de las pertinentes recomendaciones.

Para la comparación de resultados del antes y después de la aplicación del Manual y la comprobación de las hipótesis tanto general como específicas se utilizó el CHI cuadrado como programa estadístico.

2.7.- HIPÓTESIS.

2.7.1.- HIPÓTESIS GENERAL:

LA ELABORACION Y APLICACIÓN DEL MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA GUSTAVO LEMOS, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2014-2015.

2.7.2.- HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:

- La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre de manera secuencial y progresiva desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?
- La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización de manera coordinada y tonificada desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?
- La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos sacando flote las habilidades y destrezas desarrolla de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

2.7.2.1.- OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 1

La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos “a través de juegos al aire libre de manera secuencial y progresiva desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

| VARIABLE | CONCEPTO | CATEGORÍA | INDICADORES | TÉCNICA E INSTRUMENTOS |
|---|--|---|--|--|
| INDEPENDIENTE JUEGOS AL AIRE LIBRE | Es una actividad natural y espontánea que tiene por objeto o finalidad de satisfacer las necesidades del ser humano y jugar es afianzar la responsabilidad, es asociarse ya que el juego promueve las actividades del grupo y compartir y colaborar con sus semejantes. | Movimientos naturales Movimiento creados Coordinación motriz Rondas cantos | Juegos de velocidad Juegos de persecución Juegos con series de saltos Juegos de imitación Juegos de fuerza Juegos individuales y grupales. | TÉCNICAS Observación INSTRUMENTOS Guía de observación |
| DEPENDIENTE MOTRICIDAD GUESA | Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, que influye valiosamente en los primeros años de vida, la motricidad gruesa juega un papel muy importante, porque permite el desarrollo de la coordinación desplazamientos y movimientos de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos, permite el desarrollo integral del niño/a favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales | Habilidad sensorio-motriz Desarrollo motor grueso Desarrollo físico Desarrollo emocional | Tono y fuerza muscular Dominio corporal dinámico Coordinación Viso motora Tonicidad Equilibrio Lateralidad Correr Saltar Clasificación de objetos Identificación de imágenes. | TÉCNICAS Observación INSTRUMENTOS Guía de observación |

Fuente: Proyecto de tesis
Elaborado por: Rita patín

2.7.2.2.- OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 2

La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización de manera coordinada y tonificada desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

| VARIABLE | CONCEPTO | CATEGORÍA | INDICADORES | TÉCNICA INSTRUMENTOS |
|--|--|---|--|--|
| INDEPENDIENTE JUEGOS DE ATENCIÓN Y MEMORIZACIÓN | Los juegos de atención y memorización son ejercicios de estimulación y motivación que permitirá a los niños captar la atención y mejorar el nivel de concentración por lo que mejorarán el nivel de captación. | Atención Concentración Memorización Habilidad Mental Coordinación motriz | Juegos de discriminación visual Juegos de habilidad mental Juegos de concentración Juegos viso-manuales | TÉCNICAS Observación INSTRUMENTOS Guía de observación |
| DEPENDIENTE MOTRICIDAD GRUESA | Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, que influye valiosamente en los primeros años de vida, la motricidad gruesa juega un papel muy importante, porque permite el desarrollo de la coordinación desplazamientos y movimientos de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos, permite el desarrollo integral del niño/a favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales | Habilidad sensorio-motriz Desarrollo motor grueso Desarrollo físico Desarrollo emocional | Tono y fuerza muscular Dominio corporal dinámico Coordinación Viso motora Tonicidad Equilibrio Lateralidad Correr Saltar Clasificación de objetos Identificación de imágenes. | TÉCNICAS Observación INSTRUMENTOS Guía de observación |

Fuente: Proyecto de tesis
Elaborado por: Rita Patín

2.7.2.3.- OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 3

La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos sacando flote las habilidades y destrezas desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

| VARIABLES | CONCEPTO | CATEGORÍAS | INDICADORES | TÉCNICA E INSTRUMENTOS |
|--|--|---|--|--|
| INDEPENDIENTE JUEGOS DIDÁCTICOS | El juego didáctico son aquellos ejercicios que le permiten al niño poder crear, imaginar y participar de manera libre en su propio aprendizaje, jugando pero a la vez aprendiendo al lado del docente | Creatividad Imaginación Participación Coordinación Ejecución | Juegos motores Juegos sensitivos Juegos Intelectuales Juegos afectivos Juegos de resolución de problemas Juegos de destreza motriz | TÉCNICAS Observación INSTRUMENTOS Guía de observación |
| DEPENDIENTE MOTRICIDAD GRUESA | Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, que influye valiosamente en los primeros años de vida, la motricidad gruesa juega un papel muy importante, porque permite el desarrollo de la coordinación desplazamientos y movimientos de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos, permite el desarrollo integral del niño/a favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales | Habilidad sensorio-motriz Desarrollo motor grueso Desarrollo físico Desarrollo emocional | Tono y fuerza muscular Dominio corporal dinámico Coordinación Viso motora Tonicidad Equilibrio Lateralidad Correr Saltar Clasificación de objetos Identificación de imágenes. | TÉCNICAS Observación INSTRUMENTOS Guía de observación |

Fuente: Proyecto de tesis

Elaborado: Rita Patín

CAPÍTULO III

3.- LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1.- TEMA:

“MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS” PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GUSTAVO LEMOS, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2014-2015”.

3.2.- PRESENTACIÓN

El Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos”, es el conjunto de actividades de estrategias lúdicas, determinadas en Juegos al aire libre, juegos de memoria, concentración y Juegos didácticos), para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de primero de básica, es una herramienta que apoya en el desempeño independiente y en grupo, demostrando, controlando sus emociones y desarrollando al mismo tiempo su habilidad y la destreza. Dentro de los aspectos que caracterizan al manual está el presentar información detallada de la tarea a realizar en los juegos lúdicos planteados, tanto en su contenido como en sus aspectos a ser evaluados, orientar en relación a la metodología establecida, indicaciones generales y actividades que apoyen el estudio independiente y construcción del propio conocimiento para el desarrollo de la motricidad gruesa.

3.3.- JUSTIFICACIÓN

La importancia de este manual radica en el aporte pedagógico que brinda a las docentes y por intermedio de ellas poder establecer un proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas. A través de los juegos al aire libre, juegos de atención y concentración y juegos didácticos.

Este manual propuso nuevos métodos y en tal virtud la realización del presente lineamiento alternativo tuvo como propósito, mejorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, Con el presente trabajo se buscó demostrar que los niños de primer grado de educación Básica desarrollen la motricidad gruesa. Porque es muy importante para el desarrollo de sus habilidades lo cual le permitirá al niño dominar su Equilibrio, Lateralidad, Coordinación y agilidad, Orientación espacial al igual que le permitirá al niño conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás en el entendimiento que este proceso es de carácter sistémico y por lo tanto involucra las dimensiones instructiva, desarrolladora y educativa, es por tanto una instancia en la que el ser humano se involucra como una unidad de estudio en especial de nuestra escuela. Se considera que el presente manual es original propuesto por la investigadora y que fue factible por el apoyo y respaldo de toda la comunidad educativa para su aplicación en dos momentos.

3.4.- OBJETIVOS

3.4.1.- Objetivo General

Ejecutar los Juegos Lúdicos establecidos en el Manual “Jueguitos Maravillosos”, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer grado de Educación básica de la Escuela Gustavo Lemos de Guaranda.

3.4.2.- Objetivos Específicos

- Realizar los juegos lúdicos al Aire Libre de manera secuencial para un desarrollo progresivo de la motricidad gruesa
- Ejecutar los juegos lúdicos de atención y memorización para obtener coordinación de los segmentos corporales y correcta motricidad gruesa.
- Resolver los juegos lúdicos didácticos para fortalecer las habilidades y destrezas sensitivas e intelectuales con el correcto desarrollo de la motricidad gruesa.

3.5.- CONTENIDO

El manual está estructurado con tres bloques:

Bloque 1: Juegos Al Aire Libre

Bloque 2: Juegos de Atención y Memorización

Bloque 3: Juegos Didácticos

Cada bloque con diferentes tipos de juegos y cada uno de ellos constan del nombre del juego, objetivo, materiales, tiempo, procedimiento y la evaluación

3.5.1. Bloque 1

Juegos al Aire Libre

Son generalmente juegos que para su desarrollo requieren de espacios extensos ya que presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realizaran en salones o cualquier otro tipo de sitio. (Garcia, 2007)

Juegos de destreza motriz: Son juegos que no tienen ninguna técnica en particular ya que son ejercicios simples, estos juegos son los primeros en aparecer, pero también son los menos estables durante el tiempo disminuye y algunos son durables.

Juegos de Velocidad: En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

Juegos de Fuerza: Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

Juegos de Destreza: Estos juegos se caracterizan por el empleo-económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

3.5.2. Bloque 2

Juegos de atención y memorización

La atención es considerada como un mecanismo que posee el ser humano para poder discriminar, entre los miles estímulos que percibe en el diario vivir.

La atención es un proceso en la cual se produce una selección de la información, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos. (Luria, 1975)

Juegos de Destreza: Estos juegos se caracterizan por el empleo-económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

Juegos discriminación visual: Son los juegos que ayudan a la función visual.

Juegos Auditivos: Son los juegos que ayudan a la función auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

Juegos viso manuales: Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto.

Juego 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, etc.).

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 Inhibición: Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera que en los juegos sociales.

3.5.3. Bloque 3

Juegos Didácticos

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. (Sanuy, 1998)

El juego posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. Entre estos juegos tenemos:

Juegos Sensitivos: Son juego propios para la educación de los sentidos

Juegos Afectivos: Satisfacen principalmente el libre de la imaginación en los que es más viva la ilusión.

Juegos Intelectuales: Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.

Juegos individuales: Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

Juegos Colectivos o de grupo: Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.

3.5.4.- Tipo

Orientación Psicomotriz con estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos”: manual para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer grado de Educación básica.

El manual está diseñado con juegos al Aire Libre, Juegos de Atención y Memorización y juegos didácticos los mismos que basados en el contexto del aula y fuera de ella con los niños y niñas tuvieron como finalidad desarrollar la motricidad gruesa, su socialización se realizó mediante 3 talleres a las docentes.

3.6.- OPERATIVIDAD

3.6.1.- OPERATIVIDAD ADMINISTRATIVA

El Manual de estrategias lúdicas “jueguitos maravillosos” se aplicó de la siguiente manera:

3.6.1.1.- Operatividad

| FECHA | TEMA | ACTIVIDADES | OBJETIVO | RESULTADOS |
|------------|--|---|--|--|
| 04/01/2016 | JUEGOS AL AIRE LIBRE | <p>Bienvenida por parte de la Licenciada Rita Patín presentadora del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”</p> <p>Dinámica Video jugando aprendo</p> <p>Detalle y aplicación de los juegos al aire libre.</p> <p>Análisis y sugerencias</p> | <p>Destacar la importancia del Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” mediante juegos al aire libre para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer grado de educación Básica</p> | <p>Se destacó la importancia del manual y de manera ponderante los juegos al aire libre para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de primer grado de educación básica</p> |
| 05/01/2016 | JUEGOS DE ATENCIÓN Y MEMORIZACIÓN | <p>Saludo por la Licenciada Rita Patín presentadora del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”</p> <p>Dinámica el tallerín</p> <p>Retroalimentación sobre los juegos al aire libre</p> <p>Exposición y aplicación de los juegos de atención y memorización.</p> <p>Análisis y sugerencias</p> | <p>Confirmar que el Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” mediante juegos de atención y memorización desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer grado de educación Básica</p> | <p>Se confirmó la importancia del Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer grado de educación básica</p> |
| 06/01/2016 | JUEGOS DIDÁCTICOS | <p>Saludo por la Licenciada Rita Patín presentadora del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”</p> <p>Dinámica El Limón</p> <p>Retroalimentación de los juegos de atención y memorización</p> <p>Detalle y aplicación de los juegos didácticos.</p> <p>Análisis y sugerencias</p> | <p>Establecer que el Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” mediante juegos didácticos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer grado de educación Básica</p> | <p>Se demostró la importancia de Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer grado de educación básica.</p> |

Fuente: Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos”

CAPÍTULO IV

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Observación aplicada a los niños y niñas antes de aplicar el manual

Cuadro N° 4.2 Situaciones Observadas

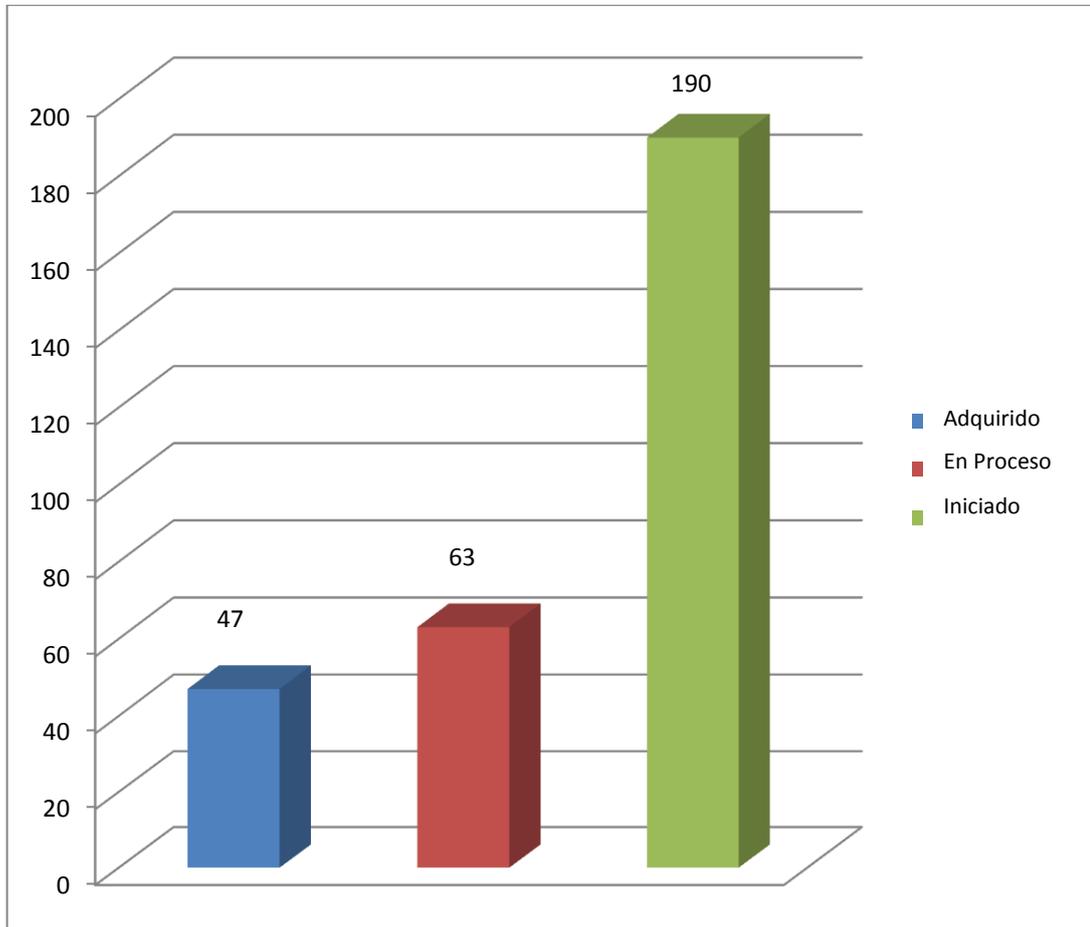
| ASPECTOS OBSERVADOS | VALORACIÓN | | | |
|---|------------|------------|------------|------------|
| | Adquirido | En proceso | Iniciado | Total |
| Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado al realizar el juego de la Olla loca para mejorar su velocidad y motricidad gruesa. | 6 | 7 | 17 | 30 |
| Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto al realizar el juego de persecución La Tortuga para desarrollar su motricidad gruesa. | 5 | 8 | 17 | 30 |
| Coordina movimientos de manos de acuerdo al ritmo de la canción en la ejecución de juego de velocidad y persecución El Viaje para desarrollar su fuerza motriz y motricidad gruesa. | 3 | 7 | 20 | 30 |
| Realiza movimientos con saltos , giros y palmadas en el juego de fuerza salta salta manera individual y en grupo desarrollando su potencia, velocidad y motricidad gruesa | 4 | 8 | 18 | 30 |
| Ejecuta movimientos de reacción para buscar objetos y prendas en el juego de discriminación visual Color Color para desarrollar su atención, concentración y su motricidad gruesa. | 3 | 5 | 22 | 30 |
| Efectúa movimientos corporales similares a su compañero en el juego de habilidad mental y concentración El Espejo mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa. | 4 | 5 | 21 | 30 |
| Resuelve el juego viso manual El laberinto del Conejito, encontrando la solución rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa | 4 | 6 | 20 | 30 |
| Ejecuta movimientos para imitar a diferentes animales en el Juego motriz La Estatua desarrollando diferentes posturas corporales y su motricidad gruesa | 5 | 3 | 22 | 30 |
| Realiza carreras de relevos en el Juego Motriz Sensitivo Banda de Ladrones desarrollando la velocidad , los sentidos y su motricidad gruesa | 6 | 8 | 16 | 30 |
| Despliega movimientos intuitivos en el juego sensitivo para desarrollar la memoria. | 7 | 6 | 17 | 30 |
| TOTAL | 47 | 63 | 190 | 300 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.1

RESULTADOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN ANTES DEL MANUAL



Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Ítem 1: Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado al realizar el juego de la Olla loca para mejorar su velocidad y motricidad gruesa

Cuadro N° 4.3

Carreras en diferentes direcciones en el juego La Olla Loca

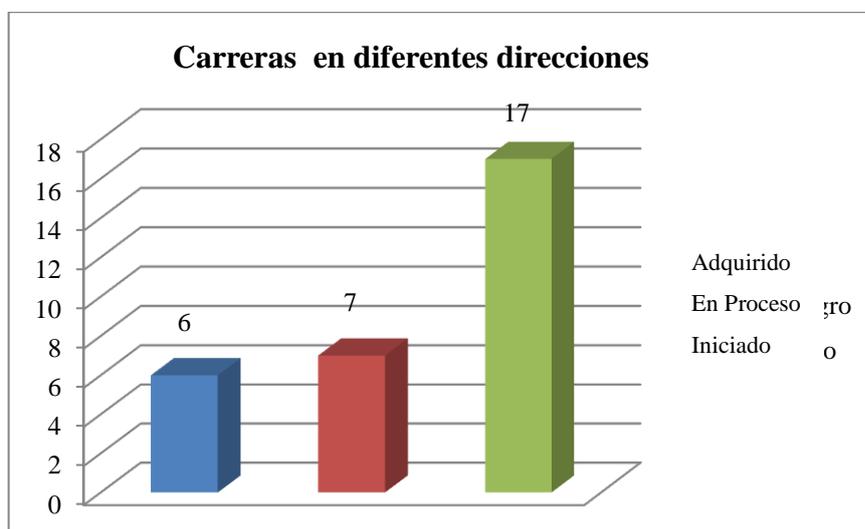
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 6 | 20% |
| En proceso | 7 | 23% |
| Iniciado | 17 | 57% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.2

Carreras en diferentes direcciones en el Juego la Olla Loca



Fuente: Cuadro N° 4.3.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

La observación evidencia que el 57% de los niños no adquieren la correcta postura de carreras en diferentes direcciones dentro de un espacio determinado para realizar el juego, el 23% en proceso y el 20%, iniciando.

Interpretación

Se evidencia que no realizan juegos de persecución y velocidad la mayoría de los niños se necesita actividades que mejoren su motricidad gruesa, la aplicación de estos juegos se debe realizar de forma continua.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.3

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | | X |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | X | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | X | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | | X |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | X | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | | | X |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | | X | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | | X | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | X | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | | | X |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 6 | 7 | 17 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 2: Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto al realizar el juego de persecución La Tortuga para desarrollar su motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.4

Carrera en espacio dispuesto en el juego de persecución La Tortuga

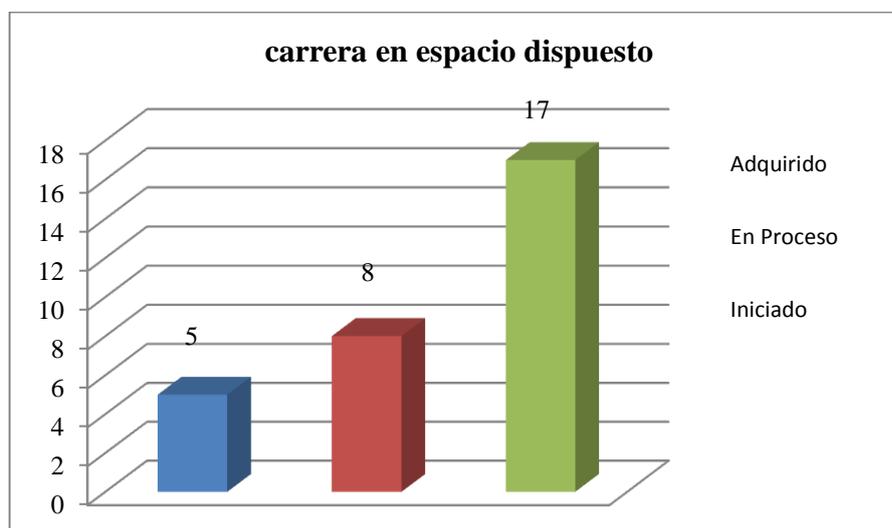
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 5 | 17% |
| En proceso | 8 | 27% |
| Iniciado | 17 | 56% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.3

Carrera en espacio dispuesto en el juego de persecución La Tortuga



Fuente: Cuadro N° 4.4.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Se observa que el 56% de los niños no adquieren la realización de movimientos de las manos y otras partes del cuerpo rápidamente al ritmo del juego, el 27% está en proceso y el 17% iniciando.

Interpretación

La poca práctica de juegos de velocidad y persecución no les permite a los niños adquirir en su mayoría la realización de movimientos de las manos y otras partes del cuerpo rápidamente y al ritmo que se requiere, para realizar estas actividades, se necesita que la maestra aplique estos juegos de manera frecuente.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.4

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | | X |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | X | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | X | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JOHEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | | X |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | X | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | | | X |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | | X | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | | X | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | X | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | X | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | | | X |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 5 | 8 | 17 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 3: Coordina movimientos de manos de acuerdo al ritmo de la canción en la ejecución de juego de velocidad y persecución El Viaje para desarrollar su fuerza motriz y motricidad gruesa..

Cuadro N° 4.5

Coordinación de movimientos de manos en el Juego el Viaje

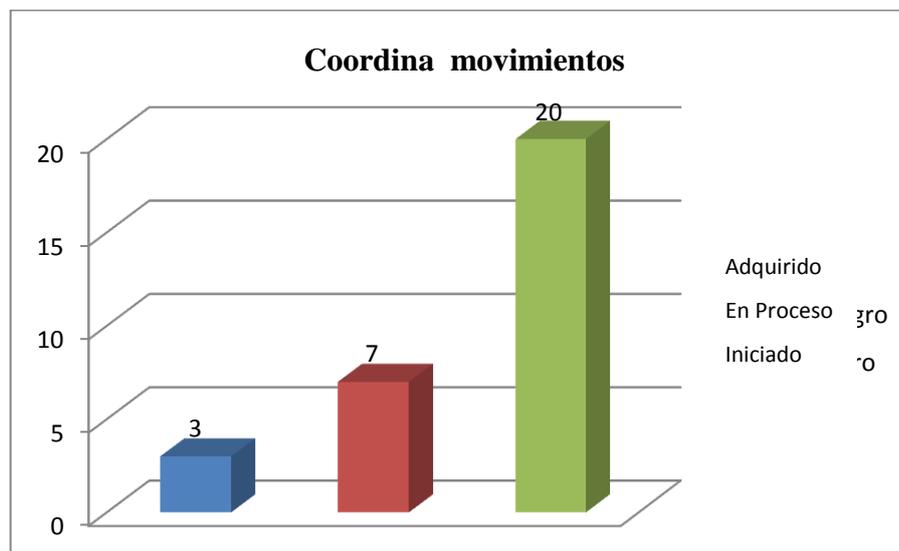
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 3 | 10% |
| En proceso | 7 | 23% |
| Iniciado | 20 | 67% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.4

Coordinación de movimientos de manos en el Juego el Viaje



Fuente: Cuadro N° 4.5.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

El 67% de los niños no adquieren la coordinación de movimientos de manos para realizar el juego de velocidad y persecución, el 23% está en proceso y el 10% iniciando.

Interpretación

La mínima realización de juegos con coordinación de movimientos de manos no permite que los niños ejecuten correctamente la actividad propuesta. La maestra no pone énfasis en la ejecución de estas actividades.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.5

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | | X |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | | X |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | | X |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | | | X |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | | X |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | X | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | | | X |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | | X | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | | X | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | X | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | X | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | | | X |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 3 | 7 | 20 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 4: Realiza movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego de fuerza salta salta de manera individual y en grupo desarrollando su potencia, velocidad y motricidad gruesa

Cuadro N° 4.6

Movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta

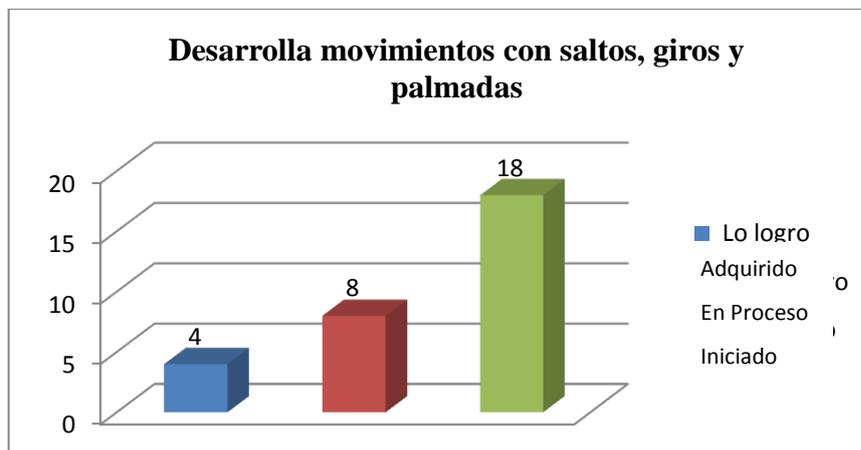
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 4 | 13% |
| En proceso | 8 | 27% |
| Iniciado | 18 | 60% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.5

Movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta



Fuente: Cuadro N° 4.6.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Se observa que el 60% de los niños no adquieren el desarrollo de movimientos con saltos, giros y palmadas de manera individual y en grupo jugando, el 27% está en proceso y el 13% iniciando.

Interpretación

La mayoría de los niños no logran desarrollar movimientos con saltos giros y palmadas de manera individual y grupal mediante el juego para desarrollar su velocidad y motricidad gruesa por la poca ejecución de estas actividades. La maestra debe planificar más continuamente estos juegos para su clase cotidiana.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.6

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | | X |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | | X |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | | X |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | | | X |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | | X |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | X | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | | X | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | | X | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | X | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | X | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | X | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | | | X |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 4 | 8 | 18 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 5: Ejecuta movimientos de reacción para buscar objetos y prendas en el juego de discriminación visual Color Color para desarrollar su atención, concentración y su motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.7

Movimientos con discriminación visual en el juego Color Color

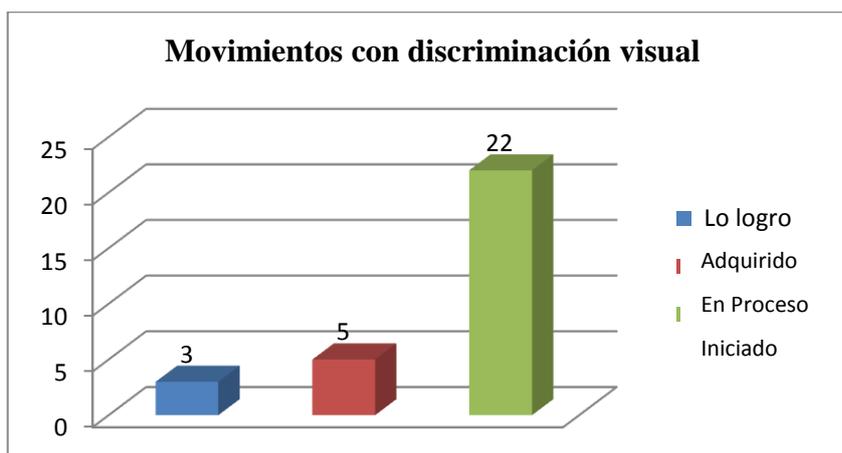
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 3 | 10% |
| En proceso | 5 | 17% |
| Iniciado | 22 | 73% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.6

Movimientos con discriminación visual en el juego Color Color



Fuente: Cuadro N° 4.7.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Al observar se comprueba que el 73% de niños no adquieren la capacidad de ejecutar movimientos de reacción con discriminación visual para resolver el juego buscando objetos o prendas rápidamente, el 17% están en proceso y el 10% iniciando.

Interpretación

La falta de realización de juegos de discriminación visual para encontrar la solución de manera rápida no les permite adquirir en su mayoría de niños, el desarrollo de su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.7

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|---------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | | X |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | | X |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | | X |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | | | X |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | | X |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | | X |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | | X | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | | X | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | | X |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | X | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | | | X |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 3 | 5 | 22 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 6: Efectúa movimientos corporales similares a su compañero en el juego de habilidad mental y concentración El Espejo mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa.

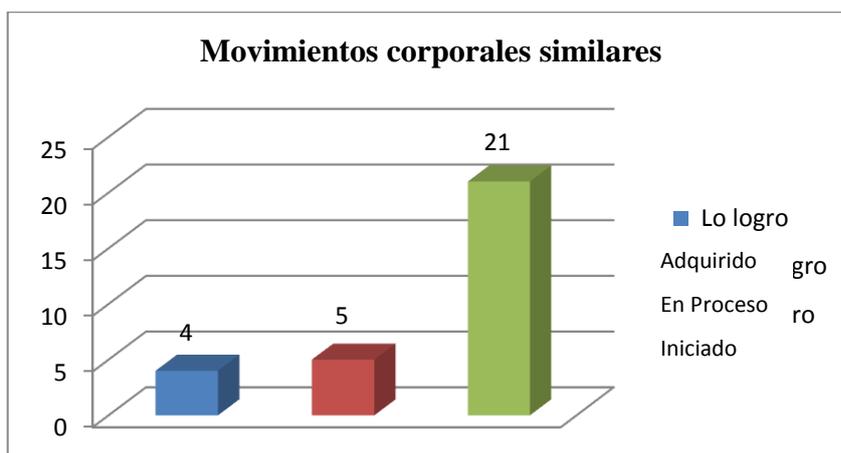
Cuadro N° 4.8
Movimientos corporales similares en el juego El Espejo

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 4 | 13% |
| En proceso | 5 | 17% |
| Iniciado | 21 | 70% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.7

Movimientos corporales similares en el juego El Espejo



Fuente: Cuadro N° 4.8.
Elaborado por: Rita Patín

Análisis

La observación permite visualizar que el 70% de los niños no adquieren la facultad de realizar movimientos corporales similares a los de su compañero, el 17% en proceso y el 13% están iniciando.

Interpretación

Se evidencia que existen pocos niños que pueden realizar movimientos similares a los de su compañero simultáneamente de debe trabajar más en el desarrollo de su atención, concentración y su motricidad gruesa, la maestra no realiza con frecuencia estas actividades.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.8

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | | X |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | | X |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | | X |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | | | X |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | | X |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | | X |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | | X | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | | X | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | | X |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | X | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 4 | 5 | 21 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 7: Resuelve el juego viso manual El laberintos del Conejito, encontrando la solución rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa

Cuadro N° 4.9

Habilidad mental resolviendo el laberinto El Conejito

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 4 | 13% |
| En proceso | 6 | 20% |
| Iniciado | 20 | 67% |
| TOTAL | 30 | 100% |

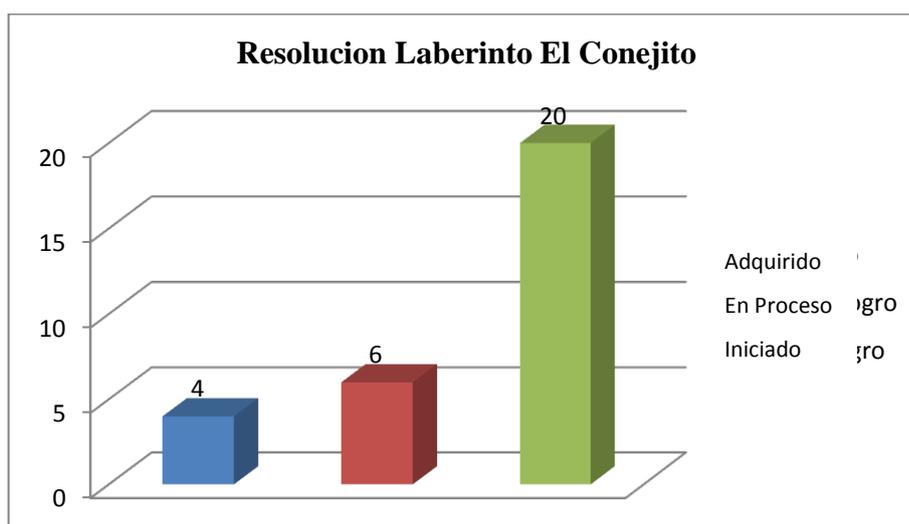
Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

:

Gráfico N° 4.8

Habilidad mental resolviendo el laberinto El Conejito



Fuente: Cuadro N° 4.9.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Se observa que el 67% de los niños no adquieren la capacidad de resolver el laberinto el conejito, el 20% está en proceso y el 13% iniciando.

Interpretación

La poca aplicación de juegos con laberintos ocasiona el no desarrollo de la atención, concentración y su motricidad gruesa en los niños, por lo que la maestra debe poner más énfasis en estas actividades.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.9

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | | X |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | | X |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | | X |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | | | X |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | X | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | | X |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | | X |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | | X | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | | X | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | | X |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | X | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 4 | 6 | 20 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 8: Ejecuta movimientos para imitar a diferentes animales en el Juego motriz La Estatua desarrollando diferentes posturas corporales y su motricidad gruesa

Cuadro N° 4.10

Movimientos de imitación de animales en el Juego La Estatua

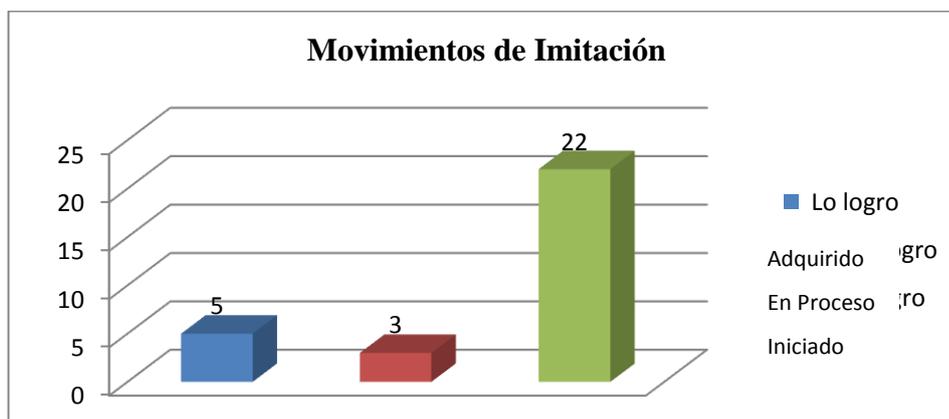
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 5 | 17% |
| En proceso | 3 | 10% |
| Iniciado | 22 | 73% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.9

Movimientos de imitación de animales en el Juego La Estatua



Fuente: Cuadro N° 4.10.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Con la observación se comprueba que el 73% de los niños no adquieren la coordinación de movimientos de imitación en la realización del juego, el 10% están en proceso y el 17% iniciando.

Interpretación

Se evidencia que la mayoría de los niños no adquieren la coordinación de movimientos de imitación para mejorar su postura corporal en el juego planteado, esto ocasiona el no desarrollo de su motricidad gruesa, la maestra debe agregar más actividades de imitación.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.10

| N0. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|--------------|------------------------------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | | X |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | | X |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | | X |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | | | X |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | | X |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | | X |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | | X | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | | X |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | | X |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 5 | 3 | 22 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 9: Realiza carreras de relevos en el Juego Motriz Sensitivo Banda de Ladrones desarrollando la velocidad, los sentidos y su motricidad gruesa

Cuadro N° 4.11

Carrera de relevos en el juego Banda de Ladrones

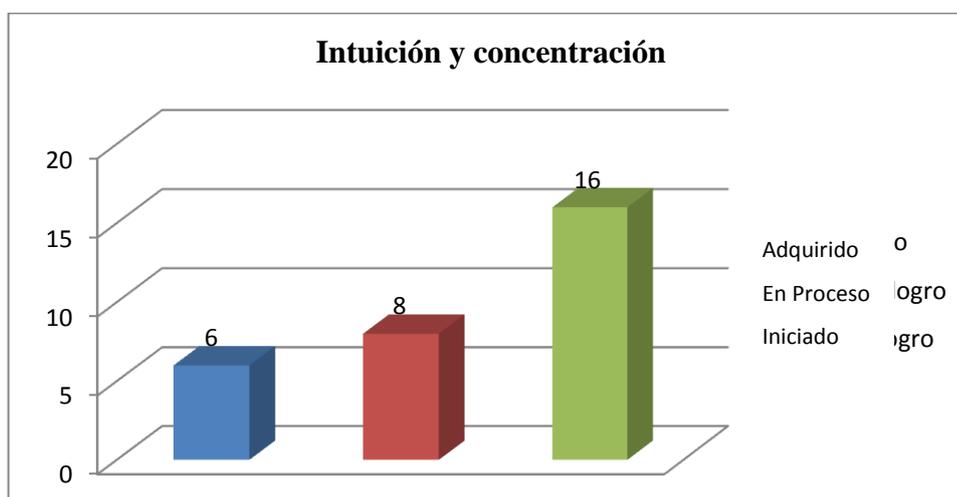
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 6 | 20% |
| En proceso | 8 | 27% |
| Iniciado | 16 | 53% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.10

Carrera de relevos en el juego Banda de Ladrones



Fuente: Cuadro N° 4.11.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

La observación permitió evidenciar que el 53% de los niños no corren realizando los relevos correctamente en el juego presentado, el 27% están proceso y el 20% iniciando.

Interpretación

Se observa que la mayoría de niños no adquieren la destreza de correr realizando relevos eficazmente el manejo de la intuición y concentración esta reducido, estas actividades que se plantea ayudará a los niños desarrollar su motricidad gruesa pero deben realizarse de una manera correcta y controlada.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.11**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|------------|------------------------------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | X | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | | X |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | | X |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | | X | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | X | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | X | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | | X |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | X | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | | X |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | | X | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 6 | 8 | 16 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 10: Despliega movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria para desarrollar la memoria, concentración y motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.12

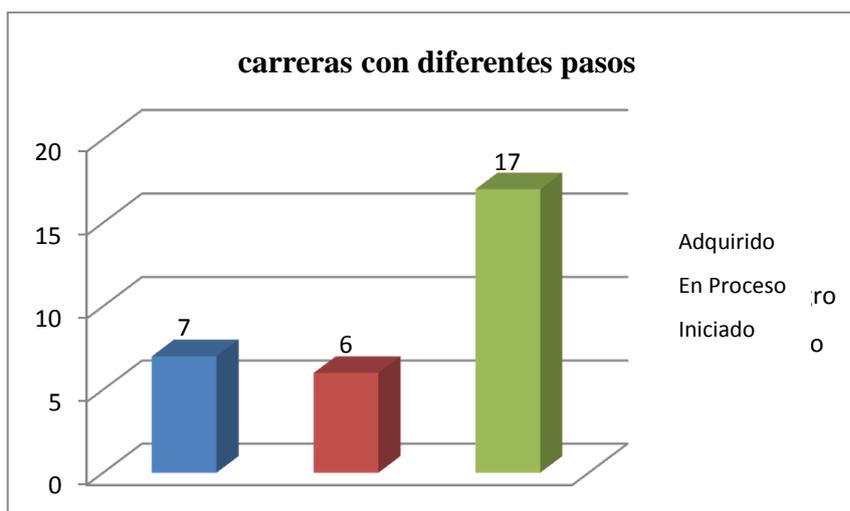
Movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 7 | 23% |
| En proceso | 6 | 20% |
| Iniciado | 17 | 57% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.11

Movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria



Fuente: Cuadro N° 4.12.
Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Se observa que el 57% de los niños no adquieren movimientos intuitivos para recordar objetos, colores, prendas establecidas en el juego, el 20% están proceso y el 23% iniciando.

Interpretación

Los niños demuestran poco desarrollo sensitivo e intuitivo no recuerdan con facilidad lo observado en el juego lo que no les permiten desarrollar sus sentidos y la motricidad gruesa, se recomienda a la maestra realizar estas actividades de manera continua.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.12**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|------------|------------------------------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | X | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | | X |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | | X |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | | X |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | | X | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | | | X |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | | | X |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | | | X |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | X | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | X | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | | X |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | | | X |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | | X |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | | | X |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | | | X |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | | | X |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 7 | 6 | 17 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

4.1.2.- OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DESPUÉS DE APLICAR EL MANUAL.

Cuadro N° 4.13 SITUACIONES OBSERVADAS

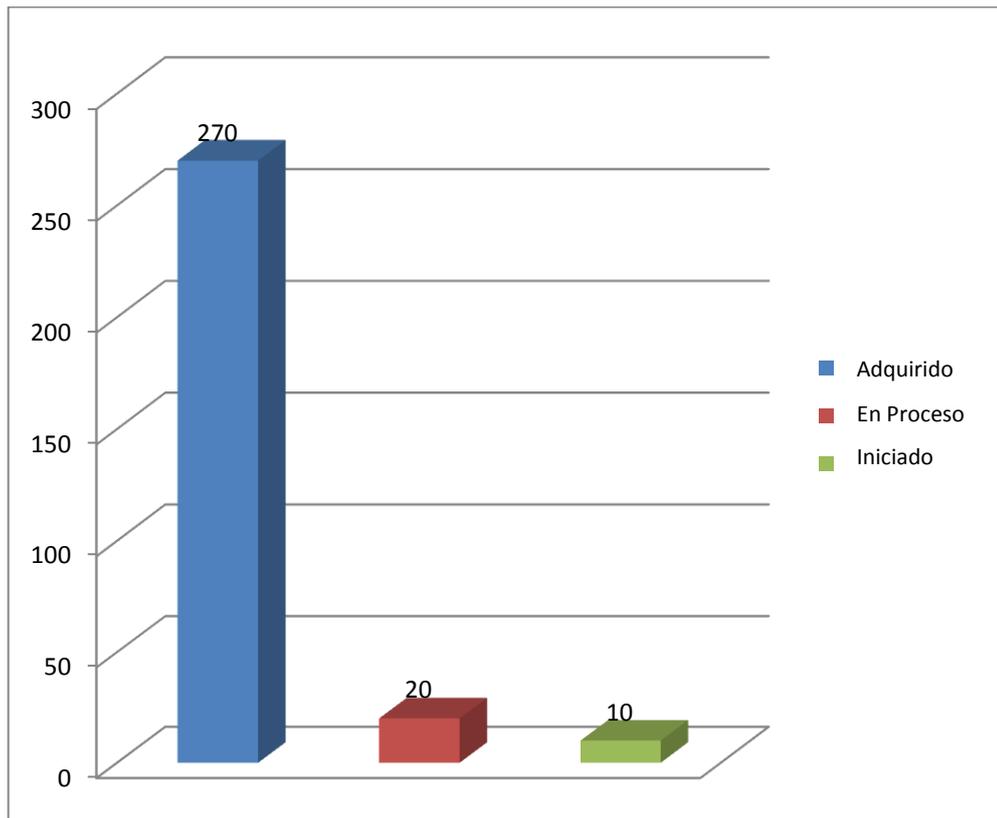
| ASPECTOS OBSERVADOS | VALORACIÓN | | | |
|---|------------|------------|-----------|------------|
| | Adquirido | En proceso | Iniciado | Total |
| Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado al realizar el juego de la Olla loca para mejorar su velocidad y motricidad gruesa. | 27 | 2 | 1 | 30 |
| Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto al realizar el juego de persecución La Tortuga para desarrollar su motricidad gruesa. | 24 | 4 | 2 | 30 |
| Coordina movimientos de manos de acuerdo al ritmo de la canción en la ejecución de juego de velocidad y persecución El Viaje para desarrollar su fuerza motriz y motricidad gruesa. | 26 | 3 | 1 | 30 |
| Realiza movimientos con saltos , giros y palmadas en el juego de fuerza salta salta manera individual y en grupo desarrollando su potencia, velocidad y motricidad gruesa | 28 | 2 | 0 | 30 |
| Ejecuta movimientos de reacción para buscar objetos y prendas en el juego de discriminación visual Color Color para desarrollar su atención, concentración y su motricidad gruesa. | 27 | 2 | 1 | 30 |
| Efectúa movimientos corporales similares a su compañero en el juego de habilidad mental y concentración El Espejo mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa. | 28 | 1 | 1 | 30 |
| Resuelve el juego viso manual El laberintos del Conejito, encontrando la solución rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa | 28 | 1 | 1 | 30 |
| Ejecuta movimientos para imitar a diferentes animales en el Juego motriz La Estatua desarrollando diferentes posturas corporales y su motricidad gruesa | 27 | 2 | 1 | 30 |
| Realiza carreras de relevos en el Juego Motriz Sensitivo Banda de Ladrones desarrollando la velocidad , los sentidos y su motricidad gruesa | 26 | 2 | 2 | 30 |
| Despliega movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria para desarrollar la memoria, concentración y motricidad gruesa. | 29 | 1 | 0 | 30 |
| TOTAL | 270 | 20 | 10 | 300 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.12

RESULTADOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN DESPUES DEL MANUAL



Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 1: Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado al realizar el juego de la Olla loca para mejorar su velocidad y motricidad gruesa

Cuadro N° 4.14

Carreras en diferentes direcciones en el juego La Olla Loca

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 27 | 90% |
| En proceso | 2 | 7% |
| Iniciado | 1 | 3% |
| TOTAL | 30 | 100% |

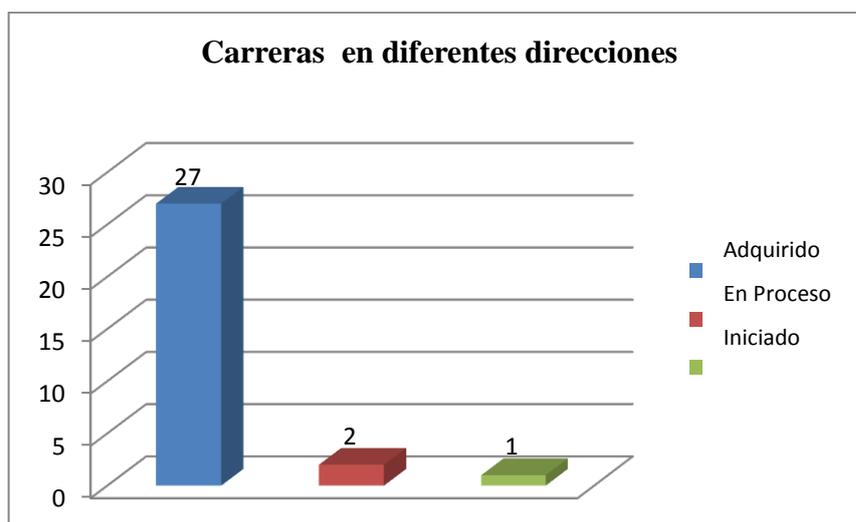
Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

:

Gráfico N° 4.13

Carreras en diferentes direcciones en el juego La Olla Loca



Fuente: Cuadro N° 4.14.

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

La observación evidencia que el 90% de los niños adquieren la correcta postura de carreras en diferentes direcciones dentro de un espacio determinado para realizar el juego el 7% está en proceso y el 1%, iniciando.

Interpretación

Se evidencia que se realizan juegos de persecución y velocidad la mayoría de los niños, existen actividades que mejoren su motricidad gruesa, la aplicación de estos juegos se realizan de forma continua.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.14**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|--------------|------------------------------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | X | | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | | X | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | X | | |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | X | | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | X | | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | | X | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | | | X |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | X | | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | X | | |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | X | | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 27 | 2 | 1 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 2: Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto al realizar el juego de persecución La Tortuga para desarrollar su motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.15

Carrera en espacio dispuesto en el juego de persecución La Tortuga

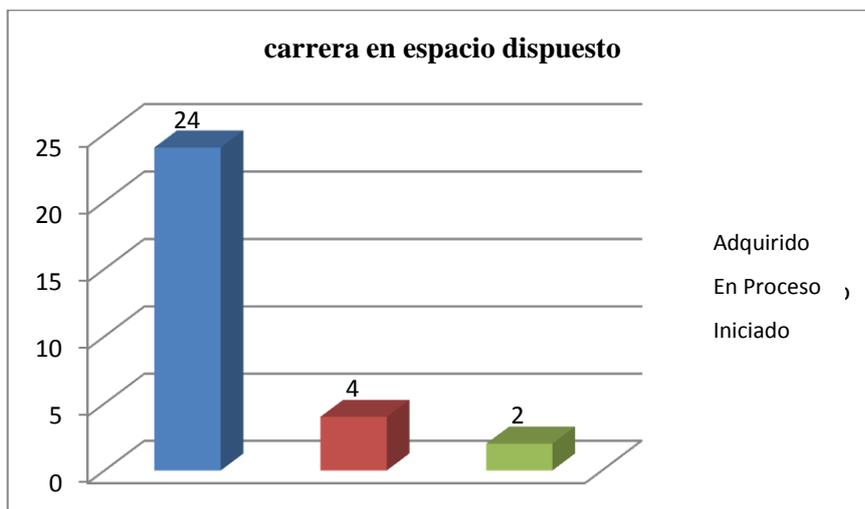
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 24 | 80% |
| En proceso | 4 | 13% |
| Iniciado | 2 | 7% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.14

Carrera en espacio dispuesto en el juego de persecución La Tortuga



Fuente: Cuadro N° 4.13

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Se observa que el 80% adquieren la realización de movimientos de las manos y otras partes del cuerpo rápidamente al ritmo del juego, el 13% en proceso y el 7% iniciando.

Interpretación

La frecuente práctica de juegos de velocidad y persecución ya les permite a los niños adquirir en su mayoría la realización de movimientos de las manos y otras partes del cuerpo rápidamente y al ritmo que se requiere, para realizar estas actividades, la maestra aplicó estos juegos de manera frecuente.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.15

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | X | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | | X | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | X | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | X | | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | X | | |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | X | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 24 | 4 | 2 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 3: Coordina movimientos de manos de acuerdo al ritmo de la canción en la ejecución de juego de velocidad y persecución El Viaje para desarrollar su fuerza motriz y motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.16

Coordinación de movimientos de manos en el Juego el Viaje

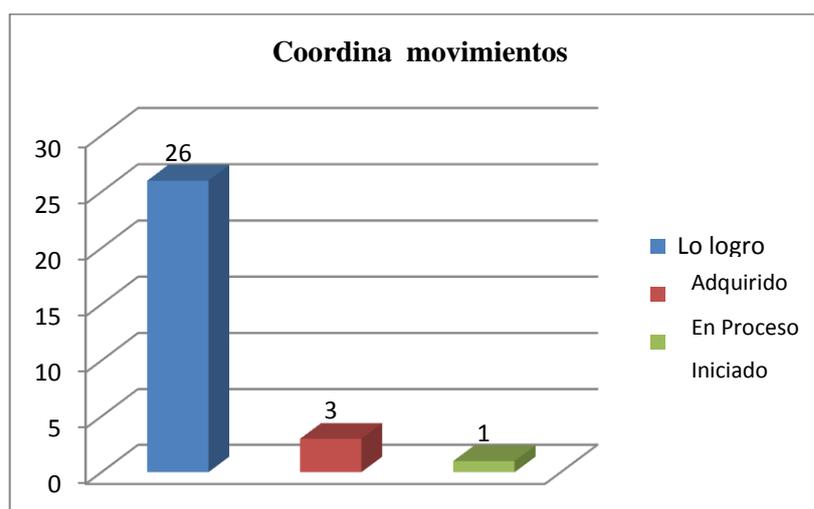
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 26 | 87% |
| En proceso | 3 | 10% |
| Iniciado | 1 | 3% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.15

Coordinación de movimientos de manos en el Juego el Viaje



Fuente: Cuadro N° 4.16

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

El 87% de los niños adquieren la coordinación de movimientos de manos para realizar el juego de velocidad y persecución, el 10% en proceso y el 3% iniciando

Interpretación

La correcta realización de juegos con la coordinación de movimientos de manos les permite que los niños adquieran en su totalidad lograr la ejecución correcta de la actividad. La maestra ya pone énfasis en la ejecución de estas actividades.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.16**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|--------------|------------------------------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | X | | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | X | | |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | X | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | X | | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | X | | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | X | |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | X | | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | | X | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | | | X |
| | SUMA | 26 | 3 | 1 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 4: Realiza movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego de fuerza Salta Salta de manera individual y en grupo desarrollando su potencia, velocidad y motricidad gruesa

Cuadro N° 4.17

Movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta

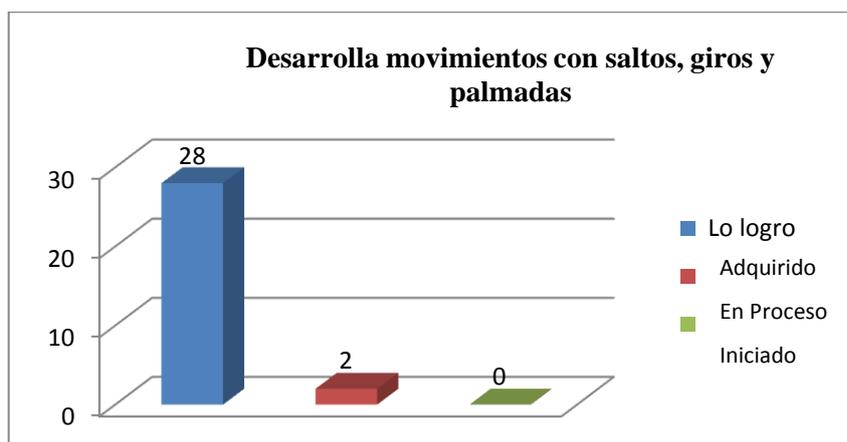
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 28 | 93% |
| En proceso | 2 | 7% |
| Iniciado | 0 | 0% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.16

Movimientos con saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta



Fuente: Cuadro N° 4.17

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Se observa que el 93% de los niños adquieren el desarrollo de movimientos con saltos, giros y palmadas de manera individual y en grupo jugando, el 7% en proceso y el 0% iniciado

Interpretación

La mayoría de los niños logran desarrollar movimientos con saltos giros y palmadas de manera individual y grupal mediante el juego para desarrollar su velocidad y motricidad gruesa. La maestra planifica más continuamente estos juegos para su clase cotidiana.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.17**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|--------------|------------------------------------|------------------|-----------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | X | | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | X | | |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | X | | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | X | | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | X | | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | X | |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | | X | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 28 | 2 | 0 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 5: Ejecuta movimientos de reacción para buscar objetos y prendas en el juego de discriminación visual Color Color para desarrollar su atención, concentración y su motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.18

Movimientos con discriminación visual en el juego Color Color

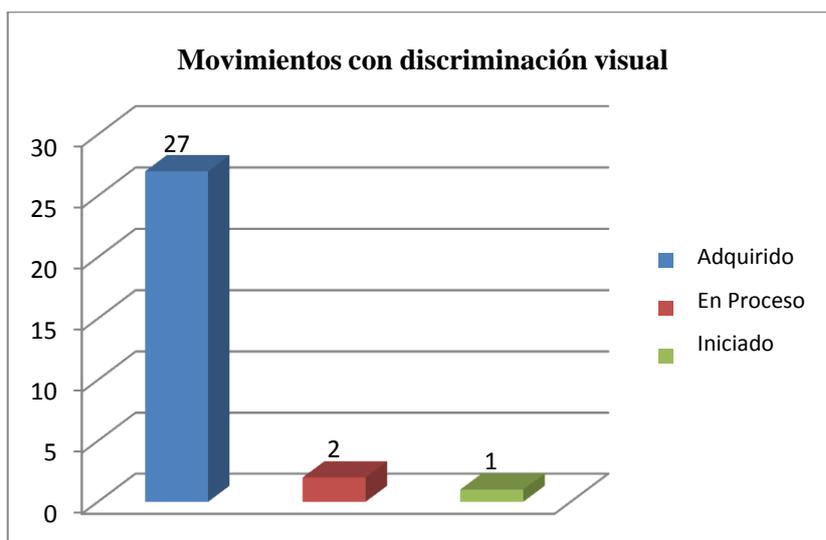
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 27 | 90% |
| En proceso | 2 | 7% |
| Iniciado | 1 | 3% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.17

Movimientos con discriminación visual en el juego Color Color



Fuente: Cuadro N° 4.18

Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Al observar se comprueba que el 73% de niños adquieren la capacidad de ejecutar movimientos de reacción con discriminación visual para resolver el juego buscando objetos rápidamente, el 17% están en proceso y el 10% están iniciando

Interpretación

La continua realización de juegos de discriminación visual para encontrar la solución de manera rápida les permite adquirir en su mayoría de niños, el desarrollo de su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.18**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|------------|------------------------------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | X | | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | X | | |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | | X | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | X | | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | X | | |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | X | | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 27 | 2 | 1 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

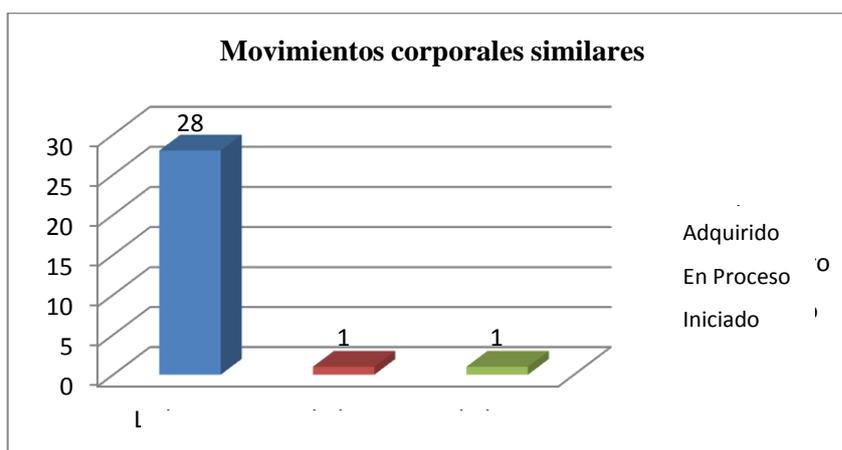
Ítem 6: Efectúa movimientos corporales similares a su compañero en el juego de habilidad mental y concentración El Espejo mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.19
Movimientos corporales similares en el juego El Espejo

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Adquirido | 28 | 94% |
| En proceso | 1 | 3% |
| Iniciado | 1 | 3% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.18
Movimientos corporales similares en el juego El Espejo



Fuente: Cuadro N° 4.19
Elaborado por: Rita Patín

Análisis

La observación permite visualizar que el 94% de los niños adquieren la facultad de realizar movimientos corporales similares a los de su compañero, el 3% están en proceso y el 3% están iniciando.

Interpretación

Se evidencia que existen la mayoría de niños que pueden realizar movimientos similares a los de su compañero simultáneamente ya se trabajará más en el desarrollo de su atención, concentración y su motricidad gruesa, la maestra realiza con frecuencia estas actividades.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.19**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | | X | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | X | | |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | | X |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | X | | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | X | | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | X | | |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | X | | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 28 | 1 | 1 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 7: Resuelve el juego viso manual El laberintos del Conejito, encontrando la solución rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.20

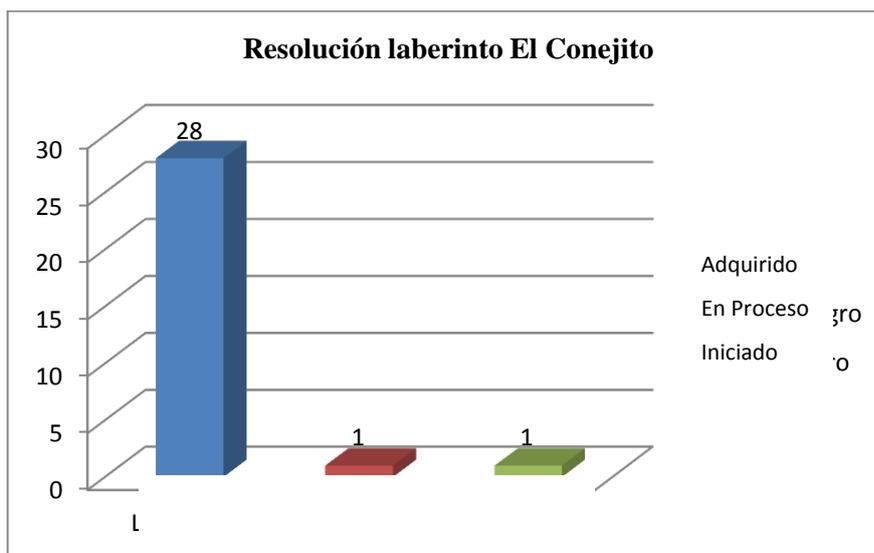
Habilidad mental resolviendo el laberinto El Conejito

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 28 | 94% |
| En proceso | 1 | 3% |
| Iniciado | 1 | 3% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.19

Habilidad mental resolviendo el laberinto El Conejito



Fuente: Cuadro N° 4.20
Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Se observa que el 94 % de los niños adquieren la capacidad de resolver el laberinto el conejito, el 3% está en proceso y el 3% iniciando.

Interpretación

La suficiente aplicación de juegos con laberintos ocasiona el desarrollo de la atención, concentración y la motricidad gruesa en los niños, la maestra pone más énfasis en aplicar estas actividades.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.20**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|------------|------------------------------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | X | | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | | X | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | | X |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | X | | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | X | | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | X | | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | X | | |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | X | | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 28 | 1 | 1 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 8: Ejecuta movimientos para imitar a diferentes animales en el Juego motriz La Estatua desarrollando diferentes posturas corporales y su motricidad gruesa

Cuadro N° 4.21

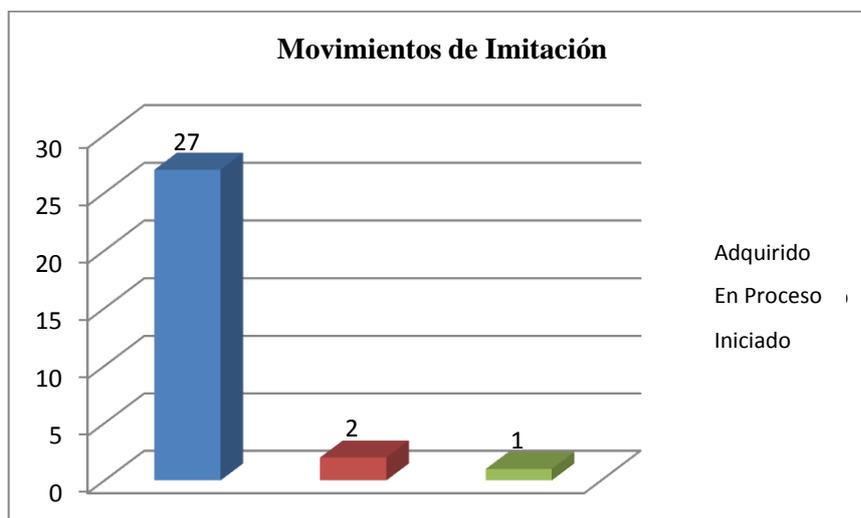
Movimientos de imitación de animales en el Juego La Estatua

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 27 | 90% |
| En proceso | 2 | 7% |
| Iniciado | 1 | 3% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.20

Movimientos de imitación de animales en el Juego La Estatua



Fuente: Cuadro N° 4.21
Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Con la observación se comprueba que el 90% de los niños adquieren la coordinación de movimientos de imitación en la realización del juego, el 7% en proceso y el 3% iniciando

Interpretación

Se evidencia que la mayoría de los niños adquieren la coordinación de movimientos de imitación para mejorar su postura corporal en el juego planteado, esto ocasiona el desarrollo de su motricidad gruesa, la maestra ya agrega más actividades de imitación.

**RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO
N°4.21**

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|--------------|------------------------------------|------------------|-----------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | X | | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | X | | |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | | X | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | X | | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | | X | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | X | | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 27 | 2 | 1 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Ítem 9: Realiza carreras de relevos en el Juego Motriz Sensitivo Banda de Ladrones desarrollando la velocidad, los sentidos y su motricidad gruesa

Cuadro N° 4.22

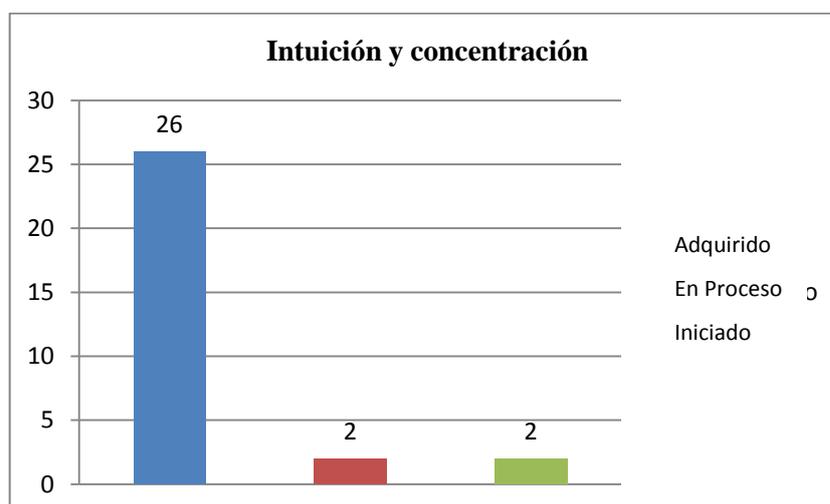
Carrera de relevos en el juego Banda de Ladrones

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 26 | 86% |
| En proceso | 2 | 7% |
| Iniciado | 2 | 7% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.21

Carrera de relevos en el juego Banda de Ladrones



Fuente: Cuadro N° 4.22
Elaborado por: Rita Patín

Análisis

La observación permitió evidenciar que el 86% de los niños corren realizando los relevos correctamente en el juego presentado, el 2% están en proceso y el 2% iniciando

Interpretación

Se observa que la mayoría de niños adquieren la destreza de correr realizando relevos eficazmente el manejo de la intuición y concentración esta avanzado, estas actividades que se plantea ayuda a los niños desarrollar su motricidad gruesa y ya se realizan de una manera correcta y controlada.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.22

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|--------------|------------------------------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | X | | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | | X | |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JHOEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | X | | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | | | X |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | | X | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | X | | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | | X |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | X | | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 26 | 2 | 2 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Ítem 10: Despliega movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria para desarrollar la memoria, concentración y motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.23

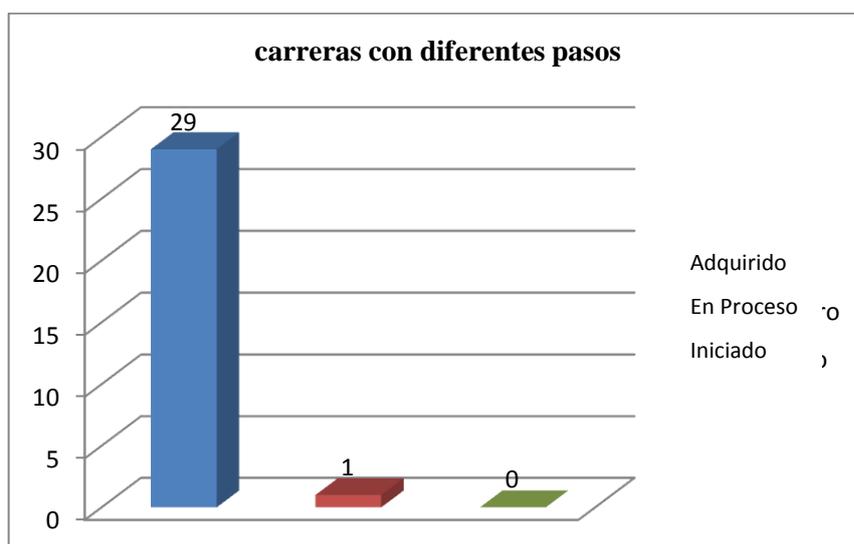
Movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Adquirido | 29 | 97% |
| En proceso | 1 | 3% |
| Iniciado | 0 | 0% |
| TOTAL | 30 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.
Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.22

Movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria



Fuente: Cuadro N° 4.23
Elaborado por: Rita Patín

Análisis

Se observa que el 97% de los niños adquieren movimientos intuitivos para recordar objetos, colores, prendas establecidas en el juego, el 3 % está en proceso y el 0% iniciando.

Interpretación

Los niños demuestran avanzado desarrollo sensitivo e intuitivo ya recuerdan con facilidad lo observado en el juego lo que les permiten desarrollar sus sentidos y la motricidad gruesa, la maestra realiza estas actividades de manera continua.

RECOLECCIÓN DE DATOS CON NÓMINA DE ESTUDIANTES DEL CUADRO N°4.23

| Nº. | NOMINA DE ALUMNOS | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
|-------|------------------------------------|-----------|------------|----------|
| 1 | ALDAZ SIMALIZA MAYBETH ANAHI | X | | |
| 2 | BAYAS PASTO MELANY LISBETH | X | | |
| 3 | BORJA ESPINOZA MADELEINE GETSEMANI | X | | |
| 4 | CANDO TIÑE LLEGUERLY HACOB | X | | |
| 5 | CHACHA PATIN ANTHONY MICHAEL | X | | |
| 6 | CHIMBOLEMA CHELA MANUEL JESUS | X | | |
| 7 | COLES PATIN MERY SAMANTHA | X | | |
| 8 | GUAMBUGUETE CHIMBO JULIO CESAR | X | | |
| 9 | GUINGLA GUERRA KEVIN ALEJANDRO | X | | |
| 10 | HINOJOSA MILAN ALAN JOHEL | X | | |
| 11 | MANOBANDA PASTO KATTERINE ARACELY | X | | |
| 12 | MONAR IZURIETA SONIA ANALIA | X | | |
| 13 | NARANJO CHELA ALAN MATIAS | X | | |
| 14 | OCHOA MULLO MELANY ANAHI | X | | |
| 15 | PATIN CHIMBO PAUL ALEXANDER | X | | |
| 16 | PILAMUNGA PATIN CRISTHIAN RENATO | X | | |
| 17 | PILCO MOPOSITA ISABEL CRISTHINA | X | | |
| 18 | PUNINA REA JOHAN ERICK | | X | |
| 19 | RAMIREZ PEREZ JHOAN ALEJANDRO | X | | |
| 20 | REA ASITUMBAY MAYG JHOSUE | X | | |
| 21 | REA REA DEIVYS AARON | X | | |
| 22 | ROCHINA AZAS GERARDO DANIEL | X | | |
| 23 | SANABRIA MONCAYO CARLOS ANDRES | X | | |
| 24 | SANTILLAN CACERES STALYN GEOVANNY | X | | |
| 25 | SISA GUAMBUGUETE LEANDRO SAMIR | X | | |
| 26 | TAMAMI CACUANGO YAWRI JEAMPIER | X | | |
| 27 | TAMAMI PILAMUNGA DEYVIS JESUS | X | | |
| 28 | TARIS PEÑA JHOAO SAID | X | | |
| 29 | VEGA CAYAMBE ISABEL CRISTINA | X | | |
| 30 | YAZUMA GAVILAN JESSICA FERNANDA | X | | |
| | SUMA | 29 | 1 | 0 |
| TOTAL | | | | 30 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

4.1.3 CUADRO COMPARATIVO DEL ANTES Y EL DESPUÉS DE APLICADO EL MANUAL

Cuadro N° 4.24

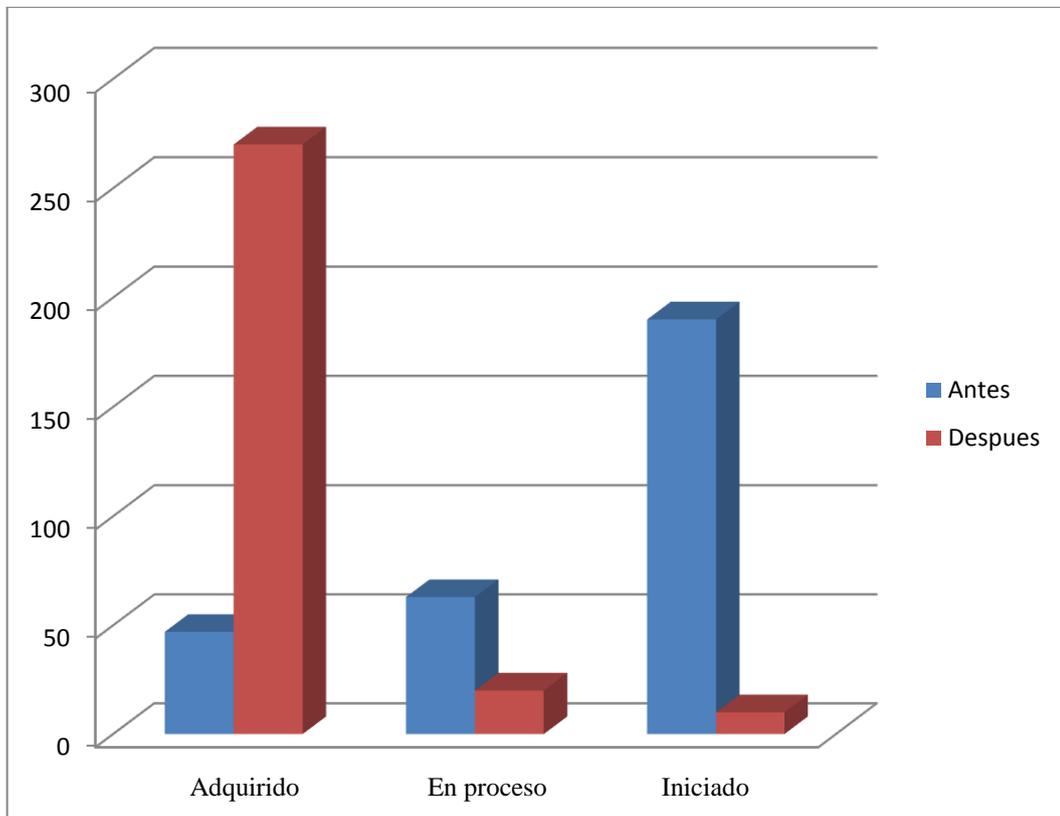
| ASPECTOS OBSERVADOS | VALORACIÓN | | | | | | |
|---|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|------------|
| | Adquirió | En proceso | Iniciado | Adquirió | En proceso | Iniciado | Total |
| Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado al realizar el juego de la Olla loca para mejorar su velocidad y motricidad gruesa. | 6 | 7 | 17 | 27 | 2 | 1 | 30 |
| Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto al realizar el juego de persecución La Tortuga para desarrollar su motricidad gruesa. | 5 | 8 | 17 | 24 | 4 | 2 | 30 |
| Coordina movimientos de manos de acuerdo al ritmo de la canción en la ejecución de juego de velocidad y persecución El Viaje para desarrollar su fuerza motriz y motricidad gruesa. | 3 | 7 | 20 | 26 | 3 | 1 | 30 |
| Realiza movimientos con saltos , giros y palmadas en el juego de fuerza salta salta manera individual y en grupo desarrollando su potencia, velocidad y motricidad gruesa | 4 | 8 | 18 | 28 | 2 | 0 | 30 |
| Ejecuta movimientos de reacción para buscar objetos y prendas en el juego de discriminación visual Color Color para desarrollar su atención, concentración y su motricidad gruesa. | 3 | 5 | 22 | 27 | 2 | 1 | 30 |
| Efectúa movimientos corporales similares a su compañero en el juego de habilidad mental y concentración El Espejo mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa. | 4 | 5 | 21 | 28 | 1 | 1 | 30 |
| Resuelve el juego viso manual El laberintos del Conejito, encontrando la solución rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa | 4 | 6 | 20 | 28 | 1 | 1 | 30 |
| Ejecuta movimientos para imitar a diferentes animales en el Juego motriz La Estatua desarrollando diferentes posturas corporales y su motricidad gruesa | 5 | 3 | 22 | 27 | 2 | 1 | 30 |
| Realiza carreras de relevos en el Juego Motriz Sensitivo Banda de Ladrones desarrollando la velocidad , los sentidos y su motricidad gruesa | 6 | 8 | 16 | 26 | 2 | 2 | 30 |
| Despliega movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria para desarrollar la memoria, concentración y motricidad gruesa. | 7 | 6 | 17 | 29 | 1 | 0 | 30 |
| TOTAL | 47 | 63 | 190 | 270 | 20 | 10 | 300 |

Fuente: Ficha de Observación aplicada a Niños y niñas Primer grado de Educación Básica.

Elaborado por: Rita Patín

Gráfico N° 4.23

RESULTADOS GENERALES



Fuente: Cuadro N° 4.24

Elaborado por: Rita Patín

4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.2.1 Hipótesis General

H1. La Aplicación del Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos” Desarrolla la Motricidad Gruesa en niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

H0. La Aplicación del Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos” no Desarrolla la Motricidad Gruesa en niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

4.2.2 Comprobación de la Hipótesis Específicas

4.2.2.1 Comprobación de la Hipótesis Específicas 1

a) Modelo Lógico

H1. ¿Cómo la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

H0 ¿Cómo la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre no desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

b) Modelo Estadístico

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

SIMBOLOGÍA

| | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado | f_o = frecuencia observada |
| χ_t^2 = “Chi” cuadrado tabulado | f_e = frecuencia esperada |
| Σ = Sumatoria | α = nivel de significación |
| IC = intervalo de confianza | GL=grados de libertad |

c) Nivel De Significación

$$\alpha = 0,05$$

$$IC = 95\%$$

d) ZONA DE RECHAZO

Columnas 3, Filas 2

$$GL = (Columnas-1) (Filas-1)$$

$$GL = (3-1) * (2-1)$$

$$GL = (2) * (1)$$

GL= 2 Leída de la tabla

$$\chi_t^2 = 5,991$$

e) REGLA DE DECISIÓN

Si $\chi_c^2 \geq \chi_t^2$ Rechazo la H0

Si $\chi_c^2 \leq \chi_t^2$ Acepta la H1

f) Cálculo de Chi Cuadrado

| ALTERNATIVAS | Hipótesis Especifica 1 | | | | | |
|-------------------|------------------------|------------|------------|------------------|------------------|------------|
| | Antes | Después | Total | Antes | Después | Total |
| Adquirido | 18 | 105 | 123 | O= 18 E= 61,5 | O =105 E=61,5 | 123 |
| En proceso | 30 | 11 | 41 | O= 30 E= 20,5 | O =11 E= 20,5 | 41 |
| Iniciado | 72 | 4 | 76 | O= 72 E= 38 | O =4 E=38 | 76 |
| TOTAL | 120 | 120 | 240 | 120 | 120 | 240 |

$$1. 120 * \frac{123}{240} = 61,5 \quad 2. 120 * \frac{41}{240} = 20,5 \quad 3. 120 * \frac{76}{240} = 38$$

$$4. 120 * \frac{123}{240} = 61,5 \quad 5. 120 * \frac{41}{240} = 20,5 \quad 6. 120 * \frac{76}{240} = 38$$

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

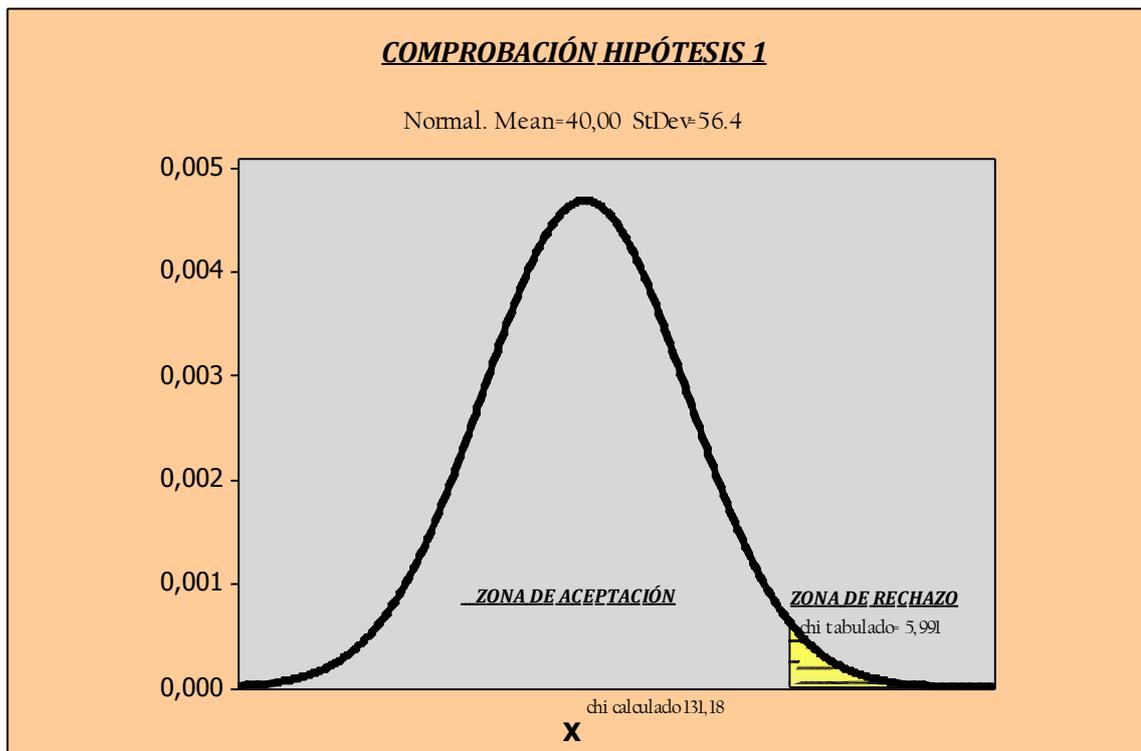
$\chi_c^2 = \text{Calculado}$

$$\chi_c^2 = \frac{(18 - 61,5)^2}{61,5} + \frac{(105 - 61,5)^2}{61,5} + \frac{(30 - 20,5)^2}{20,5} + \frac{(11 - 20,5)^2}{20,5} + \frac{(72 - 38)^2}{36} + \frac{(4 - 38)^2}{38}$$

$$\chi_c^2 = 30,77 + 30,77 + 4,40 + 4,40 + 30,42 + 30,42$$

$$\chi_c^2 = 131,18$$

Gráfica



4.2.2.1.1 Decisión Estadística

Puesto que el valor del Chi cuadrado calculado $Xc^2 = 131,18$ mayor que Chi cuadrado tabulado $\chi_t^2 = 5,991$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada es decir que la aplicación de la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos “a través de juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

4.2.2.2 Comprobación de la Hipótesis Específica 2

a) Modelo Lógico

H1. ¿De qué manera la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

H0 ¿De qué manera la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización no desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

b) Modelo Estadístico

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

SIMBOLOGÍA

| | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado | f_o = frecuencia observada |
| χ_t^2 = “Chi” cuadrado tabulado | f_e = frecuencia esperada |
| Σ = Sumatoria | α = nivel de significación |
| IC = intervalo de confianza | GL=grados de libertad |

c) NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

α = 0,05

IC= 95%

d) ZONA DE RECHAZO

Columnas 3, Filas 2

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (3-1)* (2-1)

GL= (2) *(1)

GL= 2 Leída de la tabla

$$\chi^2_t = 5,991$$

e) Regla de Decisión

Si $\chi^2_c \geq \chi^2_t$ Rechazo el Ho

Si $\chi^2_c \leq \chi^2_t$ Acepta la Hi

f) Cálculo de Chi Cuadrado

| ALTERNATIVAS | Hipótesis Especifica 2 | | | | | |
|-------------------|------------------------|-----------|------------|----------------|-----------------|------------|
| | Antes | Después | Total | Antes | Después | Total |
| Adquirido | 11 | 83 | 94 | O= 11 E= 47 | O =83 E= 47 | 94 |
| En proceso | 16 | 4 | 20 | O= 16 E= 10 | O = 4 E= 10 | 20 |
| Iniciado | 63 | 3 | 66 | O= 63 E= 33 | O = 66 E= 33 | 66 |
| TOTAL | 90 | 90 | 180 | 90 | 90 | 180 |

$$1. 90 * \frac{94}{180} = 47$$

$$2. 90 * \frac{20}{180} = 10$$

$$3. 90 * \frac{66}{180} = 33$$

$$4. 90 * \frac{84}{180} = 47$$

$$5. 90 * \frac{20}{180} = 10$$

$$6. 90 * \frac{66}{180} = 33$$

$$\chi^2_c = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

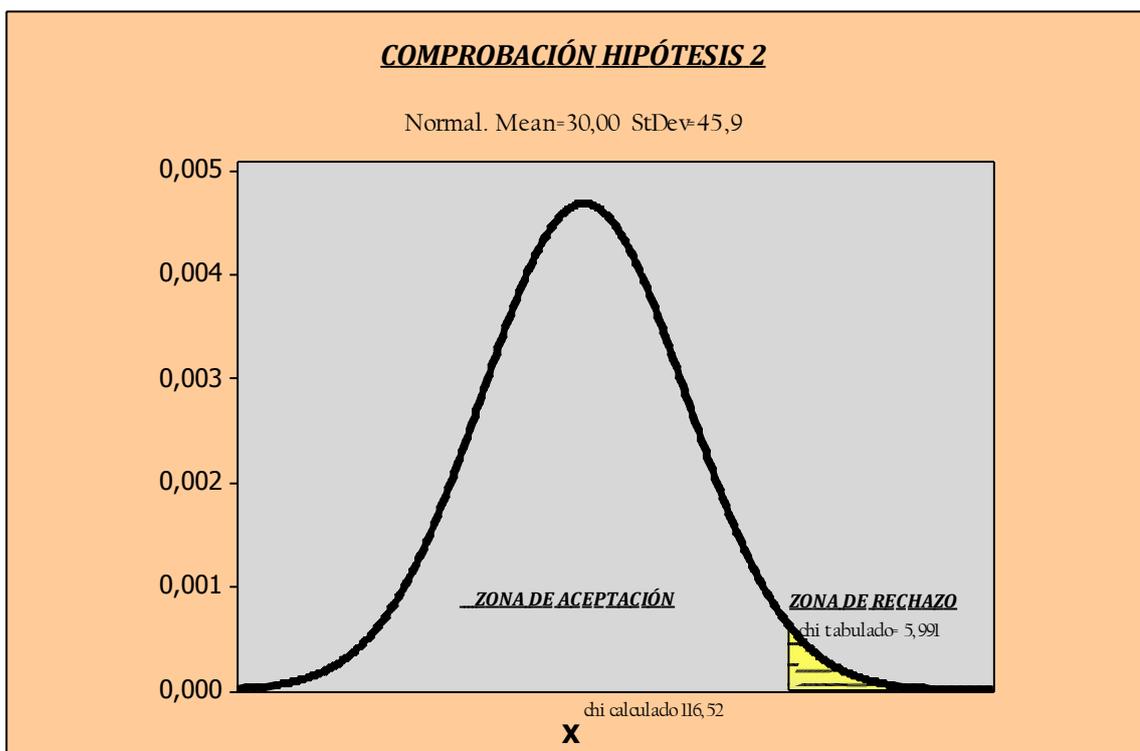
$Xc^2 = \text{Calculado}$

$$Xc^2 = \frac{(11 - 47)^2}{47} + \frac{(83 - 47)^2}{47} + \frac{(16 - 10)^2}{10} + \frac{(4 - 10)^2}{10} + \frac{(63 - 33)^2}{33} + \frac{(3 - 33)^2}{33}$$

$$Xc^2 = 27,57 + 27,57 + 3,60 + 3,60 + 27,09 + 27,09$$

$$Xc^2 = 116,52$$

Gráfica



4.2.2.1.2 Decisión Estadística

Puesto que el valor del Chi cuadrado calculado $Xc^2 = 116,52$ mayor que Chi cuadrado tabulado $\chi_t^2 = 5,991$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada es decir la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

4.2.2.3 Comprobación de la Hipótesis Específica 3

a) Modelo Lógico

H1. ¿Por qué razón la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

Ho. ¿Por qué razón la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos no desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

b) Modelo Estadístico

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

SIMBOLOGÍA

| | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado | f_o = frecuencia observada |
| χ_t^2 = “Chi” cuadrado tabulado | f_e = frecuencia esperada |
| Σ = Sumatoria | α = nivel de significación |
| IC = intervalo de confianza | GL=grados de libertad |

c) NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

$$\alpha = 0,05$$

$$IC = 95\%$$

d) ZONA DE RECHAZO

Columnas 3, Filas 2

$$GL = (Columnas-1) (Filas-1)$$

$$GL = (3-1) * (2-1)$$

$$GL = (2) * (1)$$

GL= 1 Leída de la tabla

$$\chi^2_t = 5,991$$

e) REGLA DE DECISIÓN

Si $\chi^2_c \geq \chi^2_t$ Rechazo el H_0

Si $\chi^2_c \leq \chi^2_t$ Acepta la H_i

f) CÁLCULO DE CHI CUADRADO

| ALTERNATIVAS | Hipótesis Especifica 3 | | | | | |
|----------------------|------------------------|-----------|------------|----------------|----------------|------------|
| | Antes | Después | Total | Antes | Después | Total |
| Logra | 18 | 82 | 100 | O= 18 E= 50 | O =82 E= 50 | 100 |
| Casi lo logra | 17 | 5 | 22 | O= 17 E= 11 | O = 5 E= 11 | 22 |
| No lo logra | 55 | 3 | 58 | O= 55 E= 29 | O = 3 E= 29 | 58 |
| TOTAL | 90 | 90 | 180 | 90 | 90 | 180 |

$$1. 90 * \frac{100}{180} = 50$$

$$2. 90 * \frac{22}{180} = 11$$

$$3. 90 * \frac{58}{180} = 29$$

$$4. 90 * \frac{100}{180} = 50$$

$$5. 90 * \frac{22}{180} = 11$$

$$6. 90 * \frac{58}{180} = 29$$

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

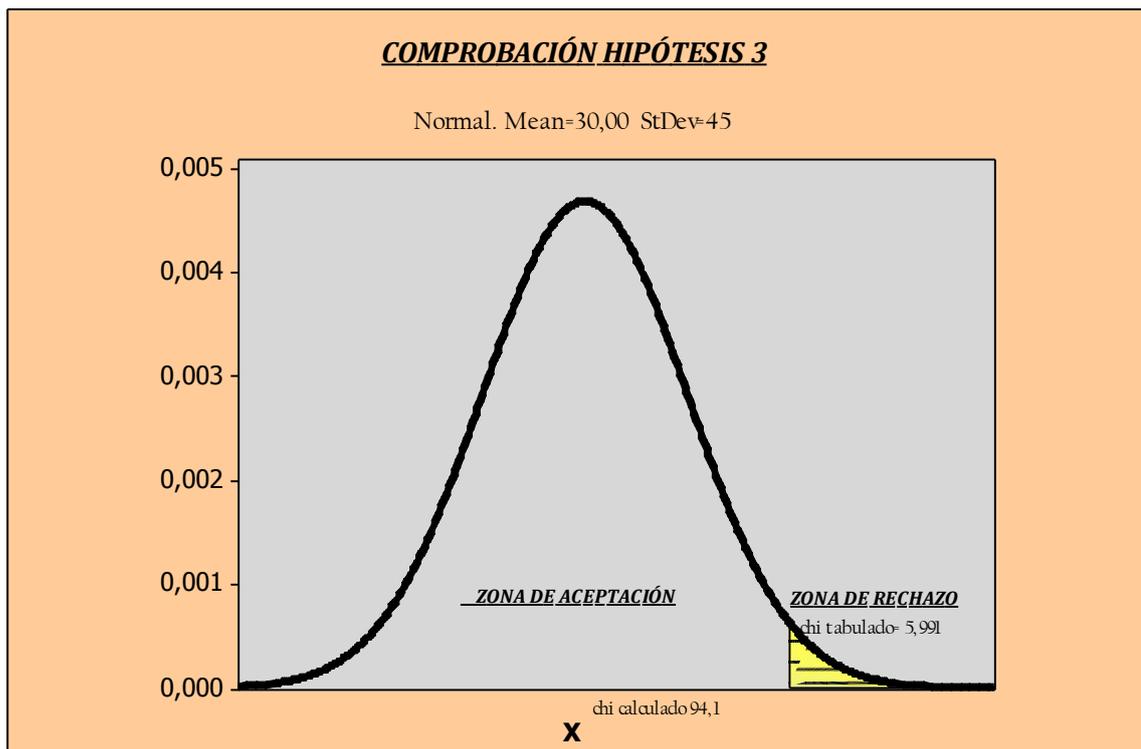
$\chi_c^2 = \text{Calculado}$

$$\chi_c^2 = \frac{(18 - 50)^2}{50} + \frac{(82 - 50)^2}{50} + \frac{(17 - 11)^2}{11} + \frac{(5 - 11)^2}{11} + \frac{(55 - 29)^2}{29} + \frac{(3 - 29)^2}{29}$$

$$\chi_c^2 = 20,48 + 20,48 + 3,27 + 3,27 + 23,31 + 23,31$$

$$\chi_c^2 = 94,1$$

Gráfica



4.2.2.1.3 Decisión Estadística

Puesto que el valor del Chi cuadrado calculado $\chi^2 = 94,1$ mayor que Chi cuadrado tabulado $\chi^2 = 5,991$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada es decir que la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

4.2.2.1.4 Decisión de la Hipótesis General

Al ser comprobadas las hipótesis específicas 1,2 y 3 se demostró que la hipótesis general de investigación, la misma que dice la Aplicación del Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos” Desarrolla la Motricidad Gruesa en niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- CONCLUSIONES

- Los Juegos Al Aire Libre mediante su ejecución evidenciaron ser una estrategia lúdica para el desarrollo de la Motricidad Gruesa, además despertó el interés y la alegría de los y niñas del Primer Grado de la Escuela “Gustavo Lemos”.
- La realización de Juegos de Atención y Memorización demostraron ser una estrategia lúdica para el desarrollo de la Motricidad Gruesa, porque permitió a la vez compartir experiencias y sacar a flote emociones de los y niñas del Primer Grado de la Escuela “Gustavo Lemos”.
- La resolución de Juegos Didácticos comprobaron ser una estrategia lúdica para el desarrollo de la Motricidad Gruesa, porque a través de estos sacaron a flote habilidades y destrezas corporales e intelectuales de los y niñas del Primer Grado de la Escuela “Gustavo Lemos”.

5.2.- RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes la utilización del manual de estrategias lúdicas “jueguitos maravillosos” para mejorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas ya que a través de los juegos al aire libre se coordinará movimientos motrices y se fortalecerá todos los segmentos corporales, para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se recomienda poner en práctica los juegos de atención y memorización del manual de estrategias lúdicas “jueguitos maravillosos” para mejorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños en procura de que el proceso de enseñanza aprendizaje sea activo y participativo con la finalidad de alcanzar aprendizaje significativo mediante estos juegos.
- Es importante recomendar a las docentes a que realicen los juegos didácticos del manual de estrategias lúdicas “jueguitos maravillosos” para mejorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, siguiendo un proceso secuencial y con un grado de intensidad para que el desarrollo de la motricidad sea progresivo.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbadie, M. (2006). *EDUCACION INFANTIL*. BARECELONA: PAIDEOTRIVO.
- Aller, C. (1991). Juegos y Actividades de Lenguaje oral-procesos didáctivos .
http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm.
- Anime, B. (2011). *Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el ámbito académico*. buenos Aires: <http://brenda-anime.blogspot.com/2011/04/clasificacion-de-las-estrategias-de.html>.
- Asencio, L. (1986). LO COGNITIVO Y PSICOMOTRIZ. En *LAS RELACION DE LO COGNITIVO CON LO PSICOMOTRIZ* (págs. 25-29). CARACAS.
- Aucouturier, L. y. (2003). LA EDUCACION PSICOMOTORA.
- Ausubel, P. (2008). Psicología general.
- Benavidez, M. (1999). *Estrategias Metodológicas para el aprendizaje significativo y desarrollo de destrezas*. Quito: Sonibux.
- Berruazo, M. (2005). *LA MOTRICIDAD*.
- Brant, A. (2002). En *TECNICAS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE* (págs. 35-40). SPENCER EDITIONS.
- Cassani, D. (1999). *Construir la Escritura*. Barcelona: Paidós.
- Castelnouvo. (2006). *DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES INTELECTUALES*.
- Castelnouvo, P. (2006). *DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES INTELECTUALES*. MADRID.
- Castillo, S. (1998). Enseñar a estudiar. En *PROCEDIMIENTOS Y TECNICAS DE ESTUDIO* (págs. 122-128). MADRID: UNED.
- Castrillón, S. (1988). *La lectura y los sentidos*. Madrid.
- Cooper, R. Y. (1998). *LA MOTRICIDAD FINA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE*. MADRID.
- Crespillo, E. (octubre de 2010). *El juego como actividad de enseñanza aprendizaje*.
Obtenido de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Cruz, C. M. (2010). *Desarrollo Físico y Psicomotor en la Etapa Infantil*. San Sebastián: Tolosa.
- Decrory, O. M. (2006). *EL JUEGO EDUCATIVO*. MEXICO: Editorial Alfaomega TOMO1.
- Delors, J. (1994). desarrollo de estrategias ludicas.
- Dinacaped. (1972). *FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS*. Quito.

- Ediciones Parramón S.A. (2001). *Manual del Educador*. Barcelona: Parramón.
- Ediciones Parramón,S.A. (2001). *Manual del Educador*. Barcelona: Parramón.
- García, M. (2007). EL JUEGO DIDÁCTICO ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA.
- Garzón, S., & Pilatasig, A. (2010). *ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE EJERCICIOS QUE DESARROLLEN LA MOTRICIDAD LOS NIÑOS/AS DE CUATRO AÑOS DEL CDI "LUIS FERNANDO RUIZ" DE LA CIUDAD DE LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI*. Recuperado el 2015, de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1093/3/T-UTC-0755.pdf>
- González, C. &. (1993). la lectura. En *factores y actividades que enriquecen el proceso educativo* (pág. 234). barcelona.
- Graham, K. (1979). En *SISTEMAS Y TECNICAD DE MANUAL DE PROCEDIMIENTOS*.
- Gratiot, A. (1999). Desarrollo Biológico. morata: tomo 2 2da edicion.
- Gross. (1986). El juego como teoría práctica de la anticipación funcional.
- Le Boulch, J. (1983). DESARROLLO PSICOMOTOR. En *DESARROLLO A LOS 6 AÑOS* (págs. 76-82). MADRID.
- Lemus, A. (1973). En *PEDAGOGÍA, TEMAS FUNDAMENTALES* (pág. (Pág. 208)). Edit. Kapelusz, BsAs.
- Luria, C. (1975). La Atención. En *LA ATENCION -MOTIVANDO EL APRENDIZAJE* (págs. 173-187).
- Matveev, L. (1985). *Fundamentos del entrenamiento deportivo*. Recuperado el 2015, de https://books.google.com.ec/books/about/Fundamentos_del_entrenamiento_deportivo.html?id=8ePsyMY0y0cC
- Mejía.H, D. (2006). La ludica y psicomotricidad.
- Montesdeoca, G. P. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial* (Primera ed.). Quito, Ecuador.
- Montesdeoca, G. P. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial* (Primera ed.). Quito, Ecuador.
- Muzio, A. (1998). Pedagogía. En *la pedagogía y la educacion* (págs. 17-23). Buenos Aires.
- Ortiz, J. (2008). *Estrategias Educativas para el aprendizaje activo* (Primera ed.). CODEU.

- Pérez, M. M. (2010). *LA MOTRICIDAD COMO DIMENSIÓN HUMANA* (Primera ed.). España: Leéme.
- Piaget, J. (1969). *El juego y el desarrollo de la inteligencia*.
- Piaget, J. (1979). *RAZONAMIENTO Y SOLUCION DE PROBLEMAS*.
- Pouppard, P. (1987). *Diccionario de las Religiones*. Barcelona: Herder.
- Quevedo, P. (2013). *El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos del primer año de educación general básica del Centro Educativo " Alejandro Benjamin Coronel" de la provincia de Cotopàxi, cantón Latacunga*. Recuperado el 2015, de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10935/1/53310_1.pdf
- Ramos, F. (2010). *El juego y el aprendizaje del niño* . Recuperado el 2015, de <http://es.scribd.com/doc/212521599/EL-JUEGO-Y-EL-APRENDIZAJE-DEL-NINO#scribd>
- Ribes Antuña, M. D. (2011). *El juego infantil y su metodología* (Primera ed.). Bogotá, Colombia: MAD S.L.
- Ribes Antuña, M. D. (2011). *El juego infantil y su metodología* (Primera ed.). Bogotá, Colombia: MAD S.L.
- Rincón, A. (1998). Técnicas Grafoplasticas. En *Uso de la Plastilina* (págs. 23-45).
- Sanango, M. (2013). *L JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL B LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013*. Recuperado el 2015, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4700/1/Sanango%20Padilla%20Mar%C3%ADa%20Elena.pdf>
- Santamaria, S. (2000). *Elementos Básicos de la Psicomotricidad*. Recuperado el 2015, de <http://www.monografias.com/trabajos16/elementos-psicomotricidad/elementos-psicomotricidad.shtml>
- Sanuy, C. (. (1998). *Enseñar a jugar*. España: marsiega.
- Silva.C. (2005). *LA INTERACCION DE LOS NIÑOS CONSIDERACIONES PEDAGÓGICAS Y PSICOLOGICAS*. MADRID: MAESTRIA EN PSICOLOGIA.
- Uzcategui, E. (1974). *FUNDAMENTOS DE LA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN*. Madrid.
- Vayer, P. y. (2001). *LA EDUCACION PSICOMOTRIZ*.

Velázquez, R. (2003). *Psicomotricidad patrones de movimiento*. Mexico: S:A:de.V.

Venegas, M. (1987). *LA LECTURA*. CARACAS.

Vigotsky, L. (2003). *EL DESARROLLO PSICOSOCIAL*.

Wendkos, S. (1999). *Psicología del Desarrollo -Desarrollo Físicos y cambios*.

Recuperado el 2015, de

http://uva.anahuac.mx/mace/modulos/modulo_1/info_unidad_2.html

ANEXOS

ANEXO 1 PROYECTO DE TESIS



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

**PROGRAMA DE MAESTRIA EN MAGISTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA
MENCION JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**

DECLARACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS” PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GUSTAVO LEMOS, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2014-2015.

PROPONENTE

Lcda. Rita Alexandra Patín Ninabanda.

Riobamba-Ecuador

2015

1. TEMA

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS” PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GUSTAVO LEMOS, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2014-2015.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1 UBICACIÓN DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se lo realiza en la Escuela Gustavo Lemos la misma que está ubicada en el cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, calle Manuela Cañizares y Pichincha durante el periodo 2014- 2015.

La Escuela Fiscal Mixta “Gustavo Lemos” fue creada en el año de 1935, habiendo cumplido 75 años al servicio de la niñez, empezó a funcionar con 6 paralelos y un total de 129 estudiantes y cuyas instalaciones fueron la casa de la directora de ese entonces Sra. Mercedes Bonilla ubicada en las calles Azuay y Antigua Colombia, luego en 1958 pasa a ocupar las Instalaciones que pertenecían al colegio “Pedro Carbo”, ubicadas entre las calles Manuela Cañizares y Pichincha donde se encuentra ubicada en la actualidad. La misión de esta investigación es de brindar un proceso educativo dirigido a resolver los problemas cotidianos, desarrollando valores de solidaridad y trabajo y respeto a los componentes del entorno familiar y social.

2.2 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

A nivel mundial las actividades lúdicas son analizadas meticulosamente, puesto que se ha conceptualizado que el juego constituye un elemento básico en la vida del niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo, pero ante esta necesidad se encuentran varios obstáculos que no permiten aprovechar al máximo el juego como un método de aprendizaje.

Este problema se evidencia en la familia y en las instituciones educativas, en donde por regla general no se planifica, ni se programan actividades lúdicas con fines didácticos, al contrario se las utiliza únicamente como una forma de entretenimiento, para que no “molesten”, esto se evidencia específicamente en países y ciudades desarrolladas, sin valorar los verdaderos aportes del juego en el desarrollo integral de los niños.

Cuando el niño juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

Actualmente los juegos electrónicos han suplantado a los juegos populares modificando con ello, la verdadera esencia de las actividades lúdicas, desvalorizando la práctica de valores humanos y su consecuente intervención en los procesos de enseñanza aprendizaje. Entonces se debe retomar los juegos con verdaderas estrategias de aprendizaje que propician el desarrollo de las funciones cognitivas y psicomotrices de los niños en todas sus etapas evolutivas.

Las instituciones educativas son espacios propicios para desarrollar actividades lúdicas como elemento básico para el desarrollo y adquisición de habilidades motoras que forman parte del proceso educativo y desarrollo integral del niño y la niña en la Educación preparatoria o primer año de educación general básica, en este sentido, la presente investigación se sustenta en un diagnóstico situacional que a la vez permitirá determinar las causas y efectos de la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En consecuencia, en la educación inicial y preparatoria se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al niño y la niña la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca, como elementos básicos en el proceso educativo formal con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón entre otros.

Mientras que, el docente de educación preescolar actúa de forma excesivamente formal insinuando al niño a que debe estar sin moverse, sin hacer bulla, por tanto debe utilizar diversas herramientas mediante las cuales estimule el desarrollo integral del niño y la niña lo que permite al mismo tiempo que ellos fomenten la capacidad de predecir los acontecimientos, organizar su tiempo al realizar sus actividades, relacionarse en forma efectiva y por ende fomentar su capacidad intelectual, todo esto, se fundamenta en los principios metodológicos que sustentan el programa de este nivel; donde se destaca lo lúdico como valor educativo, por considerarlo la actividad más completa, global y creativa que los mismos pueden realizar. Por estos antecedentes se emprende este problema de investigación como una actividad que los pequeños realizan espontáneamente, de tal forma que se pueda considerar que jugar es una necesidad a la que no pueden renunciar. La actividad lúdica es además un fin en sí misma. Para los discentes, la única razón que hay para jugar es el placer que encuentra jugando.

2.3.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

2.4. PROBLEMAS DERIVADO

a) ¿Cómo la elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

b) ¿De qué forma la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos, atención y memorización desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

c) ¿Por qué razón la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos“ a través de juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015?

3. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se realizará en la Escuela “Gustavo Lemos” del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar dada su importancia en la práctica pedagógica desarrollada por los docentes de Educación Inicial y Preparatoria, etapas en las cuales el desarrollo de la psicomotricidad es fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta investigación es importante porque da a conocer la utilidad de las actividades lúdicas como elemento primordial en el proceso de desarrollo integral del niño, así mismo, hace énfasis en el desarrollo de las funciones básicas cognitivas y psicomotrices, necesarias para el proceso de aprendizaje formal.

El presente trabajo investigativo es útil, porque se direcciona al mejoramiento de la práctica pedagógica del docente responsable del primer grado de Educación General Básica, en donde el juego y el desarrollo de la psicomotricidad son variables de fundamental importancia para la adquisición de aprendizajes significativos y funcionales.

Contribuirá a la solución de problemas evidenciados en el área de la motricidad gruesa este elemento se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros espaciales y temporales diferentes de los impuestos de la rutina diaria. Por ello se realiza según una norma o regla siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente crea orden; se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia que se convierte en un gran instrumento socializador.

El trabajo es factible ya que se cuenta con información bibliografía de libros, folletos, documentos sobre actividades lúdicas y motricidad gruesa y también con la

información del Internet, además de la predisposición y formación académica de la investigadora.

Los beneficiarios directos serán los niños y padres de familia y por ende la comunidad de la Escuela “Gustavo Lemos” del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, puesto que contarán con un manual didáctico diseñado en concordancia con los intereses evolutivos de los niños del primer grado de Educación General Básica.

OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar que la elaboración y aplicación de un manual de actividades lúdicas “Jueguitos Maravillosos” desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, Periodo 2014-2015.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Comprobar que la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.
- Evidenciar que la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.
- Demostrar que la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la

Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES

Analizado en las bibliotecas de la Universidad Nacional de Chimborazo acerca de la existencia o no de temas similares al planteado en este documento, se puede manifestar que existen temas relacionados al juego, diseños que corresponden a tesis de tipo propositivas, es decir no han sido aplicadas lo que diferencia sustancialmente a este trabajo, en vista que esta investigación se dirige específicamente a comprobar la validez de las actividades que se va a plantear para solucionar el problema evidente en los niños del Primer grado de Educación Básica.

5.2. FUNDAMENTACIONES

5.2.1. Fundamentación Filosófica

“El juego contribuye a la mejora del niño como ser humano. El juego va evolucionando conforme se van desarrollando las edades más tempranas del niño, del mismo modo que lo hizo la propia cultura humana, que, en sus fases primarias, tuvo en cada organización social algo de lúdica, pues se desarrolló en las formas y con el ánimo de un juego.” (Crespillo, 2010).

El hombre en cada una de las etapas de su ciclo de vida, utiliza las actividades lúdicas para satisfacer sus necesidades de reconocimiento social, aprendizaje y afectividad, más aun el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas en etapa de aprendizaje se relaciona directamente con la práctica pedagógica del docente y con la utilización del juego como estrategia fundamental de aprendizaje. El juego sin duda proporciona a los niños de primer grado de educación básica, insumos varios, para desarrollar aprendizajes significativos y funcionales, de ahí, la importancia de elaborar la micro planificación seleccionando adecuadamente actividades lúdicas que contribuyan a lograr los objetivos de aprendizaje en cada una de las sesiones de enseñanza

También se enmarca en un conjunto de valores como el respeto a la diversidad, cultura, individualidad, equidad y es transformadora porque desarrolla, potencializa las habilidades y destrezas para mejorar la sociedad en un mundo globalizado.

Efectivamente, las actividades lúdicas desarrollan en los estudiantes valores como la solidaridad y empatía...son los juegos los que acercan a un grupo de niños y les permiten trabajar en equipo, compartir y aprender a solucionar problemas.

Bajo estas consideraciones, el trabajo investigativo se centrará fundamentalmente en la etapa evolutiva de los niños de 4 y 5 años de edad, en miras de fortalecer la locomoción, lateralidad, direccional y equilibrio, de la misma manera fortalecerá el desarrollo de habilidades y competencias relacionadas a su entorno social y afectivo, en donde el juego además de un elemento de aprendizaje se constituye en un instrumento que le permite adaptarse e incrementar su auto concepto.

5.2.2. Fundamentación de valores

“El juego constituye la actividad fundamental del niño y que, gracias a esa actividad, los niños consiguen convertir la fantasía en realidad” (Piaget J. , 1969)

Los seres humanos desde que nacemos hasta que terminados nuestro ciclo evolutivo desarrollamos actividades lúdicas permanentemente, ya que existen diferentes clases de juegos que se acoplan a las etapas evolutivas que atravesamos; durante los primeros años de vida las actividades lúdicas son el centro del accionar humano, por lo mismo, el trabajo del docente debe sustentarse en ellas para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Piaget, el estudio de normas y valores desde edades tempranas, se caracterizan por la aparición de nuevos sentimientos morales y, sobre todo, por una organización de voluntad que desemboca en una mejor integración del “Yo” y en una regulación más eficaz de la vida afectiva.

La autoestima, cumplimiento de reglas, fortalecimiento de valores humanos, son algunas de las ventajas que desarrolla el juego a través de sus múltiples

manifestaciones, sin duda contribuyen al desarrollo de funciones básicas como la comprensión, memoria, concentración, entre otras.

La finalidad de este trabajo por tanto estará encaminada no solo aplicar el juego como medio para el desarrollo de la motricidad gruesa sino también del desarrollo de valores como la solidaridad, cooperación y el respeto mutuo.

5.2.3. Fundamentación Psicológica

El juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensorio motor, representativo y reflexivo. (Piaget J. , 1969).

Lo señalado por Piaget va de la mano con el desarrollo y crecimiento de los seres humanos , conocemos que los primeros juegos que desarrolla el niño son de carácter sensorio motriz sustentadas en la manipulación como instrumento de aprendizaje , posteriormente las actividades lúdicas desarrollan la fase representativa cuando los niños son capaces de establecer otro tipo de relaciones y finalmente el juego le permite reflexionar, ser consciente de su aprendizaje y utilizarlo para resolver sus necesidades y problemas.

Según la teoría de Jean Piaget , desde edades muy tempranas comienza el aprendizaje, por lo mismo la educación ecuatoriana oferta Educación Inicial I y II direccionada a niños y niñas de 4 a 5 y de 5 a 6 años respectivamente, en esta etapa las actividades lúdicas son el centro de la práctica pedagógica de los docentes, los proyectos de aula, y la planificación diaria , da cuenta de juegos, canciones, trabajo en equipo que permiten desarrollar aprendizajes fundamentales para continuar el proceso de escolarización en los años subsiguientes.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget **“el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.** (Piaget J. , 1969)

Por otro lado, el juego desarrolla la creatividad e imaginación de los pequeños contribuyendo al desarrollo de una vida Psíquica normal, en donde la afectividad y adaptación son elementos necesarios para que los niños aprendan fácilmente, y para que se sientan reconocidos como parte del grupo.

Los procesos de asimilación y adaptación son favorecidos con la presencia de las actividades lúdicas, con ellas los niños desarrollan la memoria y comprensión que les permite asimilar nuevos conocimientos, habilidades y destrezas y además se adaptan al entorno escolar de manera fácil.

5.2.4. Fundamentación Pedagógica

Jean Piaget señala que:

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. (Piaget J. , 1969).

La formación profesional de los docentes enfoca la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo mismo la destreza de planificación curricular considera que en la fase de motivación se desarrollen juegos de diferente naturaleza a fin de provocar el interés de los estudiantes y lograr el cumplimiento de objetivos de aprendizaje.

La inteligencia tiene dos atributos principales, la organización y la adaptación. El primero quiere decir que la inteligencia está formada de estructuras de conocimiento cada una de las cuales conduce a conductas diferentes en situaciones específicas.

La adaptación consta de dos procesos que se dan simultáneamente la asimilación y la acomodación, la primera consiste en asimilar nuevos conocimientos a nuevas

informaciones a los esquemas ya existentes la acomodación es el proceso de cambio que experimenta tales esquemas por el proceso de asimilación.

Desarrollar juegos como estrategia de aprendizaje contribuye a mejorar los procesos de organización y adaptación de los niños en el ambiente escolar, los enfrenta a una nueva realidad en donde la estructura del yo y del grupo se fortalecen con la ejecución de actividades lúdicas, por otra parte el niño es capaz de adaptarse y acomodarse más fácilmente a través de juegos que le permitan interactuar de manera natural con los demás miembros de su grupo.

Por lo expuesto las actividades lúdicas no son una alternativa que debe ser utilizada por el docente, son al contrario una estrategia metodológica, obligatoria en la planificación curricular del primer año de educación básica.

5.2.4. Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador 2008

Título II. Derechos; L Capítulo II. Derechos del Buen Vivir; Sección quinta Educación

Art. 26. “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

De acuerdo a este Art. Toda persona a largo de su vida tiene derecho inexcusable y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Título VII. Régimen del Buen Vivir; Capítulo I. Inclusión y Equidad; Sección primera Educación.

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

Según este Art. Del sistema Nacional de Educación tiene como finalidad el desarrollo de sus capacidades, potencialidades de manera eficaz y eficiente de acorde a la educación a la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país que tiene nuestros pueblos y nacionalidades. |

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I .De los principios generales

Capítulo Único, del ámbito, principios y fines

Art. 2.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

a) El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes , que contribuya a lograr y conocimiento y ejercicio de sus derechos , el cumplimiento de sus obligaciones , el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas , y una convivencia social intercultural , plurinacional , democrática y nacional.

h) la consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza.

l) la inculcación del respeto y la práctica permanente de los derechos humanos , la democracia, la participación ,la justicia, la igualdad, la no discriminación , la equidad, la solidaridad, la no violencia , las libertades fundamentales y los valores cívicos.

5.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.3.1. Estrategias

Conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual va dirigido.

La aplicación de estrategias garantiza el cumplimiento de objetivos y metas institucionales, en el caso de los centros de educación las estrategias permiten dinamizar la práctica pedagógica de los docentes y consecuentemente mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en todos los años de educación. Es importante que la selección de estrategias guarde concordancia con los elementos curriculares determinados para cada uno de los niveles y años de educación general básica, para ello los docentes deben establecer correspondencia entre los contenidos, objetivos y destrezas que se pretenden alcanzar en los estudiantes.

5.3.1.1. Estrategias Lúdicas

Etimología: El adjetivo lúdico es derivado por etimología popular del sustantivo latino “ludus” que significa juego.

De acuerdo a esto se puede decir que el término lúdico es un adjetivo que es relativo al juego, ocio, pasatiempo, recreo, entretenimiento o diversión.

Sin embargo en el campo educativo las actividades lúdicas se convierten en una estrategia didáctica que favorece el aprendizaje de los estudiantes, que los motiva y los predispone a nuevos aprendizajes, en algunos casos sirve como motivación, en otros, constituye la actividad central de proceso de construcción del conocimiento y en otras ocasiones puede ser actividad esencial en el proceso de evaluación.

Como se evidencia, la utilización de actividades lúdicas ofrece una variedad de consideraciones pedagógicas al momento de planificar el desarrollo de la clase, dependiendo de la visión del docente y de los objetivos que pretende lograr con la actividad.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, además se considera como metodología de la enseñanza de carácter participativa y dialógica, el juego como elemento esencial en la vida del ser humano.

En verdad las actividades lúdicas le dan significación a los aprendizajes de los estudiantes, más aun cuando son niños y niñas de primer grado de educación general básica, que por su naturaleza requieren la intervención de estrategias apropiadas para su edad evolutiva, entonces el juego garantiza un efectivo desarrollo de los aspectos psicomotrices, cognitivos y afectivos.

Tipos de estrategias lúdicas

5.3.1.2. El Juego

Es un tipo de actividad física mental que está presente en todos los seres humanos, en especial en el desarrollo de la infancia ya que por medio de ésta se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje, aportando a la vez alegría, diversión, placer y gozo.

Las actividades lúdicas contribuyen positivamente en el estado de salud de las personas, ya que mejora su adaptación al entorno, permite desarrollar competencias sociales y afectivas que influyen en los aspectos físico, emocional y psicológico, así también, el juego con fines didácticos contribuye a la adquisición de aprendizajes significativos y funcionales.

El juego a más de ser una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y su capacidad creativa es un elemento imprescindible para su correcto desarrollo físico, emocional y social.

Y es que efectivamente, las condiciones en las cuales se desenvuelven los niños y niñas al momento de jugar reúnen una serie de aspectos que los ayudan a mejorar sus procesos de crecimiento y desarrollo, la camaradería, complicidad, alegría, competencia, entre otros, hacen que los niños se desarrollen de manera integral.

El juego tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad, con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención deben estar atentos para entender las reglas no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común.

Los juegos son instrumentos que desarrollan destrezas de carácter cognitivo porque fortalecen la memoria, atención, concentración; destrezas psicomotoras relacionadas con la psicomotricidad fina y gruesa; destrezas sociales conectadas con el trabajo en equipo, la práctica de valores humanos, etc.

5.3.1.3. Importancia de los juegos

Toda la vida del ser humano se centra en cuatro aspectos principales que son:

- ❖ Desarrollo de la personalidad,
- ❖ Formación educativa en forma activa y dinámica;
- ❖ Desarrollo social, psicológico y sensorio motriz
- ❖ Desarrollo cognitivo del niño/a´

a) **El desarrollo de la personalidad:** los juegos facilitan al niño una educación integral y entre ellos tenemos:

- **Educación física:** Aporta a los aspectos de la soltura, agilidad, armonía, elegancia a los movimientos musculares que contribuyen en la formación estética del organismo, desarrolla los sentidos, favorece la agudeza visual, auditiva y táctil,

entendiendo la importancia del aspecto físico en la promoción de la salud y en el reconocimiento de nuestra identidad como seres humanos.

- **Desarrollo de los intereses:** Se orientan hacia los intereses vitales del niño/a provoca sanas manifestaciones psíquicas: como la emoción, placer del movimiento, la ilusión, en donde las actividades lúdicas proporcionan a los niños un mundo inimaginable de sensaciones, sueños, ilusiones que contribuyen al desarrollo de la imaginación y la creatividad.
 - **Desarrollo intelectual:** En los infantes las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo del lenguaje, la iniciativa y el ingenio, despierta la atención y la observación. Las diferentes clases de juego permite la adquisición de nuevo vocabulario que a la vez, facilita la comprensión del mundo que los rodea, favoreciendo los procesos comunicativos cotidianos.
- b) **La formación educativa en forma activa y dinámica:** Es importante que los estudiantes construyan sus propios aprendizajes de forma activa y dinámica desarrollando actividades significativas que contribuyan al normal desenvolvimiento físico del niño/a; habilidades, reflejos, rapidez, fuerza, destreza; además de capacidades y habilidades frente a sí mismo y su mundo. Nada mejor que la práctica pedagógica docente, sustentada en estrategias de carácter lúdico que le permitan que el niño aprenda jugando.
- c) **El desarrollo social, psicológico y sensorio motriz:**
- En lo social; el juego permite que el niño se incorpore al grupo social, logrando respeto mutuo y solidaridad, incrementado su propia aceptación del yo.
 - En lo psicológico; el juego procura dar al niño oportunidades para actuar con libertad frente a ciertas situaciones, consiente de sus propias limitaciones y fortalezas.
 - En lo sensorio motriz; permite que el niño/a desarrolle su coordinación motora gruesa y fina, aspectos fundamentales para el proceso de enseñanza aprendizaje.

- d) **Desarrollo Cognitivo del niño/a.** Con respecto al desarrollo cognitivo de los niños podemos destacar la importancia del juego para el desarrollo de las funciones básicas de carácter cognitivo, el juego ayuda a desarrollar las funciones relacionadas con la memoria, concentración, reflexión, análisis , crítica, razonamiento, generalización, abstracción, etc.

5.3.1.4. Valor del juego en el desarrollo de la inteligencia

Un maestro tendrá que comprender esos momentos evolutivos: comprender el parangón entre el juego infantil y la cultura como forma de juego. En efecto; lo primero que el docente debe tener en cuenta es que el juego constituye la actividad fundamental del niño y que, gracias a esa actividad, los niños consiguen convertir la fantasía en realidad.

Las actividades lúdicas sin duda alguna contribuyen a la felicidad de los niños, los vuelven alegres, juguetones, hacen que sientan la necesidad de conversar con sus pares, tienen la apertura para comentar sobre sus expectativas, en fin, estas características contribuyen al desarrollo de la inteligencia.

El juego es un modo de expresión importantísimo en la infancia, una forma de expresión, una especie de lenguaje, la metáfora de Huizinga, por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad. (Aller, 1991)

Dice Pouppard Paul “...el juego es un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego” (Pouppard, 1987).

El juego es una actividad esencial para que el niño alcance su desarrollo físico, psíquico y social, necesita jugar no sólo para tener placer y entretenerse, sino también, para aprender y comprender el mundo que lo rodea. Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la comprensión del entorno, por ello, es común observar que los niños al jugar encuentran alternativas de solución a los problemas, también reconocen características de lugares en los cuales desarrollan este tipo de actividades, estas entre otras características permiten que el niño se desarrolle de manera integral.

Lo mismo que Huizinga, al interrogar al 'Homo ludens', identificaba la cultura con el fundamento del juego, muchos psicólogos y pedagogos han tratado de resolver cuestiones paralelas que surgen en la época de la infancia: ¿Por qué juega el niño?, ¿Por qué es tan importante el juego para el desarrollo del niño? Creo que la mejor respuesta fue ofrecida por Piaget: el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia.

De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensorio motor, representativo y reflexivo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período inicial de la vida como formas lúdicas (Aller, 1991).

Entonces, las actividades lúdicas deben guardar estrecha relación con las etapas de desarrollo evolutivo de los niños a fin de que los juegos sean seleccionados de acuerdo a los requerimientos y necesidades específicas de cada edad, por ello, durante los primeros años de escolaridad las actividades lúdicas se sustentarán en el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa con fines didácticos, ya que es sabido que las destrezas psicomotoras se desarrollan a medida que el niño realiza adquisiciones propias de su edad.

5.3.1.5. El juego y la educación

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico.

A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad (Quevedo, 2013)

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de la

actividad. El juego favorece el desarrollo intelectual, el niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. a través de su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Todo juego contribuye al desarrollo integral de los niños, mientras unos se centran en la parte física, otros lo hacen a nivel cognitivo, sin embargo de una u otra manera lo fortalecen holísticamente.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún, al relacionarse con otros niños, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje.

Entre los múltiples beneficios de la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, podemos señalar:

- Desarrollo del lenguaje.
- Capacidad de socialización.
- Desarrollo y crecimiento a nivel físico.
- Desarrollo de funciones básicas cognitivas y psicomotrices.
- Desarrollo de aprendizajes significativos y funcionales.
- Mejoramiento de la autoestima de los niños, etc.

Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales (Quevedo, 2013).

El juego de roles puede ser utilizado en todos los años de educación general básica, sin embargo adquiere importancia en el primer año de educación general básica porque permite que los niños comprendan el entorno y las funciones que cada persona ocupa en él.

Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el

mantenimiento de relaciones emocionales. Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil (Crespillo, 2010).

En fin, existen tantos juegos que verdaderamente es un reto para el docente la selección adecuada de ellos, además debe considerar que la ejecución de sus etapas le permitirá alcanzar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

5.3.1.6. El maestro y su rol en el juego en la escuela

Nuestro rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego.

Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino más bien, implica la obligación de orientarlo, con el propósito de que en sus períodos de juego encuentren en sus maestros personas confiables a las que puedan acudir para consultar problemas e inquietudes.

El maestro es un verdadero «animador-estimulador» del juego, sin embargo debe estar atento al cumplimiento de los siguientes elementos:

a) Diseño de espacios del juego

El profesor debe facilitar al alumno las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo. El espacio ambiental será lo más seguro, estable y tranquilo que sea posible (Aller, 1991).

El aula se estructurará en espacios lúdicos que posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que tendremos en cuenta las condiciones del patio escolar, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la escuela, los distintos espacios culturales de la zona. En los primeros años de escolaridad los juegos al aire libre posibilitan un mejor

contacto con la naturaleza y el entorno escolar y familiar, sin embargo este trabajo debe complementarse con la ejecución de juegos de interior con recursos didácticos que fortalezcan el desarrollo de las funciones básicas cognitivas y psicomotrices.

b) Materiales para el juego

Los materiales lúdicos que van a utilizar nuestros alumnos deben ser estudiados y seleccionados cuidadosamente. El juguete es una especie de «pretexto» que debemos tener en cuenta. Seleccionaremos materiales lúdicos que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes como pueden ser los puzles, ábacos, marionetas, cuentos, canciones (Aller, 1991)... Se recomienda que docentes y estudiantes construyan sus propios juguetes, con ello se desarrollan destrezas psicomotrices y cognitivas que le facilitan comprender que los recursos y materiales de su entorno pueden ser transformados. Debemos reconocer que existen juegos que no necesariamente deben utilizar juguetes, tan solo es necesario la puesta en marcha de la imaginación y creatividad, sin embargo la presencia de elementos llamativos favorecen el interés especialmente de los niños y niñas más pequeños/as.

c) Estructuración y organización de los tiempos de juego

Todo niño debe desarrollar tanto el juego libre como el juego organizado, debe jugar individualmente y en grupo. Diversas investigaciones señalan que el juego entre dos niños dura más tiempo y es más productivo que el individual o el de tres o más niños; sin embargo, debemos añadir que el juego espontáneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por tanto, el maestro debe estructurar y organizar el tiempo para cada tipo de juego que utilice en su clase. (Crespillo, 2010).

Nuevamente se destaca la importancia de los docentes al momento de planificar y organizar las actividades lúdicas que desarrollará con los estudiantes, por lo tanto debe prever los recursos necesarios, determinar el espacio a ser ocupado, las características del grupo de niños; en fin debe evitar a toda costa la improvisación.

d) Actitudes del maestro respecto al juego

El maestro debe procurar desarrollar una serie de actitudes en su papel de animador del juego. Debe adquirir una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos. (Ramos, 2010)

Esto implicará:

- Una gran capacidad para aceptar las expresiones y respuestas erróneas del niño, justificándolas, cuando se produzcan, como algo normal dentro del proceso de maduración y desarrollo del niño;
- La creación de un clima relajado sin tensiones y permisivo: el niño debe trabajar en un ambiente de libertad pero con el firme respeto hacia las normas; no debe sentirse sometido ni mucho menos obligado. El maestro debe crear una relación amistosa con el niño, pero siempre guardando las distancias, es decir, teniendo muy presente que el alumno se tiene que sentir como lo que es y tiene que ver al maestro como un adulto que se encarga de su educación;
- Una actitud permanente de escucha y diálogo: el maestro debe mantenerse abierto a todo y a todos, estando dispuesto a desarrollar la comunicación y comprensión del niño;
- No anticipar las soluciones: debe dejar que el niño las descubra por sí mismo y estimular al alumno a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo;
- No acelerar el desarrollo del juego: se trata de respetar la secuencia del juego. El maestro no debe instigar al niño a acelerar de forma desmedida su proceso de evolución;
- Ofrecer posibilidades de éxito: el niño necesita incentivo y aprobación; situaciones que le permitan mejorar su autoestima, que demuestren al niño de que es un persona «capaz»;
- La acogida de preguntas, ideas y sugerencias, ofreciendo al niño oportunidades de ensayar, experimentar y poner en práctica sus iniciativas.

Como podemos apreciar durante el desarrollo de los juegos el rol de docente es primordial para lograr los objetivos educativos, por lo tanto debe estar atento a la conducta de los niños a fin de satisfacer sus inquietudes y necesidades.

El juego no debe constituirse en un motivo de preocupación para el estudiante, por lo tanto, su ejecución debe ofrecer libertad, confianza generando compromiso en el niño quien además se sentirá motivado ante los logros alcanzados.

En suma, debemos hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta.

Este es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia como formas lúdicas que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje. . (Aller, 1991)

Es importante que las actividades lúdicas consideren la cultura de los pueblos, y que además utilicen los juegos como elemento revitalizador de las costumbres y tradiciones propias, para que al fin se fortalezca la identidad cultural.

5.3.2. La Psicomotricidad

“La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.” (Santamaria, 2000)

Cuando hablamos de educación debemos reconocer la importancia de la psicomotricidad en los procesos de enseñanza aprendizaje, especialmente durante los primeros años de escolarización, fase en la cual se realizan una serie de ejercicios que permiten preparar al estudiante para la adquisición de los procesos lecto-escritores, así como matemáticos.

Desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa de los estudiantes es uno de los primeros retos del docente en el primer año de educación general básica, para ello deben seleccionar una serie de acciones, actividades y estrategias que ayuden a los niños a iniciar procesos de aprendizaje mucho más complejos.

La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos.) Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva.

5.3.2.1. Motricidad Gruesa

Es la capacidad de un ser vivo para producir movimientos amplios por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (Garzón & Pilatasig, 2010).

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de locomoción o del desarrollo postural, coordinación general y visomotora, tono muscular, equilibrio.

De ahí la importancia de la psicomotricidad gruesa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, y del trabajo del docente para fortalecer su desarrollo en diferentes actividades que mejoren la coordinación visomotora, el tono muscular, equilibrio, lateralidad, entre otras manifestaciones necesarias para el aprendizaje.

La motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo (Sanango, 2013).

El movimiento les permite: aprender sobre sí mismo, crecer, resolver problemas, integrarse poco a poco en las actividades con los demás niños o niñas, son ejemplo del área motora gruesa: mover las manos, levantar la cabeza, sentarse, gatear, pararse, caminar, patear la pelota, pararse en un pie, saltar la cuerda.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa es tan importante como el de la psicomotricidad fina, el niño necesita correr, caminar, gatear, etc. para comprender de manera más efectiva contenidos e información presentados por los docentes. Cuantas más actividades de psicomotricidad se ejecuten, más efectivo el aprendizaje de los estudiantes.

La motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en los niños-as como una unidad.

Cuando hablamos de psicomotricidad gruesa estamos haciendo referencia al equilibrio de las personas, al desarrollo integral que permite participar efectivamente en proceso de aprendizaje que le sirven para mejorar su calidad de vida.

5.3.2.2. Destrezas de la motricidad gruesa

En las diferentes etapas las destrezas de motricidad gruesa se requieren para los deportes, el baile y otras actividades que comienzan durante la segunda infancia y pueden durar toda la vida. (Aquí es donde se puede fomentar el hábito del ejercicio con clases extra escolares).

En base a esta consideración el Ministerio de Educación, a través de reformas educativas incluye la implementación de proyectos escolares y actividades extraescolares, proporcionando la debida importancia a acciones relacionadas directamente con la psicomotricidad gruesa ya que son fundamentales para el desarrollo holístico de los estudiantes, cualquiera la edad evolutiva que atraviesen. Estos comportamientos motrices, cada vez más complejos, son posibles debido a que las áreas sensorial y motriz de la corteza cerebral están mejor desarrolladas y permiten una mejor coordinación entre lo que los niños quieren hacer y lo que pueden. Sus huesos son más

fuertes, sus músculos más poderosos y su capacidad pulmonar es mayor. Parece no existir ningún límite para la cantidad y el tipo de actividades motrices que los niños pueden aprender, al menos hasta cierto grado, sólo se ven limitadas por la capacidad de cada niño y en gran medida por la herencia genética y sus oportunidades para aprender y practicar las destrezas motrices (Wendkos, 1999).

La psicomotricidad gruesa es requisito para la adquisición de comportamientos motrices más complejos, pero estos comportamientos van de la mano con destrezas cognitivas como la comprensión, memoria, etc. No se puede aprender a jugar básquet sin comprender sus reglas, armar tácticas que se relacionan directamente con la inteligencia e incluso sin aplicar valores humanos en la ejecución del deporte.

Formas generales de movimiento

Las formas generales de movimiento son las empleadas en la preparación básica para el logro de la condición física general del alumno. Se utilizan los más diversos ejercicios, tanto aquellos que por su forma, estructura, ritmo u otras características tienden al desarrollo de alguna cualidad física o grupo muscular, como los que derivan los gestos deportivos pero que cumplen en estas circunstancias el propósito de obtener la condición física general (Wendkos, 1999).

Se debe aprovechar todos los espacios escolares y las actividades de aprendizaje para fortalecer la psicomotricidad gruesa, en consecuencia los docentes son los llamados a inculcar una cultura de movimiento en donde los niños y niñas se involucren en actividades debidamente planificadas.

Las formas especiales de movimiento se consideran tales, cuando tienen algo en común con los gestos técnicos de deporte del que se trate y apuntan a la acción física especial.

Como dice el investigador L. Matveev: “Esos ejercicios son creados y elegidos para que ejerzan una influencia más orientada y diferenciada en el desarrollo de las cualidades y hábitos que le son necesario al deportista” (Matveev, 1985)

En el caso de ejercicios para el primer año de educación básica debemos considerar que los niños en esta etapa tienden a ser muy inquietos y por regla general buscan desarrollar juegos de competencia, de construcción, entre otros, en consecuencia los docentes desarrollaran ejercicios graduados que posteriormente serán la base para desarrollar movimientos más complejos.

Desde otro punto de vista, las formas generales o específicas de movimiento son ejercicios contruidos, ya que están pensados, elaborados y creados racionalmente persiguiendo un objetivo determinado, con una forma precisa y una estructura rítmica dada.

Debemos recordar que toda actividad lúdica con finalidad didáctica alcanza resultados positivos porque durante su ejecución se contempla todos los momentos didácticos de un plan de clase que finalmente contribuye a la adquisición de aprendizajes significativos y funcionales...el juego por lo tanto es una estrategia de aprendizaje que debe sustentarse por otras acciones de carácter didáctico y pedagógico.

Esta es la razón por la que se diferencian netamente de los ejercicios naturales que nosotros denominamos formas básicas o formas jugadas.

“El método natural nos e, en consecuencia, más que la codificación, la adaptación y la graduación de los procedimientos y medio empleados por los seres vivientes en estado natural para adquirir sus desarrollo integral” (Matveev, 1985).

Es evidente que en los primeros niveles escolares, y aún en preescolar, todavía se utilizan ejercicios contruidos, y lo que es peor, analítico. Si bien los niños responden realizando dichos movimientos, esto no es más que un mero condicionamiento reflejo que no tiene nada que ver con los intereses y necesidades del mundo infantil. Es puro aprendizaje figurativo, es un proceso de “acomodación”. Corresponde a los principios de la didáctica tradicional, considerar al niño un adulto en miniatura, transfiriendo en forma mecanicista y esquemática los agentes y actividades del trabajo adulto a la enseñanza infantil.

De manera reiterada se destaca la importancia de la micro planificación curricular como un medio que permite enlazar el macro o meso currículo, con la realidad y necesidades propias de los estudiantes, por lo tanto los planes de clase, proyectos de aula, proyectos escolares y demás instrumentos deben acomodarse a la realidad de los estudiantes, a su entorno, a los sus intereses que se relacionan con la cultura e identidad de los niños.

Estas consideraciones responden a los fundamentos psicopedagógicos de:

- a) Principio de adecuación del contenido educativo a la etapas evolutivas del niño.
- b) Principio de naturalidad y espontaneidad.
- c) Principio de totalidad (globalidad)
- d) Principio de creatividad (estimular y desarrollar la iniciativa). Aprendizaje operativo.

Los ejercicios de psicomotricidad gruesa son acciones necesarias para el proceso de enseñanza aprendizaje, basta con mencionar que requieren el conocimiento de psicología evolutiva, psicopedagogía, entre otras áreas del saber. No son meras actividades sin sentido, al contrario son el cimiento de los aprendizajes presentes y futuros.

En lo que se hace referencia a su aplicación, los ejercicios contruidos deben tener faces correctamente dosificadas o suficientes repeticiones a fin de lograr efectos orgánicos valederos. Este se acrecienta cuando el ejercicio en cuestión tiene una buena riqueza rítmica y adecuación psicomotriz, lo cual permite mejorar la coordinación, acelerar el aprendizaje y da lugar a la ejecución placentera del movimiento.

Los ejercicios contruidos juegan una importante función en la estructuración de la postura, el fortalecimiento de tronco y pies, la flexibilidad de la columna vertebral; por ello cumplen una función preparatoria y compensatoria en la formación corporal básica y el desarrollo de la motricidad general. La condición previa más importante para un buen aprendizaje de los gestos deportivos específicos, es el logro de la fuerza, la velocidad, la resistencia, la coordinación y la flexibilidad.

Sin embargo, en el primer grado de Educación General Básica el desarrollo de ejercicios de psicomotricidad gruesa ayuda a los estudiantes a iniciar el proceso formal de aprendizaje, dotándole de funciones básicas relacionadas con el equilibrio,

lateralidad, comprensión, memoria, concentración, entre otras, es decir son insumos previos que garantizan la adaptación de los estudiantes y su participación efectiva en la construcción de aprendizajes.

6. HIPÓTESIS

6.1. HIPÓTESIS GENERAL

La aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

6.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- ✓ La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.
- ✓ La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.
- ✓ La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

Variable Independiente: Manual de estrategias lúdicas.

Variable Dependiente: Motricidad Gruesa.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.

7.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS I.

La elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015..

| VARIABLE | CONCEPTO | CATEGORÍA | INDICADORES | TÉCNICAS INTRUMENTOS | E |
|--|--|--|---|--|---|
| INDEPENDIENTE Manual de estrategias lúdicas a través de Juegos al aire libre | Implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas, cognitivas entretenidas siendo aprovechado para el beneficio de un aprendizaje de forma completa | Expresión corporal Habilidades motrices, cognitivas | <ul style="list-style-type: none"> • Participa en juegos de persecución. • Demuestra satisfacción ante juegos con objetos. • Siente gusto por los juegos con obstáculos • Se integra en los juegos de relevos. | Técnicas Observación Encuesta Instrumentos Guía de observación Cuestionario | |
| DEPENDIENTE Motricidad Gruesa | Son los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio | Posición del cuerpo Equilibrio | <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las partes gruesas del cuerpo humano • Coordina movimientos de las partes del cuerpo humano • Demuestra equilibrio del cuerpo • Presenta direccionalidad del cuerpo humano. | Técnicas Observación Encuesta Instrumentos Guía de observación Cuestionario | |

Elaborado por: Rita Patín.

7.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS II.

La elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos “Maravillosos” a través de juegos atención y memorización desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014 -2015.

| VARIABLE | CONCEPTO | CATEGORÍA | INDICADORES | TÉCNICAS INTRUMENTOS | E |
|---|--|---------------------------------------|---|--|---|
| INDEPENDIENTE Manual de estrategias lúdicas a través de Juegos de atención y memorización | Son juegos que ejercitan la memoria mejorando nuestra capacidad de captación, concentración. | Memoria Concentración | <ul style="list-style-type: none"> • Memoriza canciones de expresión corporal • Dramatiza acciones de canciones infantiles • Imita movimientos corporales | Técnicas Observación Encuesta Instrumentos Guía de observación Cuestionario | |
| DEPENDIENTE Motricidad gruesa | Son los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio | Posición del cuerpo Equilibrio | <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las partes gruesas del cuerpo humano • Coordina movimientos de las partes del cuerpo humano • Demuestra equilibrio del cuerpo • Presenta direccionalidad del cuerpo humano. | Técnicas Observación Encuesta Instrumentos Guía de observación Cuestionario | |

Elaborado por: Rita Patín.

7.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS III.

La elaboración y aplicación de un Manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015.

| VARIABLE | CONCEPTO | CATEGORÍA | INDICADORES | TÉCNICAS INTRUMENTOS |
|---|--|--|---|--|
| INDEPENDIENTE Manual de estrategias lúdicas a través de Juegos didácticos | Son actividades lúdicas participativas de la enseñanza encaminadas a desarrollar las funciones cognitivas y psicomotrices de los estudiantes | Actividades lúdicas Funciones cognitivas Funciones psicomotrices | Ejecuta instrucciones Construye objetos Describe objetos, circunstancias, eventos Comenta sus experiencias, sentimientos, deseos. Participa en las actividades con camaradería, interés. Demuestra gusto por las actividad realizada | Técnicas Observación Encuesta Instrumentos Guía de observación Cuestionario |
| DEPENDIENTE Motricidad gruesa | Son los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio | Posición del cuerpo Equilibrio | <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las partes gruesas del cuerpo humano • Coordina movimientos de las partes del cuerpo humano • Demuestra equilibrio del cuerpo • Presenta direccionalidad del cuerpo humano. | Técnicas Observación Encuesta Instrumentos Guía de observación Cuestionario |

Elaborado por: Rita Patín.

8. METODOLÓGIA.

8.1. TIPO DE ESTUDIO

Por sus características se define a la investigación como:

Cuasi – experimental.- Permitirá la utilización del Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos” en dos oportunidades en un antes y después la, finalidad es comprobar y validar las actividades planteadas para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

8.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

8.2.1. Explicativa - Descriptiva.

En vista que mediante la observación se describirá las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones acerca de la aplicación del Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos, en el desarrollo dela motricidad gruesa de los niños y niñas del primer grado de Educación Básica.

8.2.2. Investigación de Campo.

Porque se realizará en el lugar de los acontecimientos es decir de la E.G.B. Gustavo Lemos, cantón Guaranda, Provincia de Bolívar.

8.2.3. Investigación Bibliográfica

La investigación tendrá fundamentación teórica de las dos variables como es el Manualde Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos”en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

8.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.

8.3.1. POBLACIÓN

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación se consideró a los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica paralelo “C”

Cuadro 1.1.

| ESTRATOS | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---------------|------------|------------|
| Docentes | 5 | 14% |
| Niños y niñas | 30 | 86% |
| TOTAL | 35 | 100% |

8.3.2. Muestra:

Debido a que la aplicación de la Propuesta se realizará en el primer grado de Educación General Básica paralelo “C” se procede a considerar a todo el universo de estudiantes por lo mismo no se tomará una muestra, garantizando con ello la objetividad de los resultados una vez aplicadas las técnicas e instrumentos de investigación.

Consecuentemente se aplicará:

- Técnica: Encuesta - instrumento: Cuestionario, a 5 docentes responsables del primer grado de Educación Básica de la Escuela “Gustavo Lemos”
- Técnica: Observación – instrumento: Guía de Observación a los estudiantes del primer grado de Educación Básica de la Escuela “Gustavo Lemos”

8.4.MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

Hipotético – deductivo, este método es adecuado ya que facilita seguir un proceso investigativo, puesto que se partirá del enunciado del problema se percibirá a través de la observación de la realidad del mismo, se fundamentará de un marco teórico, del

planteamiento de la hipótesis para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

8.4.1. Fases del método hipotético-deductivo

- a) **Observación:** Se observará la actitud y se valorará cada actividad realizada.
- b) **Planteamiento de hipótesis:** Se comprobará el resultado de la aplicación de los talleres de habilidades sociales, juegos, para la práctica de valores
- c) **Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos,** después de la aplicación de las actividades planteadas
- d) **Verificación:** Se evaluará al final de la aplicación del Manual.

8.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

8.5.1. Técnicas

Observación: Técnica que permitirá valorar la incidencia de la aplicación del manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos” y como esto va a ayudar en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niñas y niños.

8.5.2 Instrumentos

Los instrumentos que se utilizará para la recolección de la información son los siguientes:

- La Guía de observación.

8.6. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Esta investigación esencialmente se inscribe en el paradigma cualitativo, sin embargo se incluyen algunos elementos cuantitativos puesto que se procederá a tabular la información, se elaborará cuadros que contendrá categorías, tablas de frecuencias y

porcentajes, para luego graficar, e interpretar sus resultados los mismos que arrojará las conclusiones y la elaboración de recomendaciones.

9. RECURSOS.

9.1. HUMANOS:

- Director de tesis
- Supervisora Institucional.
- Investigadora.
- Estudiantes

9.2. MATERIALES.

- Hojas de papel bond.
- Esferográficos.
- Borradores.
- Cartulinas.
- Marcadores.
- Lápices.

9.3. RECURSOS TÉCNICOS.

- Computadora.
- Cámara fotográfica.
- Flash memory.
- Infocus
- Videos.
- Televisión.

9.4. PRESUPUESTO.

| DETALLE | VALOR UNITARIO | VALOR TOTAL |
|--------------------------|-----------------------|--------------------|
| Bibliografía | \$25,00 | 100,00 |
| Impresión del texto | \$ 30,00 | 150,00 |
| Resmas de papel | \$4,00 | 10,00 |
| Copias | \$ 0,03 | 90,00 |
| Empastados | \$ 10,00 | 50,00 |
| Anillados | \$ 4,00 | 20,00 |
| Movilización | \$3,00 | 70,00 |
| Encuadernación | \$8,00 | 60,00 |
| Fotografías | \$2,00 | 20,00 |
| Materiales de escritorio | Varios | 100,00 |
| Total | | 670,00 |
| Imprevistos | | 67,00 |
| TOTAL | | \$737,00 |

10. CRONOGRAMA.

| N ^a | ACTIVIDAD DE TRABAJO | TIEMPO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|--|--------|---|---|---|------------|---|---|---|---------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-------|---|---|---|
| | | 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 | Selección del Tema | X | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Elaboración del Proyecto | | | X | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Presentación del Proyecto de tesis | | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Aprobación del Proyecto y petición del tutor | | | | | | X | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Diseño de instrumento de investigación | | | | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Elaboración del primer capítulo | | | | | | | | X | X | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Primera asesoría | | | | | | | | | X | X | X | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Recolección de datos | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | | | | | |
| 9 | Elaboración del segundo capítulo | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | | | | |
| 10 | Segunda asesoría | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | |
| 11 | Análisis de los resultados | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | | | |
| 12 | Elaboración del primer borrador | | | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | |
| 13 | Tercera asesoría | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | | | |
| 14 | Corrección del primer borrador | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | |
| 15 | Cuarta asesoría | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | |
| 16 | Elaboración del informe final empastado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | |
| 17 | Defensa | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | |

11. BIBLIOGRAFÍA

- Piaget, J. (1969). *El juego y el desarrollo de la inteligencia*.
- Pouppard, P. (1987). *Diccionario de las Religiones*. Barcelona: Herder.
- Bernabéu, Natalia (2009): *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Eds. Narcea, Madrid.
- Bernstein, N. A. (1967). *The coordination and regulation of movement*. Londres, Pergamon Press.
- Berruazo, Pedro P., y otros. (1995). *El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad*. Revista de estudios y experiencias. Nº 49 vol. 1. España.

WEBGRAFÍA

- Abbadie, M. (2006). *EDUCACION INFANTIL*. BARCELONA: PAIDEOTRIVO.
- Aller, C. (1991). *Juegos y Actividades de Lenguaje oral-procesos didácticos*.
http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm.
- Anime, B. (2011). *Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el ámbito académico*. buenos Aires: <http://brenda-anime.blogspot.com/2011/04/clasificacion-de-las-estrategias-de.html>.
- Asencio, L. (1986). *LO COGNITIVO Y PSICOMOTRIZ*. En *LAS RELACIONES DE LO COGNITIVO CON LO PSICOMOTRIZ* (págs. 25-29). CARACAS.
- Aucouturier, L. y. (2003). *LA EDUCACION PSICOMOTORA*.
- Ausubel, P. (2008). *Psicología general*.
- Benavidez, M. (1999). *Estrategias Metodológicas para el aprendizaje significativo y desarrollo de destrezas*. Quito: Sonibux.
- Berruazo, M. (2005). *LA MOTRICIDAD*.
- Brant, A. (2002). En *TECNICAS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE* (págs. 35-40). SPENCER EDITIONS.
- Cassani, D. (1999). *Construir la Escritura*. Barcelona: Paidós.
- Castelnouvo. (2006). *DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES INTELECTUALES*.

- Castelnouvo, P. (2006). *DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES INTELECTUALES*.
MADRID.
- Castillo, S. (1998). Enseñar a estudiar. En *PROCEDIMIENTOS Y TECNICAS DE ESTUDIO* (págs. 122-128). MADRID: UNED.
- Castrillón, S. (1988). *La lectura y los sentidos*. Madrid.
- Cooper, R. Y. (1998). *LA MOTRICIDAD FINA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE*.
MADRID.
- Crespillo, E. (octubre de 2010). *El juego como actividad de enseñanza aprendizaje*.
Obtenido de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Cruz, C. M. (2010). *Desarrollo Físico y Psicomotor en la Etapa Infantil*. San Sebastián:
Tolosa.
- Decroy, O. M. (2006). *EL JUEGO EDUCATIVO*. MEXICO: Editorial Alfaomega
TOMO1.
- Delors, J. (1994). desarrollo de estrategias ludicas.
- Dinacaped. (1972). *FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS*. Quito.
- Ediciones Parramón S.A. (2001). *Manual del Educador*. Barcelona: Parramón.
- Ediciones Parramón,S.A. (2001). *Manual del Educador*. Barcelona: Parramón.
- Garcia, M. (2007). *EL JUEGO DIDÁCTICO ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA*.
- Garzón, S., & Pilatasig, A. (2010). *ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE EJERCICIOS QUE DESARROLLEN LA MOTRICIDAD LOS NIÑOS/AS DE CUATRO AÑOS DEL CDI "LUIS FERNANDO RUIZ" DE LA CIUDAD DE LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI*. Recuperado el 2015,
de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1093/3/T-UTC-0755.pdf>
- González, C. &. (1993). la lectura. En *factores y actividades que enriquecen el proceso educativo* (pág. 234). barcelona.
- Graham, K. (1979). En *SISTEMAS Y TECNICAD DE MANUAL DE PROCEDIMIENTOS*.
- Gratiot, A. (1999). Desarrollo Biologico. morata: tomo 2 2da edicion.
- Gross. (1986). El juego como teoría práctica de la anticipación funcional.
- Le Boulch, J. (1983). *DESARROLLO PSICOMOTOR*. En *DESARROLLO A LOS 6 AÑOS* (págs. 76-82). MADRID.
- Lemus, A. (1973). En *PEDAGOGÍA, TEMAS FUNDAMENTALES* (pág. (Pág. 208)).
Edit. Kapelusz, BsAs.

- Luria, C. (1975). La Atención. En *LA ATENCION -MOTIVANDO EL APRENDIZAJE* (págs. 173-187).
- Matveev, L. (1985). *Fundamentos del entrenamiento deportivo*. Recuperado el 2015, de https://books.google.com.ec/books/about/Fundamentos_del_entrenamiento_deportivo.html?id=8ePsyMY0y0cC
- Mejía, H. D. (2006). La ludica y psicomotricidad.
- Montesdeoca, G. P. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial* (Primera ed.). Quito, Ecuador.
- Montesdeoca, G. P. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial* (Primera ed.). Quito, Ecuador.
- Muzio, A. (1998). Pedagogía. En *la pedagogía y la educacion* (págs. 17-23). Buenos Aires.
- Ortiz, J. (2008). *Estrategias Educativas para el aprendizaje activo* (Primera ed.). CODEU.
- Pérez, M. M. (2010). *LA MOTRICIDAD COMO DIMENSIÓN HUMANA* (Primera ed.). España: Leéme.
- Piaget, J. (1969). *El juego y el desarrollo de la inteligencia*.
- Piaget, J. (1979). RAZONAMIENTO Y SOLUCION DE PROBLEMAS.
- Pouppard, P. (1987). *Diccionario de las Religiones*. Barcelona: Herder.
- Quevedo, P. (2013). *El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos del primer año de educación general básica del Centro Educativo " Alejandro Benjamin Coronel" de la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga*. Recuperado el 2015, de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10935/1/53310_1.pdf
- Ramos, F. (2010). *El juego y el aprendizaje del niño* . Recuperado el 2015, de <http://es.scribd.com/doc/212521599/EL-JUEGO-Y-EL-APRENDIZAJE-DEL-NINO#scribd>
- Ribes Antuña, M. D. (2011). *El juego infantil y su metodología* (Primera ed.). Bogotá, Colombia: MAD S.L.
- Ribes Antuña, M. D. (2011). *El juego infantil y su metodología* (Primera ed.). Bogotá, Colombia: MAD S.L.
- Rincón, A. (1998). Técnicas Grafoplasticas. En *Uso de la Plastilina* (págs. 23-45).
- Sanango, M. (2013). *L JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL B*

- LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO, PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS. PERIODO LECTIVO 2013.* Recuperado el 2015, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4700/1/Sanango%20Padilla%20Mar%C3%ADa%20Elena.pdf>
- Santamaria, S. (2000). *Elementos Básicos de la Psicomotricidad.* Recuperado el 2015, de <http://www.monografias.com/trabajos16/elementos-psicomotricidad/elementos-psicomotricidad.shtml>
- Sanuy, C. (. (1998). Enseñar a jugar. España: marsiega.
- Silva.C. (2005). *LA INTERACCION DE LOS NIÑOS CONSIDERACIONES PEDAGÓGICAS Y PSICOLOGICAS.* MADRID: MAESTRIA EN PSICOLOGIA.
- Uzcategui, E. (1974). *FUNDAMENTOS DE LA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN.* Madrid.
- Vayer, P. y. (2001). *LA EDUCACION PSICOMOTRIZ.*
- Velázquez, R. (2003). *Psicomotricidad patrones de movimiento.* Mexico: S:A:de.V.
- Venegas, M. (1987). *LA LECTURA.* CARACAS.
- Vigotsky, L. (2003). *EL DESARROLLO PSICOSOCIAL.*
- Wendkos, S. (1999). *Psicología del Desarrollo -Desarrollo Físicos y cambios.* Recuperado el 2015, de http://uva.anahuac.mx/mace/modulos/modulo_1/info_unidad_2.html

ANEXO

**ANEXO I
MATRIZ LÓGICA**

| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | OBJETIVO GENERAL | HIPÓTESIS GENERAL |
|--|--|--|
| ¿Cómo la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2014-2015. | Demostrar que la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2014-2015. | ¿Cómo la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2014-2015? |
| PROBLEMAS DERIVADOS | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | HIPÓTESIS ESPECÍFICAS |
| ¿Cómo la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo 2014-2015? | Comprobar que la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo 2014-2015 | La elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos al aire libre de manera secuencial y progresiva desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo 2014-2015. |
| ¿De qué forma la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo 2014-2015? | Evidenciar que la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo 2014-2015 | La elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos atención y memorización de manera coordinada y tonificada desarrolla la motricidad gruesa en niños(as) de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo 2014-2015. |
| ¿Por qué razón la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015? | Demostrar que la elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015. | La elaboración y aplicación del manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” a través de juegos didácticos sacando flote las habilidades y destrezas desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Escuela Gustavo Lemos, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo 2014-2015. |

ANEXO 2

APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS MATRIZ DE SITUACIONES OBSERVADAS Cuadro N° 1. SITUACIONES OBSERVADAS

| ASPECTOS OBSERVADOS | VALORACIÓN | | |
|---|------------|---------------|-----------|
| | Adquirido | En Proceso | Iniciando |
| Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado al realizar el juego de la Olla loca para mejorar su velocidad y motricidad gruesa. | | | |
| Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto al realizar el juego de persecución La Tortuga para desarrollar su motricidad gruesa. | | | |
| Coordina movimientos de manos de acuerdo al ritmo de la canción en la ejecución de juego de velocidad y persecución El Viaje para desarrollar su fuerza motriz y motricidad gruesa. | | | |
| Realiza movimientos con saltos , giros y palmadas en el juego de fuerza salta salta manera individual y en grupo desarrollando su potencia, velocidad y motricidad gruesa | | | |
| Ejecuta movimientos de reacción para buscar objetos y prendas en el juego de discriminación visual Color Color para desarrollar su atención, concentración y su motricidad gruesa. | | | |
| Efectúa movimientos corporales similares a su compañero en el juego de habilidad mental y concentración El Espejo mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa. | | | |
| Resuelve el juego viso manual El laberintos del Conejito, encontrando la solución rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa | | | |
| Ejecuta movimientos para imitar a diferentes animales en el Juego motriz La Estatua desarrollando diferentes posturas corporales y su motricidad gruesa | | | |
| Realiza carreras de relevos en el Juego Motriz Sensitivo Banda de Ladrones desarrollando la velocidad , los sentidos y su motricidad gruesa | | | |
| Despliega movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria para desarrollar la memoria, concentración y motricidad gruesa. | | | |
| TOTAL | | | |

Fuente: Niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la Escuela Gustavo Lemos

Elaborado por: Rita Patín