



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS**  
**Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO**

**“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DEL JARDÍN ALFREDO PEREZ CHIRIBOGA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PERÍODO 2012-2013”.**

**Trabajo presentado como requisito para obtener el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial.**

**Autora:**

Malca Chagñay María Janeth

**Tutora:**

M.Sc. Tatiana Fonseca Morales

**Riobamba- Ecuador**

2015

## **CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA**

**Máster**

**Tatiana Fonseca**

TUTORA DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

**Certifica:**

Que el presente trabajo **“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DEL JARDÍN ALFREDO PEREZ CHIRIBOGA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PERÍODO 2012-2013”**. De autoría de la Señora Malca Chagñay María Janeth; ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los exigencias fundamentales requeridos por las normas generales, para la graduación, para lo cual, autorizo dicha presentación para su evaluación y calificación correspondiente.

Riobamba, Febrero del 2015

**Máster Tatiana Fonseca**

**TUTORA**

**MIEMBROS DEL TRIBUNAL**

**“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DEL JARDÍN ALFREDO PEREZ CHIRIBOGA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PERÍODO 2012-2013”.** Trabajo de tesis de Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial. Aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente jurado examinador del mes de Febrero del año 2015.

**PRESIDENTA DEL TRIBUNAL** .....

FIRMA

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL** .....

FIRMA

**TUTORA DE TESIS** .....

FIRMA

**NOTA.....**

## **DERECHO DE AUTORÍA**

Esta investigación que se muestra como proyecto de grado, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, profesora de Educación Parvularia e Inicial, es original y basado en el proceso de exploración, previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

Los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad de la autora y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.

**Malca Chagñay María Janeth**

## **DEDICATORIA**

Esta investigación que ha sido el esfuerzo y la dedicación constante que ha permitido ir alcanzando cada uno de los retos propuestos en mi vida, dedico con gran amor a mis padres que siempre han estado a mi lado luchando por todos mis sueños

**Malca Chagñay María Janeth**

## **RECONOCIMIENTO**

A las personas que siempre estuvieron ahí dando todo de ellos a los docentes que con su carisma me demostraban sus experiencias alcanzadas con el esfuerzo y la lucha por salir adelante, a la Universidad Nacional de Chimborazo por brindar todo su esfuerzo en la enseñanza de los jóvenes y señoritas que ingresan a esta prestigiosa institución. Gracias por sus enseñanzas que lo hacen sin interés y amor hacia sus estudiantes.

**Malca Chagñay María Janeth**

## ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁG.</b>
PORTADA	i
CERTIFICADO DE TUTORÍA	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
DERECHOS DE AUTORÍA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN	xv
SUMMARY	xvi
INTRODUCCIÓN	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
1. <b>MARCO REFERENCIAL</b>	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2. Formulación del problema	4
1.3. Objetivos	5
1.3.1 Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Justificación e importancia del problema	5
<b>CAPÍTULO II</b>	
2. <b>MARCO TEÓRICO</b>	8
2.1. Antecedentes de la investigación	8

2.2.	Fundamentaciones	8
2.2.1.	Fundamentación filosófica	8
2.2.2.	Fundamentación psicológica	9
2.2.3.	Fundamentación pedagógica	10
2.2.4.	Fundamentación didáctica	11
2.2.5.	Fundamentación sociológica	12
2.2.6.	Fundamentación cultural	12
2.2.7.	Fundamentación legal	13
2.3	Fundamentación Teórica	16
2.3.1.	Juego	16
2.3.2.	Didáctico	17
2.3.3.	El juego didáctico	17
2.3.4.	Importancia del juego didáctico	19
2.3.5.	Tipos de juegos	23
2.3.6.	Ventajas fundamentales de los juegos didácticos	28
2.3.7.	Caracterización de los juegos didácticos	29
2.3.8.	Objetivos de la utilización de los juegos didácticos	34
2.3.9.	Desarrollo	37
2.3.10.	Motricidad	38
2.3.11.	Motricidad fina	38
2.3.12.	Niños de primer año	40
2.3.13.	Desarrollo de la motricidad fina en los niños	40
2.3.14.	Aspectos de la motricidad fina	41
2.4.	Definición de términos básicos	44
2.5.	Sistema de Hipótesis	49

2.6.	Variables	49
2.6.1.	Variable Independiente	49
2.6.2.	Variable Dependiente	49
2.7.	Operacionalización de variables	50
<b>CAPÍTULO III</b>		
3.	<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	52
3.1.	Método científico	52
3.2.	Tipo de investigación	52
3.3.	Diseño de la investigación	53
3.4.	Población y muestra	53
3.4.1	Población	53
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	54
3.6.	Técnicas de procesamiento de datos para el análisis	54
<b>CAPÍTULO IV</b>		
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>		55
4.1.	Encuesta realizada a los docentes	55
4.2.	Ficha de observación a los niños	65
4.3.	Cuadro comparativo de los resultados a los niños	75
4.4.	Comprobación de la hipótesis	77
<b>CAPÍTULO V</b>		
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>		78
5.1.	Conclusiones	78
5.2.	Recomendaciones	79
Bibliografía		80
Webgrafía		82

Anexos	83
<b>CAPÍTULO VI</b>	
<b>PROPUESTA ALTERNATIVA</b>	<b>88</b>
6.1. Lugar de realización	89
6.2. Definición de la propuesta	89
6.3. Justificación de la propuesta	89
6.4. Factibilidad de la propuesta	90
6.5. Objetivos	90
6.5.1. Objetivos generales	90
6.5.2. Objetivos específicos	90
6.6. Metas	91
6.7. Fundamentos teóricos	91

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADROS</b>	<b>PÁGINAS</b>
<b>CUADRO N° 1</b>	
¿Los juegos son ejercicios recreativos que se rigen por ciertas reglas?	55
<b>CUADRO N° 2</b>	
¿Hay juegos en los que un único participante se divierte al aprender y poner en práctica ciertas destrezas?	56
<b>CUADRO N° 3</b>	
¿La finalidad en un juego es permitir la diversión y el entretenimiento de los participantes?	57
<b>CUADRO N° 4</b>	
¿Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje?	58
<b>CUADRO N° 5</b>	
¿Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a lo que apuntan o por el desarrollo que promueven?	59
<b>CUADRO N° 6</b>	
¿Los juegos didácticos intelectuales cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas?	60
<b>CUADRO N° 7</b>	
¿Los juegos de construcción son los que mayor éxito tienen entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo?	61
<b>CUADRO N° 8</b>	
¿Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?	62
<b>CUADRO N° 9</b>	
¿La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto escritura?	63
<b>CUADRO N° 10</b>	
¿Realiza una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos?	64

<b>CUADRO N° 11</b>	
¿Aumenta el interés de los estudiantes por la motivación en las asignaturas?	65
<b>CUADRO N° 12</b>	
¿Permite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinado la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica?	66
<b>CUADRO N° 13</b>	
¿Movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central?	67
<b>CUADRO N° 14</b>	
¿Garantiza en el niño hábitos de juegos que le permite ir organizando sus actividades?	68
<b>CUADRO N° 15</b>	
¿Mejora las relaciones interpersonales la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases?	69
<b>CUADRO N° 16</b>	
¿Un buen desarrollo de la destreza reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?	70
<b>CUADRO N° 17</b>	
¿Desarrolla integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad su autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonistas en el mejoramiento de su calidad de vida?	71
<b>CUADRO N° 18</b>	
¿Desarrolla actitudes y sentimientos cuando aprende algo nuevo como hacer figuras?	72
<b>CUADRO N° 19</b>	
¿Desarrolla la motricidad fina haciendo ejercicios que le ayudan a mejorar sus rasgos caligráficos?	73
<b>CUADRO N° 20</b>	
¿Permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso de aprendizaje?	74
<b>CUADRO N° 21</b>	
¿Cuadro comparativo de los resultados obtenidos de la ficha de observación a los niños del Jardín de Infantes Alfredo Pérez Chiriboga Antes y Después?	75

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICOS</b>	<b>PÁGINAS</b>
<b>GRÁFICO N° 1</b>	
¿Los juegos son ejercicios recreativos que se rigen por ciertas reglas?	55
<b>GRÁFICO N° 2</b>	
¿Hay juegos en los que un único participante se divierte al aprender y poner en práctica ciertas destrezas?	56
<b>GRÁFICO N° 3</b>	
¿La finalidad en un juego es permitir la diversión y el entretenimiento de los participantes?	57
<b>GRÁFICO N° 4</b>	
¿Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje?	58
<b>GRÁFICO N° 5</b>	
¿Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a lo que apuntan o por el desarrollo que promueven?	59
<b>GRÁFICO N° 6</b>	
¿Los juegos didácticos intelectuales cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas?	60
<b>GRÁFICO N° 7</b>	
¿Los juegos de construcción son los que mayor éxito tienen entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo?	61
<b>GRÁFICO N° 8</b>	
¿Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?	62
<b>GRÁFICO N° 9</b>	
¿La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto escritura?	63
<b>GRÁFICO N° 10</b>	
¿Realiza una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos?	64

<b>GRÁFICO N° 11</b>	
¿Aumenta el interés de los estudiantes por la motivación en las asignaturas?	65
<b>GRÁFICO N° 12</b>	
¿Permite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinado la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica?	66
<b>GRÁFICO N° 13</b>	
¿Movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central?	67
<b>GRÁFICO N° 14</b>	
¿Garantiza en el niño hábitos de juegos que le permite ir organizando sus actividades?	68
<b>GRÁFICO N° 15</b>	
¿Mejora las relaciones interpersonales la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases?	69
<b>GRÁFICO N° 16</b>	
¿Un buen desarrollo de la destreza reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?	70
<b>GRÁFICO N° 17</b>	
¿Desarrolla integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad su autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonistas en el mejoramiento de su calidad de vida?	71
<b>GRÁFICO N° 18</b>	
¿Desarrolla actitudes y sentimientos cuando aprende algo nuevo como hacer figuras?	72
<b>GRÁFICO N° 19</b>	
¿Desarrolla la motricidad fina haciendo ejercicios que le ayudan a mejorar sus rasgos caligráficos?	73
<b>GRÁFICO N° 20</b>	
¿Permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso de aprendizaje?	74
<b>GRÁFICO N° 21</b>	
¿Cuadro comparativo de los resultados obtenidos de la ficha de observación a los niños del Jardín de Infantes Alfredo Pérez Chiriboga Antes y Después?	76



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO**

**“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DEL JARDÍN ALFREDO PEREZ CHIRIBOGA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PERÍODO 2012-2013”.**

**RESUMEN**

Esta investigación “El Juego Didáctico en el Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños de Primer Año de Educación General Básica del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo durante el Período 2012-2013”. Es substancia del tema que se aborda, y permite ir buscando las causas que generan la motricidad fina en los niños y como el juego es importante para su desarrollo de todas sus habilidades y destrezas con esta temática se basó en la recolección de la información para su desarrollo ya que permitió hacer una búsqueda de los datos para ampliar el tema propuesto, se basó en una bibliografía actualizada y en otras investigaciones que dieron principio al desarrollo de la misma, que sirvió para realizar la Operacionalización con sus variables respectivas se utilizó una metodología y se basó en los métodos deductivos inductivo, para llegar a los resultados se tomó las encuestas a los docentes y la ficha de observación a los niños con sus respectivos cuadros y gráficos dando un análisis e interpretación de los resultados llegando a las conclusiones y recomendaciones para concluir con una propuesta alternativa, se diseñó una de la Guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en los niños la que ayudó a mejorar la capacidad motriz con movimientos armónicos y uniformes de su mano que permitió dar solución a los problemas encontrados en los diferentes casos que se observó y el mismo sirvió como apoyo a los maestros en la aplicación de las actividades dando como resultados de aprendizajes significativos, que van a dar respuesta a lo que se presenta en el diario vivir.

## INTRODUCCIÓN

La motricidad fina ha cobrado gran reconocimiento como proceso de aprendizaje integral de los niños, partiendo de la importancia de los movimientos amplios en los primeros años de vida y la exploración de los mismos con el cuerpo, para llegar en futuro a movimientos más precisos, que son los de hoy en día se ven influenciados por la carencia de una estimulación secuencial a nivel motor, teniendo en cuenta las edades y ritmo de aprendizaje de cada uno de los infantes. Para evitar contratiempos es fundamental conocer las características de los niños con los que se trabaja por ejemplo este tema de investigación se aplicó a los infantes de 5 años, edad en la que inicia la etapa de la niñez y a la vez un impulso de maduración en el sistema nervioso central. Esta maduración tiene su importancia porque capacita al niño para coordinar y dominar mejor sus movimientos, especialmente los finos y precisos, por tal ellos pueden ejecutar actividades como preparar la comida con plastilina, realizar figuras con cantones, entre otros, sin ninguna dificultad, desarrollando así la motricidad fina que es aquella que comprende todas las actividades del niño, que necesita de una precisión y un nivel elevado de coordinación y maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que existe diferentes niveles de dificultad y precisión.

Una vez que se explicó el concepto e importancia de la motricidad fina es hora de conocer con que la podemos desarrollar y aquí están los juegos didácticos que ayudan al desenvolvimiento de movimientos finos y precisos pero también facilitan la expresión de los niños, ya que un juego no tiene un fin en sí mismo sino una posibilidad de creación y comunicación y para obtener el beneficio que esta nos brinda y se debe conocer como cuando y porque aplicarlas, ya que cada una de ellas tiene un fin.

La tesis se ha desarrollado por capítulos que a continuación se detalla:

**CAPÍTULO I, se describe el Marco Referencial,** con el planteamiento del problema, formulación, objetivo general, objetivos específicos y justificación del problema de investigación.

**CAPÍTULO II**, se detalla el **Marco Teórico**, con las teorías científicas que orientan el trabajo investigativo, sobre las variables que son el juego didáctico y el desarrollo de la motricidad fina y de menciona la hipótesis.

**CAPÍTULO III**, se establece el **Marco Metodológico**, donde se especifica la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos y finalmente las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación efectuado.

**CAPÍTULO IV, Análisis e Interpretación de resultados**, se establecen los métodos que ayudan a la investigación ordenada y precisa y hace uso de cuadros y gráficos donde consta su análisis e interpretación muy fáciles de comprender, al final está la comprobación de la hipótesis.

**CAPÍTULO V**, describe **Conclusiones y Recomendaciones**, del trabajo investigativo referente a los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina.

**CAPÍTULO VI**, la **Propuesta Alternativa**, se detalla una guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en los niños para mejorar la capacidad con movimientos finos y uniformes de su mano, los mismos que le permitirán al docente utilizar para sus clases.

**ANEXOS**, recopila los instrumentos de recopilación de datos así como las evidencias del trabajo investigativo, como son fotos tomadas en la institución educativa con los niños.

# **CAPÍTULO I**

## **1. MARCO REFERENCIAL**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A nivel mundial se reconoce la necesidad de ofrecer igualdad de oportunidades para el acceso de todos los niños, desde las edades más tempranas, a la educación, incluyendo los que presentan diferentes estados de desarrollo, porque el futuro de un país se basa en el material humano que posee, y este a su vez es consecuencia de un adecuado desarrollo de su niñez.

Por tal motivo se ha hecho interesantes investigaciones sobre la motricidad fina, en donde se ha evidenciado que los niños de los primeros años de educación básica presentan dificultades en sus movimientos más precisos, como recortar, entrelazar, armar, dibujar, dando como resultado una incorrecta precisión digital, orientación espacial, atención visual, coordinación óculo-manual. La mayoría de ellos como consecuencia de la falta de actividades prácticas como son los juegos didácticos.

En el Ecuador también se está trabajando para brindar una educación de calidad a los niños, exigiendo docentes muy bien preparados, innovadores y sobre todo que piensen siempre en el bienestar de sus estudiantes, pero no dejan atrás el equipamiento de las instituciones que deben estar de acuerdo a la edad y comodidad del niño, esto genera preocupación también por parte de los padres de familia quienes ven necesaria la educación inicial para sus hijos porque es ahí donde inicia el proceso de aprendizaje de los niños.

Por ejemplo uno de los objetivos en el Primer Año de Educación es desarrollar las funciones básicas, una de ellas es la motricidad fina y se desarrolla a través del juego didáctico, adquiriendo como resultado el control de movimientos pequeños y precisos, de esta manera se prepara a los niños para futuros aprendizajes.

El Jardín “ALFREDO PEREZ CHIRIBOGA” está ubicado en la ciudad de Riobamba, en esta institución es donde se va a ejecutar el tema de investigación titulado **“El juego didáctico en el desarrollo de la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica, del jardín Alfredo Pérez Chiriboga, parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período 2012-2013”**. Se escogió este establecimiento porque ahí se realizan prácticas pre-profesionales y se pudo evidenciar que los niños tienen dificultades en el control de sus movimientos finos, como por ejemplo cuando coger la tijera, en el uso del lápiz, cuando no pueden amarrarse los cordones, etc.

Estas situaciones se han convertido en un problema, porque los niños se afectan con la torpeza de sus movimientos, se les dificulta realizar un trabajo bien hecho, y comienzan a comparar sus tareas terminando en una discusión, además de los problemas en sus convivencia diaria una de ellos es cuando el niño no puede amarrarse los cordones y otro compañero sin darse cuenta le pisa haciéndole caer y él reacciona muchas veces agresivo, teniendo como resultado un conflicto entre compañeros.

Lamentablemente estas circunstancias se dan por falta de coordinación entre el docente y padre de familia, debido a que existe el desconocimiento de los padres en algunos procesos de desarrollo de los niños, los padres hacen más de lo debido por sus hijos: les amarran los cordones, les cepillan los dientes, teniendo como explicación: no hay tiempo, él se demora demasiado, el tiempo es oro; y en otros casos no les permitan realizar ciertas actividades por temor a que se ensucien esto es lo que produce dependencia y no desarrollo de la motricidad requerida en esta edad.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye el Juego Didáctico en el Desarrollo de la Motricidad Fina, en los niños de Primer Año de Educación General Básica, del Jardín Alfredo Pérez

Chiriboga, parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el Período 2012-2013?

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1 OBJETIVO GENERAL**

Determinar la importancia del Juego Didáctico en el Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños de Primer Año de Educación General Básica del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo durante el Período 2012-2013

#### **1.3.2 ESPECÍFICOS**

- Identificar los tipos de juegos que potencien el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Primer Año.
- Establecer las ventajas del juego en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Primer Año de Educación Básica General.
- Diseñar una Guía de juegos para desarrollar la motricidad fina en los niños para mejorar la capacidad y la destreza de sus movimientos armónicos y uniformes de su mano.

### **1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA**

Se destaca la importancia de los juegos didácticos explicando sus características y propósitos que tienen los juegos para el crecimiento del niño. A partir de esto, se analiza la problemática central de este proyecto sobre la falta de juegos didácticos para niños de cinco años en adelante. Se habla sobre los materiales a utilizar para el juego didáctico y su justificación en el manejo, como prioridad para el desarrollo de sus habilidades cognoscitivas, afectivas y motrices como es el caso

de la motricidad fina en los niños que empieza a desarrollarse con todas las actividades dadas por el docente.

Es importante que los docentes se involucren en el progreso de las capacidades intelectuales físicas y emocionales de sus niños para que puedan saltar sin dificultades a la siguiente etapa de su crecimiento y de desarrollo dándoles seguridad y confianza en lo que realizan y asegurándoles un futuro de éxito en todas las actividades que realicen como medio de aprendizaje que esta el juego como expresión de sus movimientos no conocidos por ellos. Hay que tomar en cuenta que ahora se habla mucho de que los niños deben experimentar y ser partícipe de su conocimiento mediante una recreación positiva para su enseñanza aprendizaje, el juego es una herramienta que le permite alcanzar estos logros, los docentes como las instituciones educativas deben planificar estas actividades escolares recreativas para promover el interés en la materia que conlleva un progreso en todas las áreas de estudio en especial a que el niño fortalezca su motricidad fina.

Se presenta un estudio de recopilación de información de la temática del juego didáctico en el desarrollo de la motricidad fina en los niños, ya que es una problemática escolar del Primer Año de Educación General Básica del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga, donde los docentes tiene bajo su responsabilidad educar a niños, potencializando sus propias capacidades destrezas y habilidades de acuerdo al entorno donde se desenvuelven.

De aquí es importante sobre todo con los niños de Primer Año de Educación Básica, el desafío que presenta la nueva era de la educación es grande y de responsabilidad de ayudar a los infantes a tener un derecho de recibir y educarse con todos los beneficios que otorga la ley. Esta investigación cuenta con la predisposición de las autoridades de la institución con los recursos necesarios para su ejecución y elaboración de la misma, de los niños como copartícipe y de los docentes que prestaron la colaboración para su ejecución de los datos investigativos, y sobre todo la voluntad de la autora para la elaboración.

Los beneficiarios de la investigación serán los niños y los docentes de la institución que será beneficiada al mismo tiempo la institución del trabajo que se reflejara en lo posterior.

Por lo que esta investigación es factible su realización y ejecución y al mismo tiempo con la elaboración de una guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en los niños y así mejorar la capacidad motriz y afectiva cognitiva, paramanejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO AL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA**

Realizando las investigaciones en los registros de la Biblioteca, de la Universidad Nacional de Chimborazo y de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Escuela de Educación Parvularia e Inicial, se han encontrado trabajos en relación al tema.

**La influencia del juego en el desarrollo del aprendizaje significativo de las niñas y niños del primer año de Educación Básica “Lucerito”, del Cantón Baños de Agua Santa de la Provincia de Tungurahua durante el período 2011”**

**Autoras. Barreno Hernández Gladis Lilían y Barreno Hernández Judith Emilia.**

**Tutora: M.Sc. Tatiana Fonseca.**

Sirve como apoyo de información para el desarrollo de la investigación. Y para sustentar el trabajo que se está realizando como refuerzo para la elaboración del mismo.

#### **2.2 FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS**

##### **2.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILÓSOFICA**

La experiencia que el niño tiene cada vez jugando explora sus habilidades y su conocimiento de las cosas que les rodea.

(Burgués, 2003)

**“El Juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma”.**

La importancia que tiene el juego en los niños es enorme porque desarrolla sus capacidades motrices es el docente quien debe ayudar al párvulo a ir incrementando estas habilidades con las actividades diarias que él docente debe planificar como un requisito indispensable en bien de la calidad y superación de los niños que están empezando su escolaridad, los niños de estas edades que corresponde a los 5 años, se les debe enseñar a base de juegos donde ellos pueden crear su imaginación y al mismo tiempo ser capaces de superar las dificultades que se presenten en cada juego, despierta en ellos los sentimientos de emoción afectividad hacia las cosas que están a su alrededor.

### **2.2.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

Cada vez que el hombre amplía sus conocimientos adquiere habilidades y capacidad de expresar sus sentimientos de diferentes.

(León, 2000)

**“Que las características del desarrollo evolutivas de los niños se encuentran organizadas por áreas físicas psicomotoras, cognoscitivas. Afectivas social y moral y psicosexual”.**

Hay que tener en cuenta el nivel de capacidad de cada niño de 5 años para realizar un juego depende y de su desarrollo cognitivo para poder ejecutar sus conocimientos que son de memorización cada actividad que se ejecute depende del proceso que el docente de a sus niños para seguir las ordenes en las tareas cotidianas, el párvulo en este nivel de primer año necesita una orientación de cada actividad que se vaya a realizar, donde cada una de sus experiencias le permiten ir aumentando sus capacidades y habilidades para realizar sus tareas escolares, los

juegos didácticos le ayudan al infante a ir estimulando su cerebro para ir introduciéndose en el aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina que le permiten ir manipulando los objetos e ir relacionándolos y su funcionalidad.

### **2.2.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

Los diferentes contenidos y propuestas de motricidad que tienen mayor presencia en el aula del nivel infantil.

(Espinosa, 2003)

**“El desarrollo es el conocimiento del esquema corporal y el desarrollo de la motricidad”.**

El juego para el niño de primer año que esta e los 5 años, es el logro de haber alcanzado en sus actividades de competencia, el docente debe dar a sus párvulos juegos que le permitan introducir en los diferentes bloques, el movimiento en los niños es la satisfacción de poder ejecutar ciertos movimientos que para ellos les resulta imposible hacerlo, el docente inicia su preparación con movimientos finos que le servirán en el proceso de enseñanza aprendizaje de los rasgos que luego se convertirán en letras.

A los 5 años el infante ha alcanzado a desarrollar en destrezas motoras y aprende a realizan movimientos con su cuerpo dándole la facilidad para poder desplazarse y de ejecutar ciertos movimientos corporal y de expresar con ello la agilidad, la motricidad fina empezara cuando el docente le dé más facilidad de movimientos en sus rasgos al momento de enseñar a escribir.

Se expresa dando un nuevo concepto de lo aprendido manifestándolo cada vez en sus expresiones corporales, el docente guía este aprendizaje mediante sus habilidades, los niños comienzan a ir manifestando cada vez unos movimientos más controlados y orientados a las tareas escolares, la motricidad fina es el eje

principal donde el párvulo controla los rasgos de la mano con ejercicios rutinarios que el docente emplea en sus trabajos.

#### **2.2.4 FUNDAMENTACIÓN DIDÁCTICA**

La didáctica se centra en dos acciones: enseñar y aprender. Hay que tener presente que este proceso de aprendizaje y enseñanza no es entendido siempre de la misma manera, ha cambiado la perspectiva antes el profesor única y exclusivamente enseñaba pero ahora el profesor aparte de enseñar a los alumnos, este también aprende de ellos.

(Leninski, 1929)

**“Transición del nuevo conocimiento, expresando que se debe estudiar: el Examen de todas las facetas del objeto; en su desarrollo y auto movimiento y en sus múltiples relaciones con las demás cosas”**

Los docentes que educan a los niños de primer año deben orientar a sus párvulos en aprender cada una de las nociones básicas, las mismas que le permitirán a la profesora ir mejorando cada una de las habilidades de sus alumnos, con el juego didáctico los niños expresan las nociones que le favorecen el desarrollo de sus capacidades por medio de ciertas áreas donde él puede manifestarse realizando movimientos corporales y finos de expresión donde el párvulo realiza grafismos sencillos y fáciles de aprender.

Es aquí donde los niños de 5 años expresan su creatividad para realizar rasgos de su propia invención y la sensibilidad que le ayuda a aprender a reconocer cada juego para que le sirva y qué función tiene cada uno de ellos. Estos conocimientos que el niño va adquiriendo de su cuerpo mediante actividades motrices le permite ir desarrollando la psicomotricidad fina, el juego es el movimiento que el cuerpo del niño le facilita una coordinación completa de todo su esquema corporal a medida que aumenta sus capacidades e incorpora nuevas habilidades en su cuerpo.

## 2.2.5 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICO

(Gonzales, 1999)

**“El ambiente de aprendizaje dice que en el ámbito educativo el ambiente hace referencia a la organización de espacio, disposición y recursos didácticos. El manejo del tiempo y las interacciones que se permiten y se dan en el aula”**

El juego es la base del despertar de todas las habilidades y las nociones que en los niños se despierta es el aprendizaje a un nuevo conocimiento al docente le permite ir mejorando su enseñanza en el progreso de las habilidades, cognitivas, afectivas, intelectuales, emocionales y motrices dando principio a todas los materiales que se utilizan en la actividad diaria del juego en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de primer año, el docente busca las formas más sencillas y practicas donde sus alumnos puedan interiorizan un juego, donde él pueda expresar sus conocimientos que ha ido adquiriendo en el proceso de desarrollo del aprendizaje.

Para el niño de 5 años expresar y desarrollar sus habilidades por medio del juego realizando actividades con sus compañeros dentro y fuera del aula de clases es que él ha podido socializar por medio de los juegos que le permiten una relación con todas las personas que están a su alrededor.

## 2.2.6 FUNDAMENTACIÓN CULTURAL

(Vygostky, 1978)

**“El sujeto no se limita a responder los estímulos del medio, sino que actúa transformándolos, esto es posible por la mediación de instrumentos. Al mencionar la interrelación de los factores externos e internos y los procesos adaptativos para superar los obstáculos lo hace porque cree que los significados provienen del medio social externo (son transmitidos por el otro, por el adulto, por el que más sabe), pero que deben ser asimilados o interiorizados por cada niño, permitiéndole de esta manera**

**apropiarse de los instrumentos culturales y hacer una reconstrucción interna de ellos”.**

Los juegos vienen desde mucho tiempo atrás como un principio donde el niño expresa sus habilidades y destrezas para satisfacer estas necesidades de interacción con los demás, los párvulos también responden a ciertos estímulos que son muy frecuentes en todos los juegos, para el infante expresarse le permite interiorizar cada uno de estos que luego serán transmitidos por sus compañeros, para el docente un juego es la capacidad que tiene de reflejarse en todos por medio de movimientos los cuales pueden darse en diferentes formas y maneras, en estas edades buscar lo mejor para ir mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje que se lograra cuando un juego es bien aprendido y aplicado con todas sus normas y reglas que se utilizan, es así que se logra el aprendizaje significativo en los niños.

A los 5 años el estudiante de estas edades empieza a tener una relación con su ambiente y toma de él las cosas que más le interesan para su aprendizaje, el docente formara estos conocimientos dándole las cosas que interiorizara para el proceso de su enseñanza aprendizaje, la sociedad le pautas para su educación la docente buscara lo mejor para su desarrollo personal e intelectual.

## **2.2.7 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **LEY ÓRGANICA DE EDUCACIÓN**

#### **Art: 47**

7.-Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su integración y participación en igualdad de condiciones. Se garantizara su educación dentro de la educación regula.

Los planteles regulares incorporan trato diferenciado y los de atención especial la educación especializada.

Los establecimientos educativos cumplirán normas de accesibilidad para con personas con discapacidad e implementaran un sistema de becas que respondan a las condiciones económicas de este grupo.

8.-La educación especializada para las personas con discapacidad intelectual y el formato de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos.

9.-La atención psicológica gratuita para las personas con discapacidad de sus familias en particular un caso de discapacidad intelectual.

## **TÍTULO VII**

### **RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR**

#### **Sección primera**

##### **Educación**

**Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

**Art. 344.-** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones

en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

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

**Art. 345.-** La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscos misionales y particulares.

En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

**Art. 346.-** Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación.

**Art. 347.-** Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.
3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.
4. Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.
5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

## **Sección sexta**

### **Cultura física y tiempo libre**

**Art. 381.-** El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Para olímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad.

El Estado garantizará los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa.

**Art. 382.-** Se reconoce la autonomía de las organizaciones deportivas y de la administración de los escenarios deportivos y demás instalaciones destinadas a la práctica del deporte, de acuerdo con la ley.

**Art. 383.-** Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad. Lo expresado por la Ley es el cumplimiento de las personas que deben alimentarse de cada uno de las Leyes para el progreso tanto de la sociedad como de él. (Ley Organica de Educación Intercultural, 2012)

## **2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.3.1 JUEGO**

Acción libre, espontanea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas

reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión (Cagigal, 1996)

### **2.3.2 DIDÁCTICO**

Del griego didaskein, "enseñar, instruir, explicar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. (Amos, 2000)

### **2.3.3 EL JUEGO DIDÁCTICO**

Utilización de los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje. (Bokmin, 1994)

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego.

Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Mediante juegos, los alumnos aprendían a cazar, pescar, sembrar, y otras actividades que les permitían asimilar más fácilmente los procedimientos de la vida cotidiana. En los primeros años de vida, el niño, mediante el juego, aprende en la misma medida en que se recrea, lo que demuestra la importancia del juego en su formación y educación.

Los cambios educacionales han creado una barrera en el empleo de los juegos didácticos a medida que aumenta la edad de los educandos y su nivel de enseñanza, lo que hace que su aplicación decrezca paulatinamente en la Enseñanza Primaria hacia la Enseñanza, cuando esta última requiere también un método de enseñanza atractiva, instructivo, activo y creativo.

Todavía existe la tendencia a identificar el trabajo docente solamente con lo productivo, sin valorarse la excelente contribución que le hace la actividad lúdica, pues se ha tomado el juego como una pérdida de tiempo y de poco valor. Sin embargo, por los cambios que se están llevando a cabo en la Enseñanza, se necesita recurrir a métodos nuevos y creadores para lograr que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo. (Bokmin, 1994)

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de

procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora.

Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

#### **2.3.4 IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO**

Desde épocas muy remotas la palabra juego ha sido sinónimo de alegría, diversión. Las personas han establecido una condición cultural que permite sentir regocijo cuando la práctica de dicho vocablo se hace efectiva.

En la enseñanza educativa el uso de no juegos evidencia un acercamiento a la actualidad sino más bien se remonta al inicio de los tiempos cuando las actividades cotidianas como la caza, pesca y recolección necesitaban irse guardando de generación en generación para asegurar así la supervivencia del grupo social. Hoy en día, esta práctica dejó de tener un carácter empírico para promover una metodología sustentada en diversas tesis que aseguran que el uso de juegos didácticos suscita el alcance de una enseñanza efectiva y eficaz.

La estimulación de características como la observación, atención, perseverancia, camaradería, lógica, imaginación, entre otros, ha ubicado al educador en una situación reflexiva y orientada a la formulación de nuevos y divertidos juegos que permitan al educando adquirir los conocimientos del pensum académico de una forma divertida.

Este hecho permite atacar de forma inmediata uno de los principales problemas de la educación: la apatía. La motivación lograda por el uso de los juegos didácticos se demuestra de forma importante en la asistencia y puntualidad a los encuentros pedagógicos. Los juegos didácticos por tanto, son importantes tanto para el maestro como para el estudiante, pues además de todo lo expuesto anteriormente permite organizar el proceso de enseñanza, resolver situaciones problemáticas y elevar el trabajo independiente.

### **Cómo elaborar un juego didáctico:**

- Elegir el tema a tratar.
- Definir los objetivos que esperan alcanzarse con la implementación del juego.
- Establecer las pautas de acción.
- Ubicar la mejor técnica.
- Desarrollar el cuerpo del juego.
- Explicar e implementar en los grupos de trabajo.

La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente.

Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

- **Físicas:** para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, 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, otros., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- **Desarrollo sensorial y mental:** mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, otros.
- **Afectivas:** al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- **Creatividad e imaginación:** el juego las despierta y las desarrolla.
- Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.

- El juego hace que los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos cambiará porque está desarrollando su capacidad para pensar en sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina), haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando más en el mundo de los adultos.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, otros.

**[http://estrategias-didacticas-curfad2011.blogspot.com/2011/07/importancia-de-los-juegos-didacticos-en\\_9020.html](http://estrategias-didacticas-curfad2011.blogspot.com/2011/07/importancia-de-los-juegos-didacticos-en_9020.html)**

### 2.3.5 TIPOS DE JUEGOS

Los juegos son ejercicios recreativos que se rigen por ciertas reglas y que, por lo general, implican una competencia entre dos o más participantes, aunque ésta no es una condición imprescindible. Hay juegos en los que un único participante se divierte al aprender y poner en práctica ciertas destrezas.

Por lo general, la principal finalidad de un juego es permitir la diversión y el entretenimiento de los participantes (jugadores). Ciertos juegos, sin embargo, tienen otros objetivos adicionales, como favorecer el desarrollo físico o instruir, de alguna forma, a los jugadores. Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a la que apuntan o por el desarrollo que promueven. Es posible distinguir, por ejemplo, entre juegos didácticos para niños de hasta 5 años, juegos didácticos para niños de entre 5 y 6 años y juegos didácticos para niños mayores de 6 años, por ejemplo.

Otra clasificación que permite hablar de distintos tipos de juegos didácticos está vinculada a la formación. Los juegos didácticos intelectuales cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas. Los juegos didácticos volitivos-conductuales, por su parte, promueven la iniciativa, la disciplina, el respeto y la perseverancia. Otro tipo de juego didáctico es el afectivo-motivacional, que suscita el desarrollo de la solidaridad y la camaradería. <http://tipos.com.mx/tipos-de-juegos-didacticos>

Los juegos didácticos de los niños no son uniformes, estos presentan diversas modalidades, cada una de estas tienen relación con un área del desarrollo en particular:

**Juego creativo,** Son de los que mayor éxito tienen entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo.

Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Lego, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características.

Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los cinco o seis años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de montar y encastrar. En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí.

Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para armar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad. A la vez que el niño crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina.

A través de estos juegos los niños adquieren nociones básicas para la comprensión del mundo que le rodea. Además de desarrollar sus habilidades motrices manipulando las piezas, les ayuda a adquirir conceptos espaciales como el volumen, grande-pequeño, alto-bajo, corto-largo, formas geométricas, así como van adquiriendo algunas nociones más complejas como el equilibrio, la simetría o la resistencia.

Son además una base para que desarrollen el juego simbólico, también llamado juego de simulación en el niño recrea situaciones que ve en la vida real. Imitar lo que ve y crear nuevas formas activa su propia creatividad.

Los juegos de construcción contribuyen también a que el niño sea más organizado, pues el juego mismo hace que se acostumbre a ordenar y a clasificar las piezas. Pero no solamente son beneficiosos para su desarrollo motor e intelectual, sino también para su desarrollo cognoscitivo y emocional e incluso algún estudio apuntó que contribuye a la rapidez en la adquisición del lenguaje.

Este tipo de juego ayuda a que el niño acepte que existen ciertas reglas físicas que debe acatar, que no todo es como él quisiera. Esto le ayudará en el futuro a adaptarse mejor a las normas en todas las situaciones de la vida.

Como son, los juegos de construcción no son solamente un montón de piezas que desparramar. Además de entretenerlos, tienen múltiples ventajas para su desarrollo integral, por lo que se convierten en un gran aliado de los niños en edad preescolar.

- **Los juegos de mesa** también garantizan la participación infantil y el desarrollo de diversas cualidades intelectuales como los reflejos, estrategia, sentido de anticipación, cálculo, memoria, destreza mental y lógica. Estos juegos de mesa no solo se encargan de entretener, sino de inculcar el sentido de riesgo e insertar el concepto de responsabilidad, mientras cumplen las reglas de comportamiento.

Cuando los niños empiezan a crecer, se empiezan a interesar los juegos de mesa, bien sea de carrera y persecución. Los más representativos son aquellos donde el niño pone todo de sí haciendo del juego lo más importante en su vida, de esta manera, los niños aprenden a competir, a veces de buen humor y en otras ocasiones mostrando cierta rabieta.

Este tipo de juegos ayuda a entender que resulta más importante confiar en uno mismo y en las propias fuerzas que no esperar los errores de los demás. También se genera un sentido de la competitividad, lo cual puede ser muy útil en el momento de configurar la personalidad que tendrá el niño en el futuro. (Jackson, 2010)

## - **Clasificación de los juegos didácticos**

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

Juegos para el desarrollo de habilidades.

Juegos para la consolidación de conocimientos.

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

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

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice.

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

## - **El Juego en el Preescolar**

Cuando los niños tienen entre 3 y 5 años, sus actividades de juego frecuentemente extienden las experiencias que les gustaban de más pequeños. Con sus destrezas motoras y habilidades sociales más desarrolladas, gozan de los juegos activos y supervisados, a solas y con compañeros.

Los niños de edad preescolar tienen más capacidad para usar crayones, lápices y pinturas, tijeras seguras y pegamento o engrudo. Suelen tener más confianza en su capacidad de correr, dar saltos, trepar, montar triciclos, y jugar a pelota u otros juegos interactivos. A menudo aprovechan con gusto la oportunidad de jugar en equipos y usar sus músculos grandes, al aire libre y bajo techo.

A muchos niños preescolares les encanta hacer de cuenta o actuar fantasías y pueden cooperar para jugar juntos. Los títeres y otros accesorios pueden usarse para actuar papeles y contar cuentos. Estos juegos imaginarios ayudan a los niños a representar intereses y deseos en una situación que implica reglas del comportamiento. Los juegos aparentados de los niños frecuentemente guardan relación con cuentos que los adultos les han leído, de modo que los libros forman una parte importante de los juegos de niños. Estos deberán tener acceso a libros para compartirlos o mirarlos a solas. Al llevarlos a la biblioteca para asistir a actividades para niños, se los puede ayudar a formar el hábito de ir a la biblioteca durante toda la vida.

Los niños preescolares pueden seguir construyendo con bloques y otros juguetes de construir. A veces planifican carreteras y edificios y agregan pequeños coches o muñecas a sus estructuras. Un padre, madre o maestro puede unirse a los juegos de un niño y darle sugerencias para expandir lo que hacen. Se pueden enseñar juegos sencillos para grupos, como Simón Dice o Seguimos al Líder. A algunos niños preescolares les gustarán juegos de naipes o de tableros. Pueden empezar a entender que los juegos tienen reglas para que todos los que juegan puedan gozar jugando juntos. A veces les gusta cambiar las reglas de un juego o idear otras; en otros momentos querrán que todos "jueguen siguiendo las reglas". Los padres, madres y maestros querrán enfatizar la diversión y la cooperación en vez de la competencia.

Los materiales de uso abierto –aquellos que dependen más de la imaginación y el uso creativo del niño – frecuentemente ayudan a los niños preescolares a aprender más que los juguetes que tienen un uso limitado. Por ejemplo, los bloques pueden

usarse de muchas maneras, pero los juguetes que se mueven o hacen ruidos mientras el niño los mira son de uso limitado.

### **2.3.6 VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.

Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.

Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

#### **a.- Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica**

##### **1.- Motivación inicial.**

##### **2.- Ejecución:**

Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?

Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?

Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?

Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?

Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?

### **3.- Reforzamiento:**

¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

### **4.- Vinculación con la vida:**

¿Qué relación tiene esto con la realidad?

¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

### **5.- Sistematización y Generalización:**

¿Qué conclusión podemos sacar?

¿Cómo resumimos lo discutido?

¿Qué aprendimos?

## **2.3.7 CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego,

denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego.

La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía.

El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad,

la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo. Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnica que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollado diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, psicofisiológicas y psicológicas.

Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad. Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas.

Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.(Hernández, 2011)

### **2.3.8 OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS INSTITUCIÓN EDUCATIVAS**

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

#### **Características de los juegos didácticos**

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.

- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

## **A.- Fases de los juegos didácticos**

### **1.-Introducción:**

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

### **2.-Desarrollo**

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

### **3.-Culminación**

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades. Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

### **Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos**

- **La participación**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- **El dinamismo**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el

mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- **El entretenimiento**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- **El desempeño de roles**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

### **2.3.9 DESARROLLO**

Pasando a una definición más específica, desde el punto de vista de la psicología, del término desarrollo, podemos entender por éste: el incremento cualitativo que muestra una persona o cosa en el orden físico, cognitivo, social o moral (es el

cambio experimentado por el ser vivo desde el óvulo hasta el estado adulto). Es el término más amplio de todos los utilizados.

El desarrollo hace referencia a cambios en la naturaleza y organización de la estructura y la conducta de un organismo sistemáticamente relacionados con la edad. Es decir, son los cambios evolutivos, y por tanto, acumulativos e irreversibles.

Piaget investigó el desarrollo infantil desde la teoría de la psicología genética y define el desarrollo como: “el desarrollo a la vez orgánico y mental que lleva desde el nacimiento a la adolescencia, es decir al punto de inserción del individuo en la sociedad adulta”.

“Piaget y Wallon presentan el desarrollo psíquico como una construcción progresiva que se produce por interacción entre el individuo y su medio ambiente. Piensan en una auténtica génesis de la psique frente a la idea del desarrollo como realización progresiva de funciones predeterminadas.” (Piaget, 2011)

### **2.3.10 MOTRICIDAD**

Se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento 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 (músculos). Entre tanto la psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

### **2.3.11 MOTRICIDAD FINA**

La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los

recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno. La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión. Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades. (Hernández, 2011)

### **2.3.12 NIÑOS DE PRIMER AÑO**

La educación Básica ecuatoriana en ciclo pre-escolar (Primer año de educación básica).

Se compromete a ofrecer las condiciones necesarias para el niño y la niña puedan:

1. Desarrollar integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonista en el mejoramiento de su calidad de vida:

Desarrollar actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo de las demás personas y de su cultura.

2. Interactuar y descubrir su entorno físico, natural social y cultural para lograr un mejor ambiente de sus capacidades intelectuales.

3. Desarrollar una comunicación clara fluida y creativa acorde a su etapa evolutiva.

### **2.3.13 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO**

El juego para el desarrollo integral del niño, no sólo desde el punto de vista motor, sino también desde la perspectiva intelectual, afectiva, como social. (Martín, 1995)

El juego en la infancia tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, a afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje.(Ruiz, 2003)

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura. Si analizamos que la escritura requiere de

una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

#### **2.3.14 ASPECTOS DE LA MOTRICIDAD FINA**

La motricidad fina implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tarea donde se utiliza de manera simultáneas el ojo, mano, dedo, como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación y a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empezara a poner bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición pleno de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Para conseguir se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son:

Coordinación viso-manual

Motricidad facial

Motricidad fonética

Motricidad gestual

### **Coordinación viso-manual**

La coordinación manual conducirá al niño, niña al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

La mano

La muñeca

El antebrazo

El brazo

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño, niña una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos. Dentro de la educación inicial una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrá empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

### **Clases de motricidad.**

#### **Dinámica o aniso métrica**

Es aquella en la que la magnitud de la tensión del músculo no es igual a la longitud del mismo, variará según cuál sea la tensión generada la cual al ser generada por la tensión de la longitud del musculo varía según indique cada ejercicio.

## **Gruesa**

Tiene que ver con marcha, carrera, salto, equilibrio, y coordinación en movimientos alternos simultáneos con y sin manejo de ritmo también conocida como proceso Hardur.

## **Media**

Se refiere a la estabilización de segmentos.

**Fina.-** Se refiere a las prensiones o agarres que facilita actividades de precisión

## **Control de la motricidad fina**

Es la coordinación de las funciones muscular, ósea (esquelética) y neurológica para producir movimientos pequeños y precisos. Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa.

Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar.

Un ejemplo de control de la motricidad gruesa sería agitar un brazo para saludar.

El nivel de desarrollo del control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento.

El control de la motricidad fina requiere conocimiento y planeación para la ejecución de una tarea, al igual que fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. Las tareas tales como apilar bloques, dibujar líneas o círculos, recorta formas con tijeras, pegar una cremallera, doblar ropa, al igual que sostener y escribir con un lápiz pueden ocurrir sólo si el sistema nervioso madura en la forma correcta.

### **Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual:**

Pintar

Punzar

Enhebrar

Recortar

Moldear

Dibujar

Colorear

Laberintos

Parquet (Rasgado)

“Gomets” y colorines

Arrugar

Garabatos

Copias de formas

(Cammellas, 1984)

## **2.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS**

**Afectividad.-** La afectividad, es pues no una función psíquica especial, sino un conjunto de emociones, estados de ánimo, sentimientos que impregnan los actos humanos a los que dan vida y color, incidiendo en el pensamiento, la conducta, la forma de relacionarnos, de disfrutar, de sufrir, sentir, amar, odiar e interaccionando íntimamente con la expresividad corporal, ya que el ser humano no asiste a los acontecimientos de su vida de forma neutral. La afectividad por tanto confiere una sensación subjetiva de cada momento y contribuye a orientar la conducta hacia determinados objetivos influyendo en toda su personalidad. Según Henry Ey la máxima interrelación entre el psiquismo y lo somático se da en la afectividad y solamente desde el punto de vista didáctico se puede dividir la afectividad en parcelas independientes y cuyas manifestaciones principales son: ansiedad.

Estados de ánimo o humor. Emociones. Sentimientos y pasiones

**Aprendizaje.-** Actividad que sirve para adquirir alguna habilidad y que modifica de manera permanente las posibilidades de un ser vivo. El aprendizaje tiene por finalidad la adquisición de hábitos y de conocimientos. Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción.

**Capacidad.-** Aptitud inteligencia y pericia del hombre. Posibilidad de desarrollar una actividad o de concluir algo.

**Cognitivo.-** Relación que hay de continuidad entre los procesos intelectuales y la creatividad.

**Coordinación viso-manual.-** Conducir al niño al dominio de la mano.

**Coordinación.-** Acción y efecto de coordinar una función corporal, de manera metódica y secuencial en la realización de varios ejercicios físicos.

**Creatividad.-** Pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. La creatividad, como ocurre con otras capacidades del cerebro: la inteligencia, y la memoria, engloba a varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología.

Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación. Así, por ejemplo, la memoria es un proceso complejo que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial.

**Creatividad.-** Productividad, apertura originalidad, fluidez de pensamiento, inventiva, descubrimiento.

**Crecimiento.-** Crecimiento como el aumento de tamaño del organismo.

Desarrollo, en cambio, es la aparición de nuevas características o la adquisición de nuevas habilidades. Estos procesos están íntimamente unidos en la realidad y su separación se hace más bien con fines didácticos. Por una parte entonces, se estudia el aumento en tamaño del organismo (medición de peso y talla básicamente o antropometría) y por otra la aparición sucesiva de nuevas habilidades (motoras, sociales, afectivas, de lenguaje

**Cuerpo.-** Cuerpo de un objeto es lo apreciable en él de manera sensible, en su longitud, profundidad y latitud, que ocupa un lugar en el espacio. Así podemos apreciar objetos corpóreamente pequeños, medianos y grandes, y de diversas formas, conformando una unidad. Cuerpo extraño es aquel que se adiciona a otro sin pertenecer a su esencia, y afectándolo: Por ejemplo, “me clavé una astilla, y la piel lo rechaza como cuerpo extraño.

**Desarrollo.-** Evolución de un organismo vivo hasta su madurez. El desarrollo es un proceso fundamental orientado por el contexto social y cultural, que resulta e gran parte de las experiencias que ocurre al individuo, las cuales modifican de algún modo el estado de organización que estaba adecuado anteriormente.

**Destreza.-** Facilidad y precisión en la ejecución de actos. Es la eficacia para ejecutar una tarea. Es el grado de eficiencia en la ejecución de una conducta motriz específica y razonablemente compleja.

**Destrezas.-** Lograr dominios de habilidades motrices, es un saber hacer, saber pensar y saber actuar.

**Didácticos.-** Son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos contribuyen a que los estudiantes logren el dominio

de un contenido determinado. Y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación de actitudes y valores.

**Educación.-** Es el proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.

**Estimulación.-** Es la actividad que se le otorga a los seres vivos para un buen desarrollo o funcionamiento, ya sea por cuestión laboral, afectiva o física. La estimulación se contempla por medio de recompensas o también llamados estímulos. La mayor parte es por dinero, por afecto o por ciertos métodos de ejercicios, por lo cual se incita a realizar acciones mejor elaboradas.

**Habilidades.-** supone una aptitud por parte del individuo para ejecutar una tarea, actividad o acción específica.

**Identificación.-** f. Acción de identificar. PSICOL. Mecanismo por el que el individuo tiende a adoptar características que pertenecen a otra persona.

**Inteligencia.-** (del latín intellegentia) es la capacidad de pensar, entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas. El Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española define la inteligencia, entre otras acepciones como la «capacidad para entender o comprender» y como la «capacidad para resolver problemas.

**Jardín de infantes.-** A una institución y etapa educativa para niños de temprana edad. El término fue acuñado por Friedrich Fröbel para el instituto que creó en 1837 en Alemania, que tenía como objetivo ofrecer una experiencia social para los niños que hacían la transición de la casa a la escuela. Se le bautizó así porque

Friedrich creía que los niños debían ser cuidados y alimentados en “jardines de niños”, de la misma que las plantas de un jardín.

Hoy en día, el jardín de infantes se ha convertido en un escalón educativo para todos los niños, obligatorio en algunos países. Puede cubrir edades de los dos a los siete años y muchas de las actividades propuestas originalmente por Friedrich Fröbel, como el canto y los juegos al aire libre, se siguen utilizando como forma de introducir a los niños a sus primeras experiencias sociales.

**Madurez.-** Es la habilidad de controlar y equilibrar pensamiento, voluntad y sentimientos. Es paciencia. Es el saber posponer el placer inmediato en favor de un beneficio de largo plazo. Es perseverancia. Es la habilidad para cumplir las metas y sacar adelante un proyecto o una situación a pesar de las dificultades.

**Motricidad facial.-** Dominio de los músculos de la cara.

**Movimiento.-** Es un fenómeno físico que implica el cambio de posición de un cuerpo que está inmerso en un conjunto o sistema y será esta modificación de posición, respecto del resto de los cuerpos, lo que sirva de referencia para notar este cambio y esto es gracias a que todo movimiento de un cuerpo deja una trayectoria. El movimiento siempre es un cambio de posición respecto del tiempo. Por consiguiente, no es posible definir al movimiento si no se lo hace en un contexto definido, tanto en términos del espacio como del marco temporal.

Si bien resulta llamativo, no es lo mismo hablar de movimiento y de desplazamiento, ya que un cuerpo puede cambiar de posición sin desplazarse de su situación en el contexto general.

Un ejemplo está dado por la actividad del corazón, la cual constituye un movimiento sin desplazamiento asociado.

**Muscular.-** Está en el punto de mira de todos aquellos que desean lucir un cuerpo “seco” libre de grasa y musculoso. A la capacidad de perder grasa corporal manteniendo la cantidad de masa muscular intacta.

Aunque desde los tiempos de la “edad dorada” del culturismo la definición muscular se ha asociado siempre con altas cantidades de ejercicio aeróbico, dieta estricta y entrenamiento ligero de altas repeticiones, las nuevas tendencias de entrenamiento demuestran que esto no es siempre así.

**Niño- a.-** Persona muy querida o apreciada. Desde el punto de vista de su desarrollo psico biológico, es la denominación utilizada a toda criatura humana que no ha alcanzado la pubertad.

**Potencialidades.-** Es la capacidad de la potencia, independiente del acto, es la equivalencia de algo respecto de otra cosa en virtud y eficacia.

**Psicopedagógico.-** Es la disciplina aplicada que estudia los comportamientos humanos en situación de aprendizaje, como son: problemas en el aprendizaje y orientación vocacional. En ella se interrelacionan la psicología evolutiva, la psicología del aprendizaje, la sociología, la didáctica, la epistemología, la psicolingüística, la psicología cognitiva, entre otras.

## **2.5 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

El Juego Didáctico influye en el Desarrollo de la Motricidad Fina, en los niños de Primer Año de Educación General Básica, del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga, parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, durante el Período 2012-2013.

## **2.6 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.6.1 VARIABLE DEPENDIENTE**

Juego Didáctico

### **2.6.2 VARIABLE INDEPENDIENTE**

Desarrollo de la Motricidad Fina

**2.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES: Variable Dependiente: Juego Didáctico**

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Utilización de los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje. (Bokmin, 1994)	Identificación	Distingue las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo arriba abajo, delante detrás, cerca lejos, encima debajo.	<b>Técnica</b> Observación Encuesta
	Estimulación	Coordina de forma independiente los movimientos de las dos áreas laterales del cuerpo, para determinar su funcionalidad.	<b>Instrumentos</b> Ficha de Observación. Cuestionario
	Potencialidades	Representa con creatividad situaciones reales o imaginarias desde la utilización de los juegos.	
	Habilidades	Demuestra visión en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos.	
	Aprendizaje	Expresa con libertad sus vivencias familiares o situaciones vividas a través del juego.	

**Variable Independiente:** Desarrollo de la Motricidad Fina

<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
<p>La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.</p>	<p>Movimientos</p> <p>Muscular</p> <p>Madurez</p>	<p>Ejecuta rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente.</p> <p>Construye textos orales mediante la observación de imágenes y los identifica con palabras conocida.</p> <p>Controla sus movimientos mediante rasgos caligráficos controlados y dirigidos por la maestra en las tareas escolares</p> <p>Participa en la producción de cuentos y narraciones de instrucciones sencillas siguiendo el proceso de escritura con de la ayuda de la docente.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p>Encuesta</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p>Ficha de Observación.</p> <p>Cuestionario</p>

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

**3.1 MÉTODO CIENTÍFICO.** Se trabajará con los métodos:

**Deductivo.-** Porque al partir de los conceptos y categorías convalidadas son las que sirvió de referentes para la investigación, ya que se partió de lo particular a lo general, al enunciar en forma general el problema de estudio.

**Inductivo.-** A través de este método permitió realizar un análisis general del marco teórico aplicando temas y subdividiendo en subtemas llegando a formular y establecer los contenidos de la investigación se llegó a concluir o confrontar con conocimientos convalidados de las teorías.

**Analítico.-** Este método sirvió para establecer las conclusiones de cómo y para que sirvió para la investigación, con el empleo adecuado de instrumentos se fue analizando cada uno de los posibles elementos que influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

**Sintético.-** Se desarrolló el presente trabajo investigativo, gradual y sistemáticamente de forma clara que permitió resolver el problema planteado y comprobar la hipótesis.

**Histórico lógico.-** Determinando las investigaciones anteriores y referencias sobre las dos variables se obtuvo el resultado lógico de la hipótesis.

### **3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**Descriptiva.-** Porque determinó “como es” y “como esta”, la situación de las variables, tiene como objeto obtener el conocimiento de los rangos extremos del fenómeno, es decir de aquello que se investiga.

**Exploratoria.-** Porque permitió un conocimiento superficial del objeto para ser confirmado, como los hechos científicos, no permitió ninguna posibilidad de equivocación y sus resultados son coherentes y aptos para la demostración.

**Correlacional.-** Llegó al nivel de relacionar las variables, porque estableció un estudio sistemático sobre la relación existente entre las mismas, sin alterar el propósito aplicado.

### **3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

**Bibliografía documental.-** Ya que la investigación se basó en los autores que han realizado investigaciones sobre el juego didáctico en el desarrollo de la motricidad fina, que permitió la búsqueda documental, por internet y por lecturas de textos los aspectos referidos a la problemática de estudio.

**De campo.-** Y a que se puede testificar la problemática con los niños en el lugar de los acontecimientos, observando relativamente el desenvolvimiento de ellos.

### **3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.4.1 POBLACIÓN**

Son los niños 30, 2 Docentes del Jardín Primer Año de Educación General Básica, Alfredo Pérez Chiriboga, se trabajó con toda la población.

<b>CONTENIDO</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Docentes	2	6%
Niños	30	94%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Fuente: Jardín Alfredo Pérez Chiriboga,  
Elaborado: Malca Chagnay María Janeth

### **3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Se aplicó la técnica de la encuesta donde se mantuvo una interrelación entre las docentes encuestadas y la investigación.

Se utilizó el instrumento ficha de observación para los niños donde se pudo notar la incidencia del juego didáctico para que los niños desarrollen la motricidad fina

#### **Las técnicas**

Observación

Encuesta

#### **Los instrumentos**

Ficha de Observación.

Cuestionario

### **3.6 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE DATOS**

Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva; al tabular los datos de la encuesta y en la ficha de observación se efectuó las pertinentes representaciones gráficos con los programas de Microsoft Word y Microsoft Excel

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

#### 4.1. ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL JARDÍN DE INFANTES ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA

1.-¿Los juegos son ejercicios recreativos que se rigen por ciertas reglas?

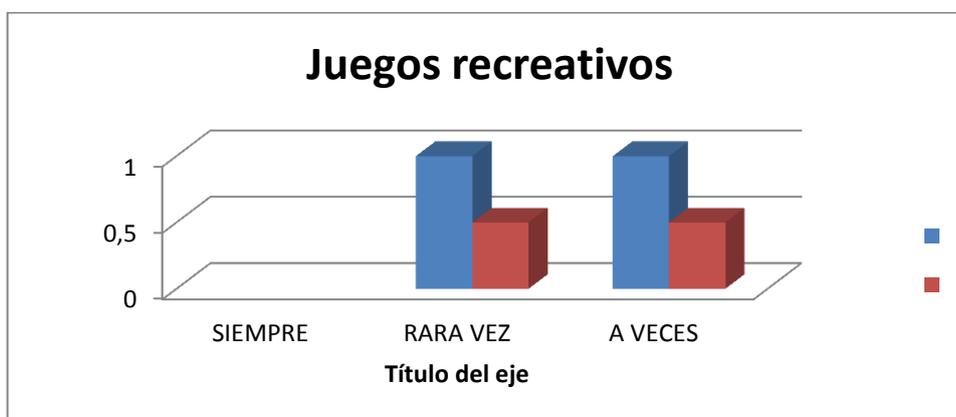
CUADRO N° 1

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
RARA VEZ	1	50%
A VECES	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 1



Fuente: Cuadro N° 1

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 2 docentes encuestados responden rara vez 1 que corresponde al 50% y a veces 1 al 50%,

**INTERPRETACIÓN:** Al contestar esta pregunta dicen que los juegos recreativos se rigen por reglas ya que en la mayoría de estos juegos los niños necesitan saber recibir órdenes y cumplirlas para que desde pequeños aprendan a obedecer y seguir instrucciones de esto depende cuando realicen sus tareas.

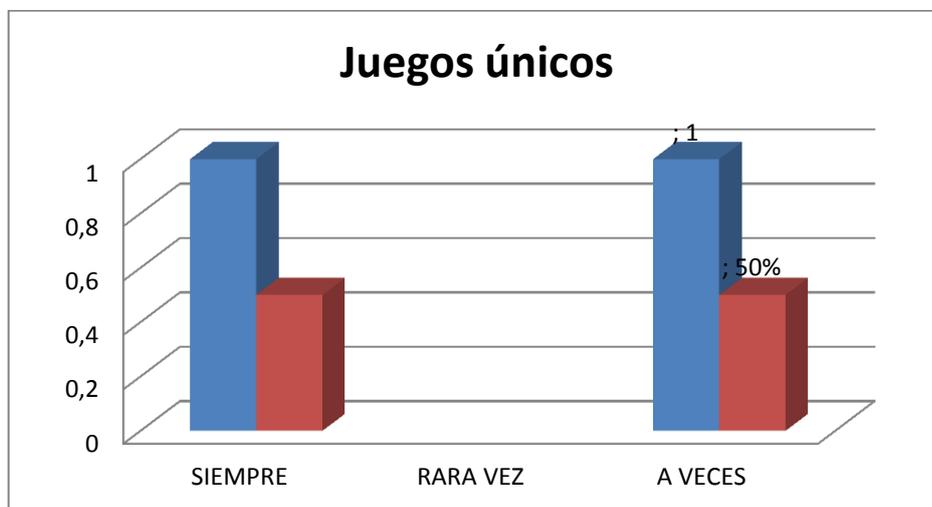
2.-¿Hay juegos en los que un único participante se divierte al aprender y poner en práctica ciertas destrezas?

CUADRO N° 2

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	50%
RARA VEZ	0	0%
A VECES	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga  
Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 2



Fuente: Cuadro N° 2  
Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** Dos docentes que corresponde 1 dice siempre que es el 50%, a veces 1 que significa el 50%

**INTERPRETACIÓN:** Los docentes se expresan diciendo que los niños tienen que aprender a jugar y a divertirse siempre siguiendo las reglas, pero también es importante que los niños aprendan a compartir y a desarrollar sus potencialidades mediante el juego que les ayudará a ir desarrollando su motricidad para expresarse lo que él piensa y quiere decir.

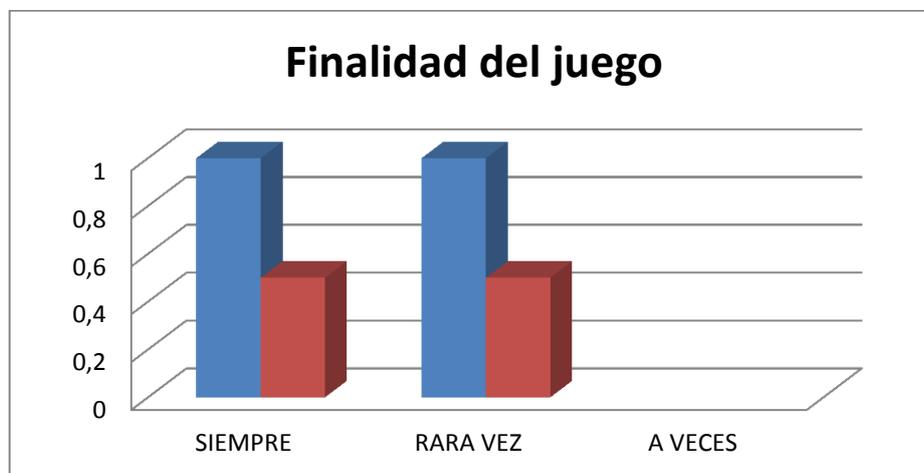
**3.-¿La finalidad de un juego es permitir la diversión y el entretenimiento de los participantes ?**

**CUADRO N° 3**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>RARA VEZ</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>A VECES</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga  
Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 3**



Fuente: Cuadro N° 3  
Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los docentes encuestados responden siempre 1 que corresponde al 50%, y rara vez 1 que significa el 50%.

**INTERPRETACIÓN:** Ya que el juego es un distractor para ayudar a los niños a centrarse en lo que el maestro quiere indicar o enseñar en el proceso de aprendizaje es importante que el niño aprenda a desenvolverse por sí solo ya que la finalidad del juego es divertirse es así que ira desarrollando cada una de sus habilidades y destrezas.

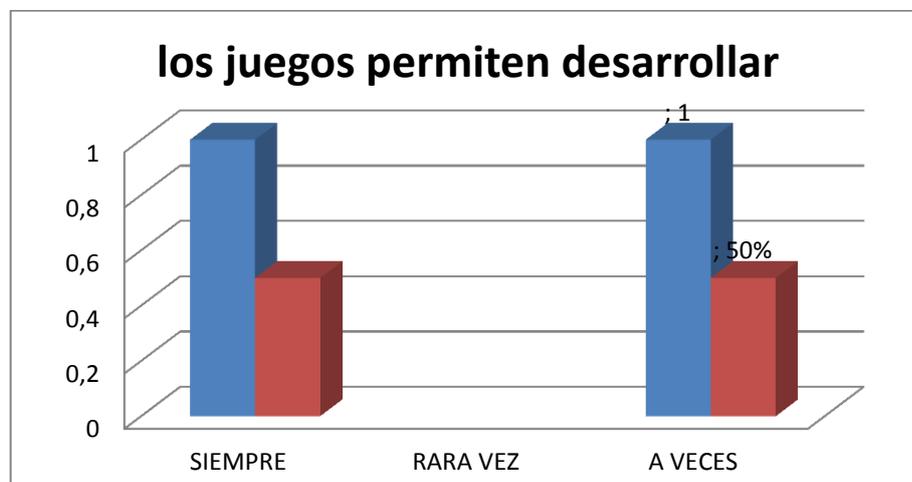
**4.-¿Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje?**

**CUADRO N° 4**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>RARA VEZ</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>A VECES</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga  
Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 4**



Fuente: Cuadro N° 4  
Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 2 docentes encuestados 1 responde siempre que corresponde al 50%, y el otro a veces que es el 50%.

**INTERPRETACIÓN:** El docente se expresa diciendo que cada vez que el niño aprende mediante los juegos didácticos el infante va adquiriendo más destrezas y su conocimiento se va ampliando de acuerdo a sus capacidades cognitivas y sus destrezas para ir desarrollándose en el aprendizaje de cualquier actividad, el niño adquiere estas capacidades mediante ejercicios que son facilitados en el proceso de la enseñanza aprendizaje como la motricidad y sus movimientos que se van desplazando de acuerdo las actividades aprendidas.

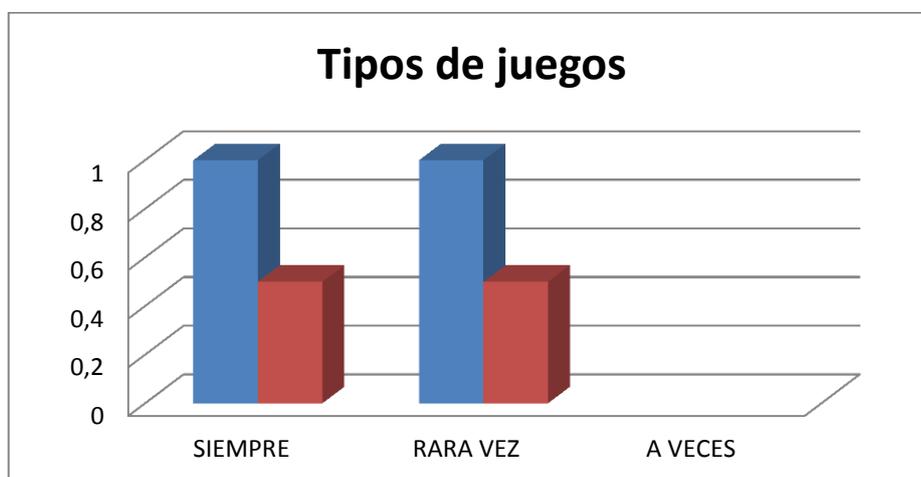
**5.-¿Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a la que apuntan o por el desarrollo que promueven?**

**CUADRO N° 5**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>RARA VEZ</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>A VECES</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga  
Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 5**



Fuente: Cuadro N° 5  
Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los dos docentes 1 responde siempre que corresponde al 50%, y rara vez 1 que viene a ser el 50%.

**INTERPRETACIÓN:** Es importante que el niño vaya aprendiendo a realizar actividades recreativas y movimientos donde pueda expresarse manualmente realizando ejercicios motrices que le ayudan a ir ampliando estas destrezas y a la vez la capacidades de ir adquiriendo conocimiento esto se da de acuerdo a su edad a medida que aumenta es más ágil para hacer las cosas.

**6.-¿Los juegos didácticos intelectuales-cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas?**

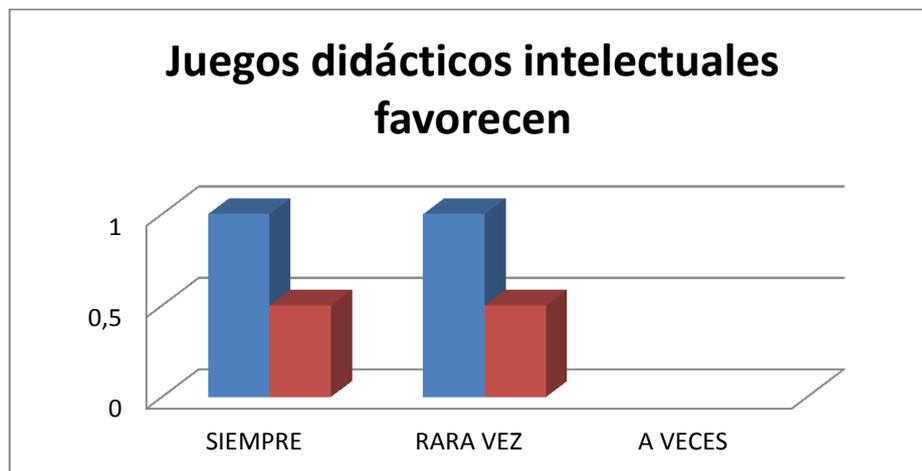
**CUADRO N° 6**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>RARA VEZ</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>A VECES</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 6**



Fuente: Cuadro N° 6

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 2 docentes encuestados se expresan de la siguiente manera 1 responde siempre que corresponde al 50%, rara vez 1 que es el 50%.

**INTERPRETACIÓN:** Y a que los juegos desarrollan en los niños estas capacidades habilidades y destrezas que le ayudan a ir mejorando su conocimiento intelectual que le permite realizar las actividades más centrados y poner todo de el para mejorar en su enseñanza aprendizaje.

**7.-¿Los Juegos de construcción son los que mayor éxito tienen entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo?**

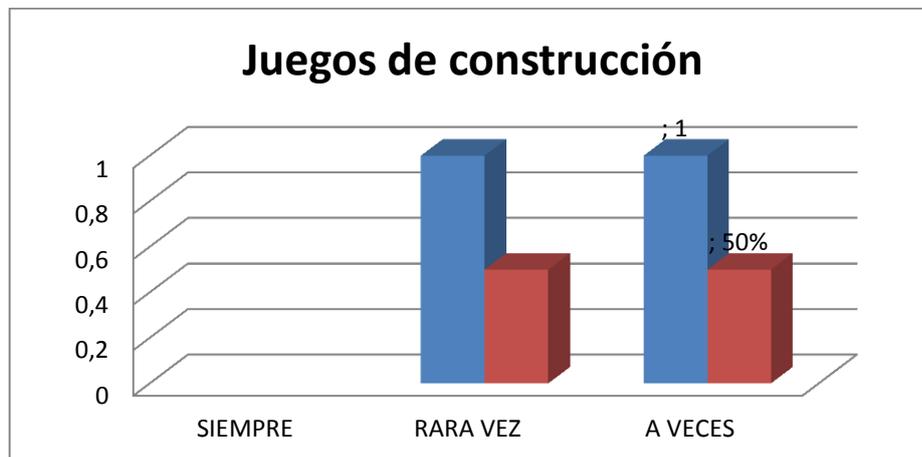
**CUADRO N° 7**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>RARA VEZ</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>A VECES</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 7**



Fuente: Cuadro N° 7

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 2 docentes encuestados expresan que rara vez 1 que corresponde al 50%, a veces 1 significa el 50%

**INTERPRETACIÓN:** Todos los juegos le ayudan a los niños a ir mejorando sus capacidades intelectuales los juegos de construcción le van permitiendo a los infantes ir mejorando su pensamiento y sus habilidades para poder resolver los problemas que se le presentan al momento de jugar cada actividad que realiza amplía sus conocimiento y capacidad de aprendizaje, los movimientos que realizan le dan flexibilidad a su cuerpo.

**8.-¿Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?**

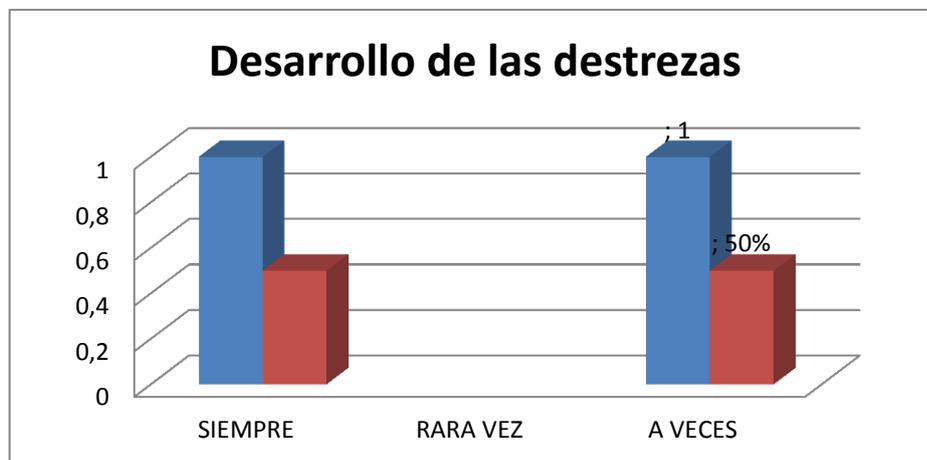
**CUADRO N° 8**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>RARA VEZ</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>A VECES</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 8**



Fuente: Cuadro N° 8

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los docentes encuestados ellos responden de la siguiente manera 1 siempre que significa el 50% y el otro a veces que es 1 que corresponde al 50%.

**INTERPRETACIÓN:** Todos los ejercicios que la docente realiza con sus alumnos le ayudan a ir aprendiendo ciertos movimientos gráficos que le dan comienzo al reto de la escritura la motricidad fina le permite al niño conocer nuevos aprendizajes y ampliar su conocimiento asía un mundo nuevo de experiencias, es aquí donde el alumno empieza sus primeros rasgos que serán controlados y amónicos esto se da a partir que el niño empezó a jugar y a fortalecer esta destreza por medio del juego.

9.- ¿La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura?

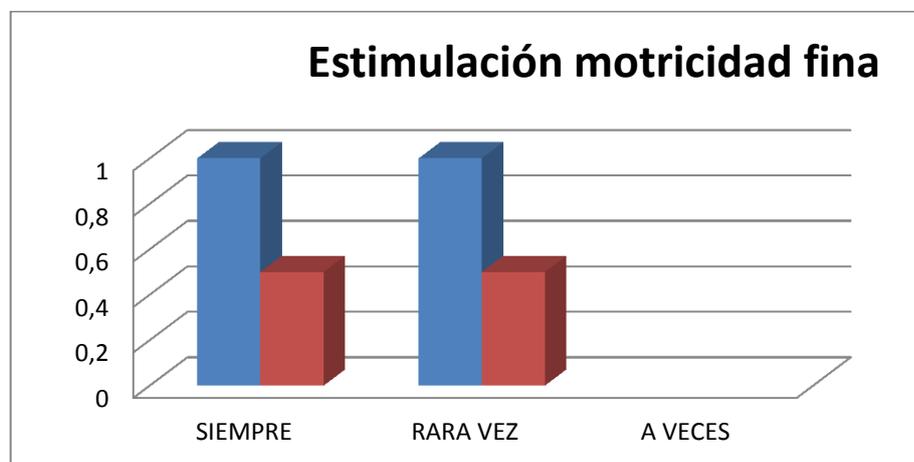
CUADRO N° 9

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	50%
RARA VEZ	1	50%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 9



Fuente: Cuadro N° 9

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 2 docentes 1 expresa siempre que significa el 50% y rara vez 1 que corresponde el otro 50%.

**INTERPRETACIÓN:** Cuando un niño es bien estimulado siempre se reflejara en su aprendizaje porque cada uno de sus movimientos serán perfeccionados a medida que este vaya adquiriendo más conocimiento y desarrollando sus capacidades con los juegos es la estimulación de todos sus sentidos y en especial la que se quiere conseguir que el niño aprenda a escribir y a leer en este proceso

**10.-¿Realiza una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos?**

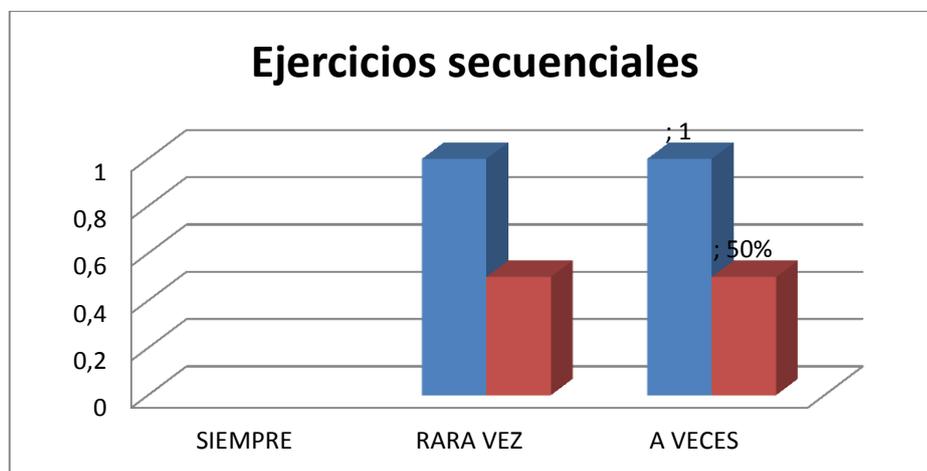
**CUADRO N° 10**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>RARA VEZ</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>A VECES</b>	<b>1</b>	<b>50%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 10**



Fuente: Cuadro N° 10

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 2 docentes encuestados 1 responde rara vez que significa el 50% y a veces 1 que significa el 50%.

**INTERPRETACIÓN:** Cuando el niño adquirido las destrezas y ha definido bien sus rasgos para la escritura él ha empezado su gran reto en la escritura y su fortaleza en el conocimiento y dominio de sus capacidades para escribir este aprendizaje se logró con todas las reglas que se debe dar cuando el infante va adquiriendo este aprendizaje en el proceso.

## 4.2 FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA

1.- ¿Aumenta el interés de los estudiantes por la motivación en las tareas?

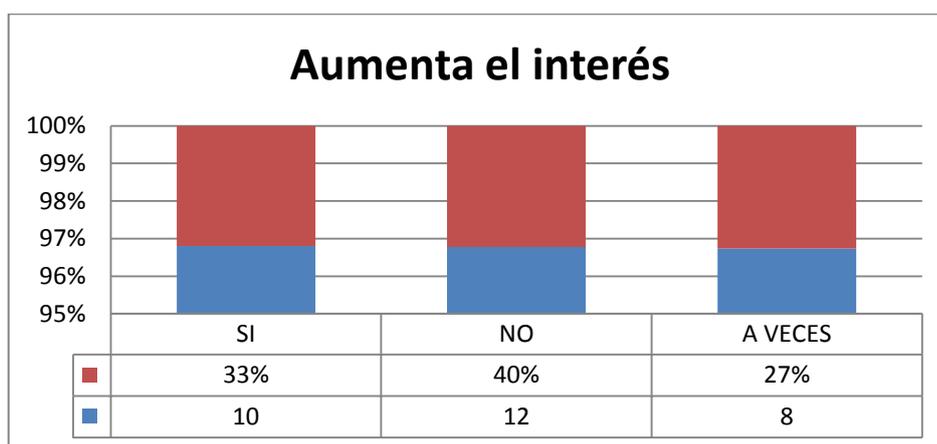
CUADRO N° 11

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	33%
NO	12	40%
A VECES	8	27%
TOTAL	30	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 11



Fuente: Cuadro N° 11

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 30 niños observados 10 dicen sí, que corresponde al 33%, 12 no, significa 40%, a veces 8 que corresponde el 27%.

**INTERPRETACIÓN:** Es importante que los docentes motiven a sus alumnos en todas las áreas ya que de ello depende que los niños tengan un buen aprendizaje, el juego es primordial en las actividades y más cuando empiezan a desarrollar su motricidad fina.

2.- ¿Permite la adquisición, de conocimientos, combinando con la teoría y la práctica de manera vivencial, activa y dinámica?

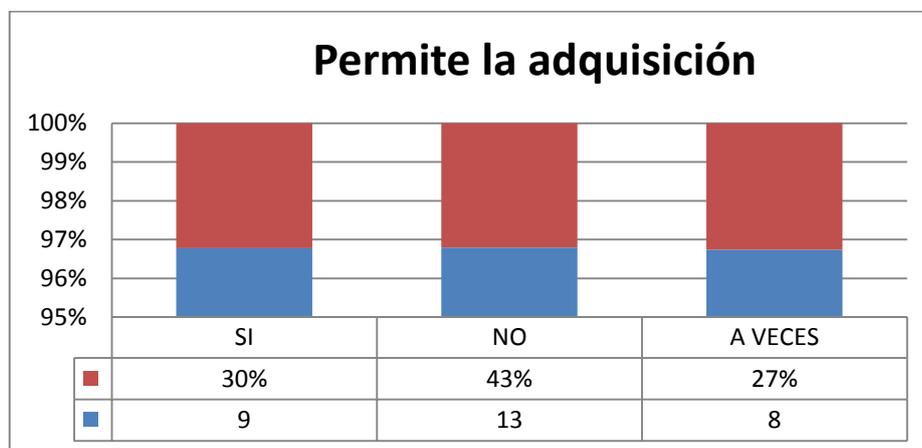
CUADRO N° 12

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	9	30%
NO	13	43%
A VECES	8	27%
TOTAL	30	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 12



Fuente: Cuadro N° 12

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 30 niños observados 9 dicen sí que corresponde al 30%, no 13 al 43%, y a veces 8 que corresponde al 27%.

**INTERPRETACIÓN:** Lo que el docente busque la forma de enseñar a sus alumnos va a depender de cuanto el niño adquiera estos conocimientos en la práctica se reflejara el aprendizaje ir profundizando poco a poco los conceptos de manera visual y vivencial hará que el niño vaya aprendiendo a diferenciar y expresarlos de forma natural.

**3.- ¿Movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central?**

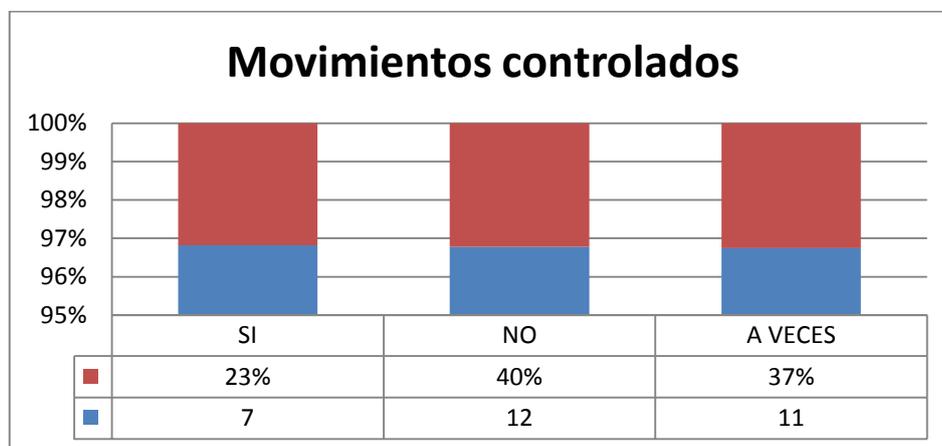
**CUADRO N° 13**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	<b>7</b>	<b>23%</b>
<b>NO</b>	<b>12</b>	<b>40%</b>
<b>A VECES</b>	<b>11</b>	<b>37%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 13**



Fuente: Cuadro N° 13

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los 30 niños que se observaron 7 dijeron que sí, que corresponde al 23%, no 12 que viene a dar el 40%, y a veces 11 que corresponde al 37%.

**INTERPRETACIÓN:** Cuando el niño va adquiriendo movimientos controlados y suaves es que va desarrollando sus destrezas para poder realizar las actividades el o la docente también busca como ayudar a que el niño controle estos movimientos y los exprese normalmente en las actividades de las clases.

**4.- ¿Garantiza en el niño hábitos de juegos que le permite ir organizando sus actividades?**

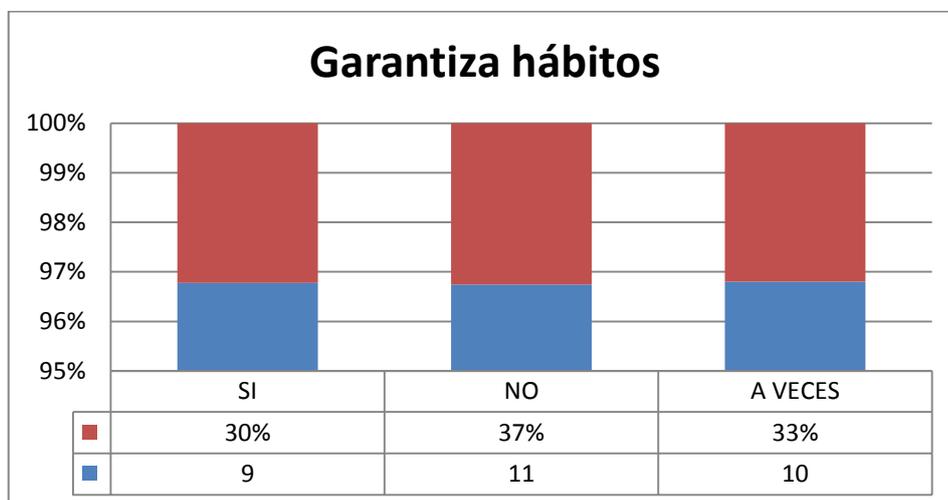
**CUADRO N° 14**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	<b>9</b>	<b>30%</b>
<b>NO</b>	<b>11</b>	<b>37%</b>
<b>A VECES</b>	<b>10</b>	<b>33%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 14**



Fuente: Cuadro N° 14

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los observados 9 dicen que sí que corresponde al 30%, y no 11 que significa el 37%, a veces 10 que viene a 33%.

**INTERPRETACIÓN:** Cuando el niño aprende a realizar sus tareas esto significa que la docente a enseñados a sus alumnos a corregir estos movimientos y los utiliza de la mejor manera aprovechando que este conocimiento no se pierda y se útil para el proceso de la enseñanza aprendizaje sus rasgos se irán perfeccionando a medida que adquiera control en sus movimientos.

5.- ¿Mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases?

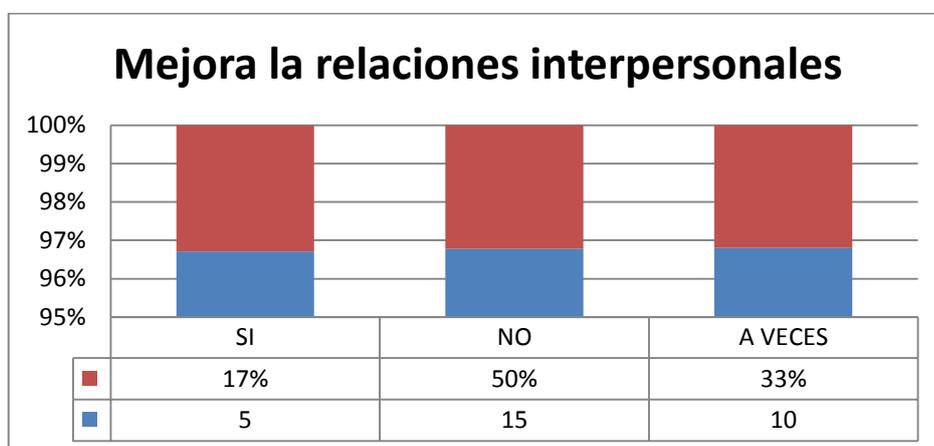
CUADRO N° 15

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	5	17%
NO	15	50%
A VECES	10	33%
TOTAL	30	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 15



Fuente: Cuadro N° 15

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** Del total de los observados sí dicen 5 que corresponde al 17%, no 15 que es el 50%, y a veces 10 que corresponde al 33%.

**INTERPRETACIÓN:** Los docentes dicen que sus alumnos llegan a expresar mejor sus sentimientos mientras comparten y viven experimentando las actividades con los materiales o juegos didácticos es la forma donde el niño va conociendo y relacionando con las cosas que están a su alrededor la manipulación juega un papel importante en el desarrollo cognitivo de los niños.

6.- ¿Un buen desarrollo de la destreza reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?

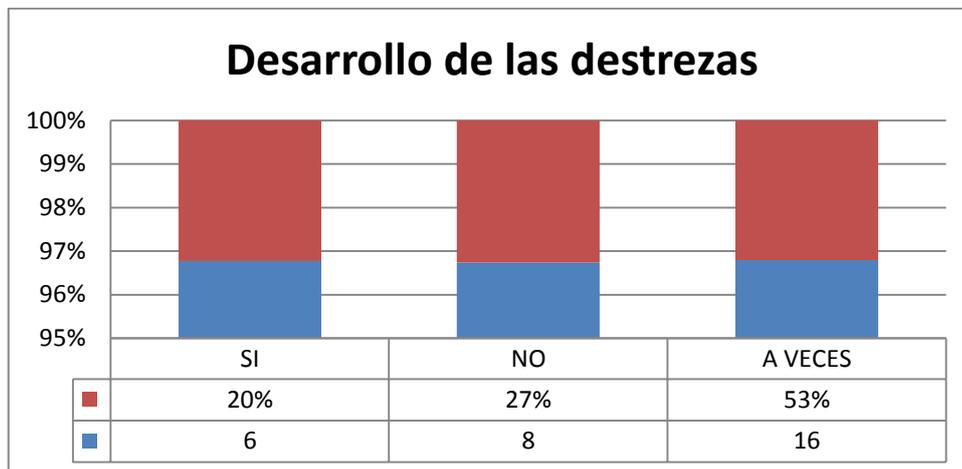
CUADRO N° 16

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	6	20%
NO	8	27%
A VECES	16	53%
TOTAL	30	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 16



Fuente: Cuadro N° 16

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los observados sí 6 que corresponde al 20% de los niños, no 8 que significa el 27%, y a veces 16 que es el 53%.

**INTERPRETACIÓN:** Los ejercicios o las actividades que el docente de a sus alumnos le ayudara a mejorar estos movimientos que le servirán para el desarrollo de la escritura ejercicios que le mejoran la destrezas manuales y le dan la facilidad para la escritura y todas las actividades a ejecutar en el transcurso de su aprendizaje.

7.- ¿Desarrolla integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonista en el mejoramiento de su calidad de vida?

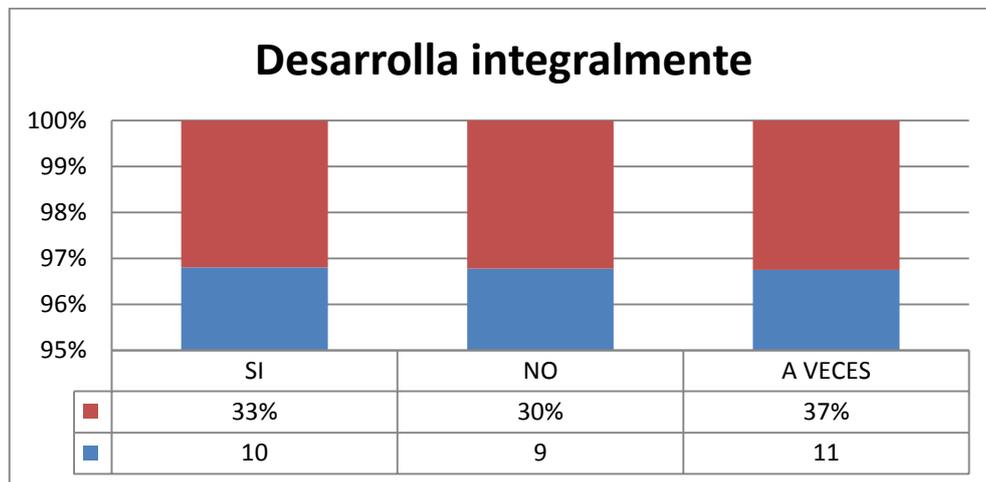
CUADRO N° 17

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	33%
NO	9	30%
A VECES	11	37%
TOTAL	30	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 17



Fuente: Cuadro N° 17

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los observados que son 30 sí dicen 10 que corresponde al 33%, no 9 que es el 30%, y a veces 11 que significa el 37%.

**INTERPRETACIÓN:** Los docentes se expresan diciendo que sus alumnos necesitan mucho más que desarrollen las destrezas y esto se consigue a base de los juegos didácticos que se utiliza en el aula para el aprendizaje de sus niños, ya que le ayuda a ir fortaleciendo estas destrezas y la da seguridad y confianza en sí mismo para ir aprendiendo las tareas escolares.

**8.- ¿Desarrollar actitudes y sentimientos cuando aprende algo nuevo como hacer figuras?**

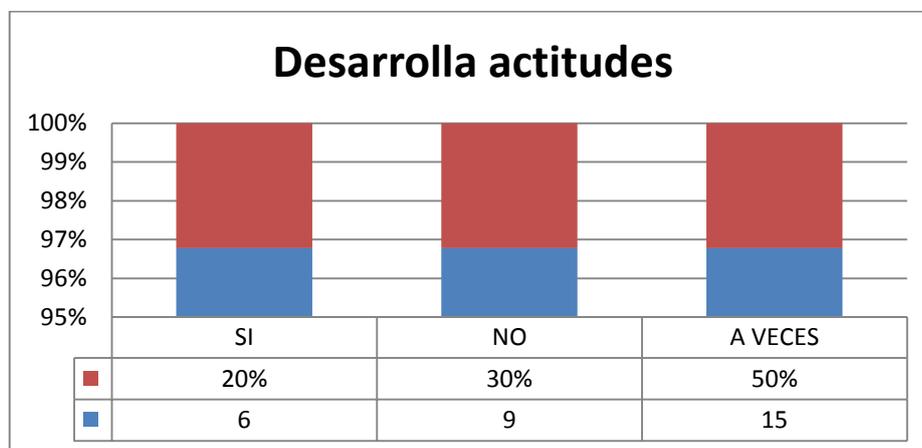
**CUADRO N° 18**

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	6	20%
NO	9	30%
A VECES	15	50%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 18**



Fuente: Cuadro N° 18

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los observados sí dicen 6 que corresponde al 20%, no 9 que es el 30% y a veces 15 que corresponde al 50%.

**INTERPRETACIÓN:** El aprendizaje aprendido le da seguridad y confianza en sí mismo y el niño responde ante esta situación de forma natural y espontanea cuando un aprendizaje ha quedado bien acentuado en su conocimiento, el docente le ayuda a ir perfeccionando estas habilidades y destrezas a medida que él creciendo cuando organiza este aprendizaje empieza hacer correctamente sus tareas.

9.- ¿Desarrolla la motricidad fina haciendo ejercicios que le ayudan a mejorar sus rasgos caligráficos?

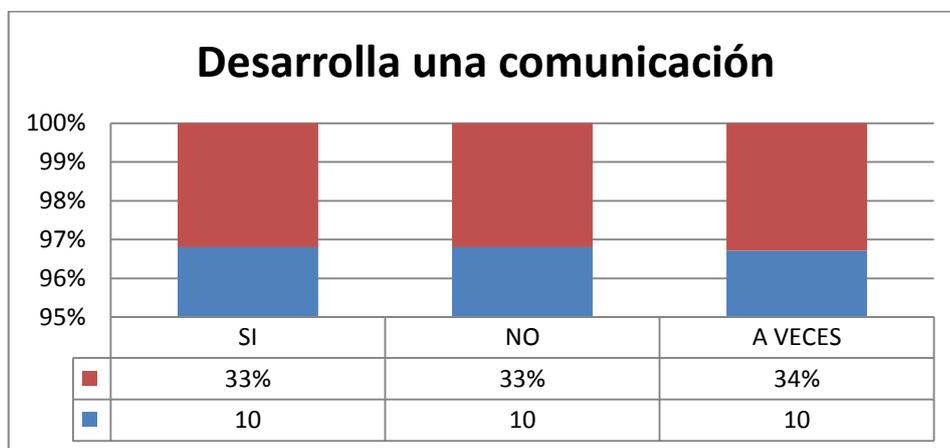
CUADRO N° 19

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	33%
NO	10	33%
A VECES	10	34%
TOTAL	30	100%

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

GRÁFICO N° 19



Fuente: Cuadro N° 19

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**ANÁLISIS:** De los observados responden 10 que sí que corresponde al 33%, no 10 que es el 33% a veces 10 que es el 34%.

**INTERPRETACIÓN:** La docente busca la forma donde el niño pueda ir realizando ejercicios que le den facilidad a su destreza fina como hacer figuras recortes juegos de palmadas para expresarlos en los juegos donde es aquí que el alumno puede ir creando y despertando su imaginación ante las cosas que le ayudarán a sus tareas escolares

10.- ¿Permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje?

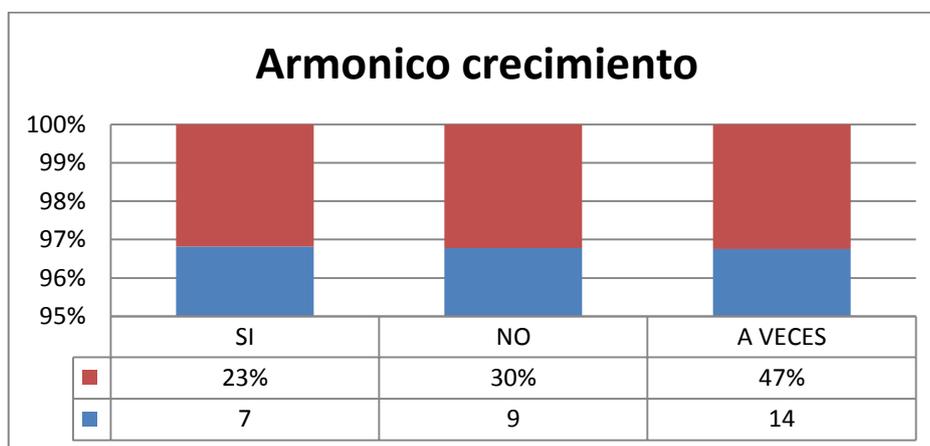
**CUADRO N° 20**

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	7	23%
NO	9	30%
A VECES	14	47%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes Alfredo Pérez Chiriboga

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

**GRÁFICO N° 20**



Fuente: Cuadro N° 20

Elaborado: Malca Chagñay María Janeth

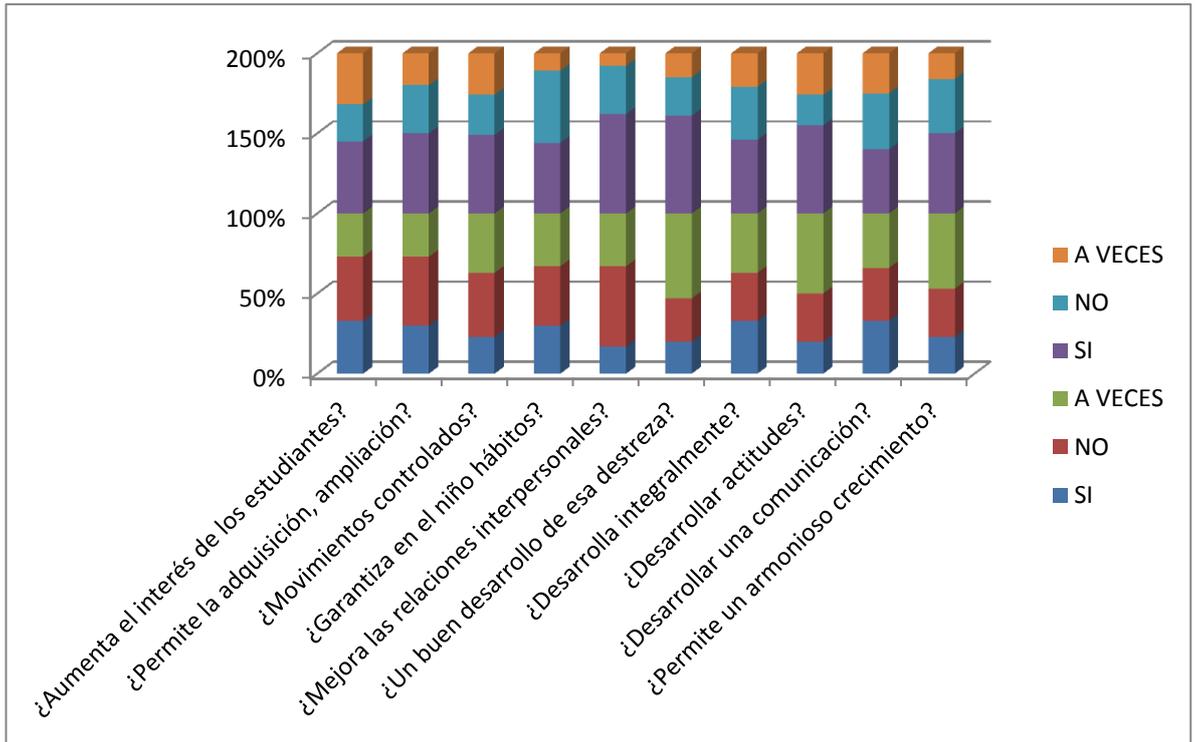
**ANÁLISIS:** De los observados 7 dicen sí que corresponde al 23% no 9 que es el 30%, y a veces 14 que corresponde al 47%

**INTERPRETACIÓN:** Ya que el juego es fundamental en el desarrollo del crecimiento tanto intelectual como afectivo y expresivo le da al niño todas las herramientas para que su aprendizaje sea colectivo y provechoso intelectualmente y exprese sus sentimientos a las cosas que a él le gusta o no, el aprendizaje de estos juegos con movimientos le ayudan a ir mejorando y socializando con todos los que están a su alrededor, haciendo de él un aprendizaje significativo.

### 4.3 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA ANTES –DESPUÉS

N	ACCIONES A EVALUAR	REGISTRO DE CUMPLIMIENTO					
		SI Antes	NO	A VECE S	SI Desp ués	NO	A VECE S
1	¿Aumenta el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas?	33%	40%	27%	45%	23%	32%
2	¿Permite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica?	30%	43%	27%	50%	30%	20%
3	¿Movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central?	23%	40%	37%	49%	25%	26%
4	¿Garantiza en el niño hábitos de elaboración colectiva de decisiones?	30%	37%	33%	44%	45%	11%
5	¿Mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases?	17%	50%	33%	62%	30%	8%
6	¿Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?	20%	27%	53%	61%	24%	15%
7	¿Desarrolla integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonista en el mejoramiento de su calidad de vida?	33%	30%	37%	46%	33%	21%
8	¿Desarrollar actitudes y sentimientos cuando aprende algo nuevo como hacer figuras?	20%	30%	50%	55%	19%	26%
9	¿Desarrolla la motricidad fina haciendo ejercicios que le ayudan a mejorar sus rasgos caligráficos?	33%	33%	34%	40%	35%	25%
10	¿Permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, a afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje?	23%	30%	47%	50%	34%	16%

**GRÁFICO N° 21**



Fuente: Cuadro N° 21

Elaborado: Malca Chagnay María Janeth

**INTERPRETACIÓN:** Visto que el juego didáctico le ayuda al niño a ir desarrollando y completando la función que es natural en ellos la docente hará de este aprendizaje algo esencial y fundamental para el progreso de su educación los movimientos finos le ayudaran a los niños a fortalecer su escritura empezando desde tempranas edades para quería desarrollando estas capacidades y habilidades para manejar correctamente la motricidad fina.

#### **4.4 COMPROBACIÓN DE A HIPÓTESIS**

Luego de haber realizado las encuestas y la ficha de observación, tanto a los docentes como a los niños se pudo determinar que “El juego didáctico sí influye en el desarrollo de la motricidad fina, en los niños de Primer Año de Educación General Básica, del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período 2012-2013”, lo que significa que el docente busca mejoras en el aprendizaje de sus alumnos para que estos tengan un buen desenvolvimiento educacional para toda su vida estudiantil.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES**

Luego de haber realizado una exhaustiva recolección de los datos investigados se procedió a dar las conclusiones referentes al tema de investigación, sobre el juego didáctico sí influye en el desarrollo de la motricidad fina, en los niños de Primer Año de Educación General Básica, del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga.

A.- Que los docentes necesitan más capacitación y juegos didácticos para la implementación de las actividades diarias escolares y para poder ir desarrollando en los niños la agilidad de la motricidad fina con ejercicios que le ayuden a ir mejorando su escritura.

B.- Que los niños necesitan ir mejorando poco a poco sus movimientos finos utilizando los juegos y creatividad de la docente.

C.- Y por ellos se diseñó una Guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en los niños para mejorar la capacidad con movimientos armónicos y uniformes de su mano.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

Se presentó con los resultados de las encuestas obtenidos los porcentajes que determinan que el juego le ayuda a los niños a ir mejorando su motricidad fina y a mejorar su educación.

A.- Luego de la capacitación la docente debe de poner en práctica lo aprendido con sus niños para que ellos aprendan con gusto y alegría el nuevo conocimiento que da la maestra logrando en ellos un aprendizaje significativo.

B.- Realizar actividades motrices por medio de juegos que le ayudan a ir desarrollando estas capacidades intelectuales y motrices, que se le facilitará en el aprendizaje de la escritura y de todo su proceso educacional.

C.- Poner en práctica la guía “Aprendo a escribir haciendo movimientos finos”, para mejorar la capacidad de la escritura utilizando juegos divertidos y dinámicos.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Amos, C. (2000). *Didáctica magna*. México: Ed. Porrúa.
- Bokmin, D. (1994). *Psicología del juego*. La Habana: Ed. Pueblo y educación.
- Burgués, P. L. (2003). *Introducción a la proxiología motriz*. Barcelona: Ed. Paidorribo.
- Cagigal, J. (1996). *El juego acción libre, espontaneo*. México: Ed. Estudio.
- Cammellas, M. P. (1984). *La psicomotricidad en el preescolar*. España: Ed. CEAC, S.A. Primera Edición.
- Espinosa, I. (2003). *Problemas de Aprendizaje*. Ecuador: Ed. Camara Ecuatoriana del libro.
- Gonzales, P. (1999). *El ambiente de aprendizaje, conociendo las habilidades sociales motrices*. España: Ed. Barcelona.
- Hernández, B. (2011). *La motricidad fina en la etapa infantil*. España: Ed. Hospedada .
- Jackson, S. (2010). *Juego de rol en vivo*. Barcelona : Ed. Castellano de Lluís Salvador.
- Leninski, S. (1929). *Cuadernos filosóficos resumen del libro de Hegel. Ciencia de la Lógica*. Buenos Aires: Ed. Estudio 1972 México Librería Allende 1974.
- León, C. (2000). *El juego como estrategia pedagógica*. México: Ed Trillas.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, L. (2012). *rEGLAMENTO*. Quito Ecuador: Ed. Nacional.
- Martín. (1995). *El juego desde la perspectiva intelectual*. México: Ed. Trillas.
- Piaget, y. W. (2011). *Desarrollo infantil*. Madrid: Ed. Paidós.

Ruiz, F. J. (2003). Los juegos en la motricidad infantil. España Barcelona: Ed. Ino Reproducciones S.A.

Vygostky, L. S. (1978). Mindin society: The development of higher Psychological processes. Cambridge: Ed. Harvard University Press.

## **WEBGRAFÍA**

<http://marthachimbolema.blogspot.com/2012/04/concepto.html>

<http://www.juguetes.es/juguetes-educativos-juegos-fisico/>

<http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

[http://estrategias-didacticas-curfad2011.blogspot.com/2011/07/importancia-de-los-juegos-didacticos-en\\_9020.html](http://estrategias-didacticas-curfad2011.blogspot.com/2011/07/importancia-de-los-juegos-didacticos-en_9020.html)

<http://tipos.com.mx/tipos-de-juegos-didacticos>

<http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios>



## ANEXOS

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**  
**ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL JARDÍN DE**  
**INFANTES ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA**

**Objetivo:** Recabar información sobre el juego didáctico en el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

Observe y enuncian marcando con una “X” el cumplimiento o no en la columna correspondiente, así mismo es importante anotar las observaciones pertinentes.

**1.-¿Los juegos son ejercicios recreativos que se rigen por ciertas reglas?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**2.-¿Hay juegos en los que un único participante se divierte al aprender y poner en práctica ciertas destrezas?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**3.-¿La finalidad de un juego es permitir la diversión y el entretenimiento de los participantes ?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**4.-¿Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**5.-¿Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a la que apuntan o por el desarrollo que promueven?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**6.-¿Los juegos didácticos intelectuales-cognitivos favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**7.-¿Los Juegos de construcción son los que mayor éxito tienen entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**8.-¿Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**9.-¿La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------

**10.-¿Realiza una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos?**

<b>SIEMPRE</b>	<b>RARA VEZ</b>	<b>A VECES</b>
----------------	-----------------	----------------



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE  
INFANTES ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA**

No.	ACCIONES A EVALUAR	REGISTRO DE CUMPLIMIENTO		
		SI	NO	A VECES
1	¿Aumenta el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas?			
2	¿Permite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica?			
3	¿Movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central?			
4	¿Garantiza en el niño hábitos de juegos que le permite ir organizando sus actividades?			
5	¿Mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases?			
6	¿Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno?			
7	¿Desarrolla integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonista en el mejoramiento de su calidad de vida?			
8	¿Desarrollar actitudes y sentimientos cuando aprende algo nuevo como hacer figuras?			
9	¿Desarrolla la motricidad fina haciendo ejercicios que le ayudan a mejorar sus rasgos caligráficos?			
10	¿Permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje?			



**FUENTE:** Jardín Alfredo Pérez Chiriboga  
**ELABORADO POR:** María Janeth Malca Chagñay



**FUENTE:** Jardín Alfredo Pérez Chiriboga  
**ELABORADO POR:** María Janeth Malca Chagñay



**FUENTE:** Jardín Alfredo Pérez Chiriboga  
**ELABORADO POR:** María Janeth Malca Chagñay

# PROPUESTA ALTERNATIVA



## **Autora:**

Malca Chagñay María Janeth

## **Coautora:**

M.Sc. Tatiana Fonseca Morales

**Riobamba- Ecuador**

2014

## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1 LUGAR DE REALIZACIÓN**

Esta investigación se la realizó a los niños de Primer Año de Educación General Básica, del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga, parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo

#### **6.2 DEFINICIÓN DE LA PROPUESTA**

Es importante dar a conocer que para la realización de la guía es necesario tener en cuenta el nivel de los niños para su aplicación los juegos didácticos son el eje para que el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades intelectuales y afectivas en los educandos, la motricidad fina le permite al niño ir mejorando sus rasgos caligráficos para poder comunicarse con otras personas en su entorno.

#### **6.3 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA**

Se justifica el trabajo investigativo porque es un requerimiento que se debe dar para mejorar la calidad de la enseñanza a sus educandos viendo la necesidad urgente de implementar ciertas actividades o juegos que le den al niño más interés y motivación para aprender a escribir y sienta la necesidad de comunicarse con otras personas , ya que la escritura e una forma sencilla donde el niño expresa con facilidad sus sentimientos y emociones, también el juego didáctico como utiliza la docente le ayudara al niño a ir desarrollando más sus capacidades intelectuales cognitivas y afectivas expresándolo en los trabajos que elabora en compañía de su docente quien es la guiadora de este proceso tan importante en la vida de os estudiantes.

La guía juega su papel en el desarrollo y la aplicabilidad de sus actividades que la docente debe de ir implementando cada vez que quiera enseñar algo nuevo en sus estudiantes,

#### **6.4 FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA**

La guía “Aprendo a escribir haciendo movimientos finos”, para mejorar la capacidad de la escritura utilizando juegos divertidos y dinámicos, se cuenta con la predisposición de la investigadora y con los recursos que servirán de apoyo para la misma, también con la facilidad que prestaron los niños y los docentes de la institución donde se realizó la investigación

#### **6.5 OBJETIVOS**

##### **6.5.1 OBJETIVOS GENERALES**

Esbozar una guía de **“Aprendo jugando a realizar movimientos finos”**, para mejorar la capacidad de la escritura utilizando juegos divertidos y dinámicos, a los niños de Primer Año de Educación General Básica, del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga, parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período 2012-2013

##### **6.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Realizar la aplicación de la guía “Aprendo a escribir haciendo movimientos finos”, para mejorar la capacidad de la escritura utilizando juegos divertidos y dinámicos, a los niños de Primer Año de Educación General Básica,
- Establecer las ventajas de la guía “Aprendo jugando a realizar movimientos finos”, para mejorar la capacidad de la escritura

- Socializar a los docentes la guía “Aprendo jugando a realizar movimientos finos”, para mejorar la capacidad de la escritura, con juegos didácticos.

## **6.6 METAS**

- Implementar la aplicación de la guía “Aprendo jugando a realizar movimientos finos”, en un lapso de 6 meses en un 100%.
- Establecer las ventajas que la guía tiene con los docentes y los niños con los juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en ellos en un lapso de 3 meses en un 100%.
- Socializar a los docentes la guía “Aprendo jugando a realizar movimientos finos”, para mejorar la capacidad de la escritura, en un 100% en el período de una semana.

## **6.7 FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

### **EL JUEGO DIDÁCTICO**

Utilización de los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje. (Bokmin, 1994)

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego.

Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. Mediante juegos, los alumnos aprendían a cazar, pescar, sembrar, y otras actividades que les permitían asimilar más fácilmente los procedimientos de la vida cotidiana. En los primeros años de vida, el niño, mediante el juego, aprende en la misma medida en que se recrea, lo que demuestra la importancia del juego en su formación y educación.

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

Desde épocas muy remotas la palabra juego ha sido sinónimo de alegría, diversión. Las personas han establecido una condición cultural que permite sentir regocijo cuando la práctica de dicho vocablo se hace efectiva.

En la enseñanza educativa el uso de no juegos evidencia un acercamiento a la actualidad sino más bien se remonta al inicio de los tiempos cuando las actividades cotidianas como la caza, pesca y recolección necesitaban irse

guardando de generación en generación para asegurar así la supervivencia del grupo social.

Hoy en día, esta práctica dejó de tener un carácter empírico para promover una metodología sustentada en diversas tesis que aseguran que el uso de juegos didácticos suscita el alcance de una enseñanza efectiva y eficaz.

La estimulación de características como la observación, atención, perseverancia, camaradería, lógica, imaginación, entre otros, ha ubicado al educador en una situación reflexiva y orientada a la formulación de nuevos y divertidos juegos que permitan al educando adquirir los conocimientos del pensum académico de una forma divertida.

## **DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO**

El juego para el desarrollo integral del niño, no sólo desde el punto de vista motor, sino también desde la perspectiva intelectual, afectiva, como social. (Martín, 1995)

El juego en la infancia tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, a afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje.(Ruiz, 2003)

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a

manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

### **ASPECTOS DE LA MOTRICIDAD FINA**

La motricidad fina implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tarea donde se utiliza de manera simultáneas el ojo, mano, dedo, como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación y a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empezara a poner bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición pleno de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Para conseguir se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.