



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

**INSTITUTO DE POSGRADO**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO  
DE:**

**MAESTRÍA EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACIÓN**

**TEMA:**

**ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DE JUEGOS  
RECREATIVOS “MÁGICAS TRAVESURAS ”EN EL DESARROLLO DE  
LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN  
INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN VICENTE DE PAÚL",  
CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO  
2013 -2014**

**AUTOR:**

**IRMA ROCÍO ATI COLCHA**

**TUTOR:**

**LIC. ZOILA ROMÁN PROAÑO MGS.**

**RIOBAMBA-ECUADOR**

**AÑO**

**2015**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Desarrollo de la Inteligencia y Educación con el tema: "ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DE JUEGOS RECREATIVOS "MÁGICAS TRAVESURAS" EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN VICENTE DE PAÚL", CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2013 -2014 PORTADA." ha sido elaborado Por IRMA ROCÍO ATI COLCHA el mismo que ha sido elaborado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Mgs. Zoila Román Proaño

TUTOR DE TESIS

## **AUTORÍA**

Yo, Irma Roció Ati Colcha con cédula de identidad N° 0604163964 .soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Irma Roció Ati Colcha

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo por brindarme la apertura a continuar con mis estudios y alcanzar una de mis metas.

También Quiero agradecer a la Unidad Educativa “San Vicente de Paul” por abrirme las puertas para realizar las actividades prácticas y así culminar exitosamente con una parte de mi tesis.

A mi tutora Lic. Zoila Román Mgs. Por guiarme y ser un apoyo fundamental en este proceso.

Irma Roció Ati Colcha

## **DEDICATORIA**

Esta tesis va dedicada a mi hija,

A mis niños porque fueron la inspiración para desarrollar esta investigación.

## ÍNDICE GENERAL

Contenido	N° de Página
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	i
AUTORÍA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE CUADROS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii
<b>CAPÍTULO I.</b>	1
<b>1. MARCO TEÓRICO.</b>	1
1.1 ANTECEDENTES.	1
1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.	3
1.2.1 Fundamentación Filosófica	3
1.2.2 Fundamentación Epistemológica.	4
1.2.3 Fundamentación Psicológica.	5
1.2.4 Fundamentación Pedagógica.	6
1.2.5 Fundamentación Legal.	7
1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	9
1.3.1. Lúdica	9
1.3.1.1. La expresión lúdica	10
1.3.1.2. Importancia de la expresión ludo creativa	10
1.3.1.3. Beneficios de la expresión lúdica	11
1.3.1.4. Técnicas lúdicas	12
1.3.1.5. Las Estrategias lúdicas	13
1.3.2. El Juego	13
1.3.2.1. Características del juego:	15
1.3.3.2. La motivación dentro del juego	15
1.3.3. Clasificación del Juego	16
1.3.3.1 El Juego Didáctico.	16
1.3.3.2. El juego recreativo	17

1.3.3.3. La importancia del juego recreativo	17
1.3.4. La motricidad	18
1.3.4.1. Importancia de la motricidad	19
1.3.4.2. Clasificación de la Motricidad.	20
1.3.5. Motricidad gruesa	21
1.3.5.1. Etapas del desarrollo motriz grueso	21
1.3.5.2. La Motricidad Gruesa por edades.	23
1.3.5.3. Desarrollo del movimiento corporal	24

## **CAPÍTULO II.**

<b>2. METODOLOGÍA</b>	27
2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	27
2.1.1. Cuasi Experimental	27
2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	27
2.2.1. Correlacional.	27
2.2.2. Cualitativa - Cuantitativa	27
2.2.3. Aplicada.	28
2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	28
2.3.1. Método Científico	28
2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS.	29
2.4.1. Técnicas	29
2.4.2. Instrumentos	29
2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA	29
2.5.1. Población.	29
2.5.2. Muestra	29
2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	30
2.7 HIPÓTESIS	30
2.7.1. Hipótesis General	30
2.7.2. Hipótesis específicas	30
2.7.3. Operacionalización de las Variables	31
2.7.3.1. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 1	31
2.7.3.2. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 2	32
2.7.3.3. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 3	33

## **CAPÍTULO III.**

<b>3.</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.</b>	34
3.1	TEMA	34
3.2	PRESENTACIÓN	34
3.3	OBJETIVOS	35
3.3.1.	Objetivo General	35
3.3.2.	Objetivos Específicos	35
3.4	FUNDAMENTACIÓN	35
3.5	CONTENIDO	36
3.6	OPERATIVIDAD	38
 <b>CAPÍTULO IV.</b>		39
<b>4.</b>	<b>EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	39
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
4.1.1.	Evaluación Inicial de la Motricidad Gruesa.	39
4.1.2.	Evaluación de la motricidad Gruesa a través de Prácticas Lúdicas	44
4.1.3.	Evaluación de la motricidad Gruesa a través de la aplicación de canciones y movimientos del cuerpo	48
4.1.4.	Evaluación de actividades físico recreativas.	54
4.1.4.	Comparación de la Evaluación de la Motricidad, con la evaluación de la aplicación de los juegos recreativos.	59
4.2	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	60
4.2.1	Comprobación de la hipótesis específica 1	60
4.2.2	Comprobación de la hipótesis específica 2	63
4.2.3	Comprobación de la hipótesis específica 3	66
 <b>CAPÍTULO V.</b>		69
<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	69
5.1	CONCLUSIONES	69
5.2	RECOMENDACIONES	70
BIBLIOGRAFÍA.		71
ANEXOS		75
Anexo 1. Proyecto (Aprobado).		75
Anexo 2. Instrumentos para la recolección de datos		102

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 2.1.	Población	29
Cuadro N° 2.1.	Operacionalización de la Hipótesis específica N° 1	31
Cuadro N° 2.2.	Operacionalización de la Hipótesis específica N° 2	32
Cuadro N° 2.3.	Operacionalización de la Hipótesis específica N° 3	33
Cuadro N° 4.1.	Generación de Movimientos	39
Cuadro N° 4.2.	Coordinación y sincronización	41
Cuadro N° 4.3	Estructuras Motoras	42
Cuadro N° 4.4.	Reconocimiento del cuerpo	44
Cuadro N° 4.5.	Destrezas Básicas	45
Cuadro N° 4.6.	Manejo espacio temporal	47
Cuadro N° 4.7.	Postura y expresión	48
Cuadro N° 4.8	Ritmo	50
Cuadro N° 4.9.	Coordinación rítmica	52
Cuadro N° 4.10.	Lateralidad	54
Cuadro N° 4.11.	Desplazamiento y movimiento	55
Cuadro N° 4.12.	Coordinación	57
Cuadro N° 4.13.	Comparación de la motricidad Gruesa con los Juegos recreativos.	59
Cuadro N°4.14.	Tabla de contingencia Frecuencia observada Hipótesis Específica N°1	60
Cuadro N° 4.15	Tabla de contingencia Frecuencia esperada Hipótesis Específica N° 1	60
Cuadro N° 4.16.	Chi cuadrado Hipótesis Específica N° 1	61
Cuadro N° 4.17	Tabla de contingencia Frecuencia observada Hipótesis Específica N°2	63
Cuadro N°4.18	Tabla de contingencia Frecuencia esperada Hipótesis Específica N° 2	63
Cuadro N° 4.19.	Chi cuadrado Hipótesis Específica N° 1	64
Cuadro N° 4.20	Tabla de contingencia Frecuencia observada Hipótesis Específica N°3	66
Cuadro N°4.21	Tabla de contingencia Frecuencia esperada Hipótesis Específica N° 3	66
Cuadro N° 4.22.	Chi cuadrado Hipótesis Específica N° 3	67

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

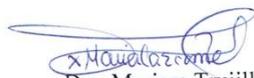
Gráfico N° 4.1.	Generación de Movimientos	39
Gráfico N° 4.2	Coordinación y sincronización	41
Gráfico N° 4.3	Estructuras Motoras	42
Gráfico N° 4.4	Reconocimiento del cuerpo	44
Gráfico N° 4.5.	Destrezas Básicas	45
Gráfico N° 4.6	Manejo espacio temporal	47
Gráfico N° 4.7	Postura y expresión	48
Gráfico N° 4.8	Ritmo	50
Gráfico: N° 4.9.	Coordinación rítmica	52
Gráfico N° 4.10.	Lateralidad	54
Gráfico N° 4.11.	Desplazamiento y movimiento	55
Gráfico N° 4.12.	Coordinación	57
Gráfico N° 4.13	Prueba de Chi Cuadrado Hipótesis específica N° 1	62
Gráfico N° 4.14	Prueba de Chi Cuadrado Hipótesis específica N° 2	65
Gráfico N° 4.15	Prueba de Chi Cuadrado Hipótesis específica N° 3	68

## RESUMEN

Cuando el niño o la niña ingresan por primera vez a un sistema educativo formal, la primera misión de los docentes es la de desarrollar sus capacidades motrices gruesas, debido a que son estas las que permiten el desarrollo posterior de otras capacidades que les servirán para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos, por otro lado las actividades relacionadas con la motricidad gruesa permiten el trabajo en grupo y generan autoconfianza en los niños, considerando estos aspectos, se plantea la investigación sobre: La Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “Mágicas Travesuras ”en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paúl", cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013 -2014. Que busca consolidar los procesos educativos relacionados con el desarrollo de las destrezas psicomotrices gruesas, planteando una serie de actividades relacionadas con la lúdica, la utilización de canciones y movimiento rítmico, como también de actividades de carácter recreativo, para el efecto se planteó un proceso de desarrollo de la investigación que parte de la búsqueda de trabajos anteriores relacionados con el tema, para luego fundamentar científicamente la conceptualización de la investigación proponiendo los paradigmas, filosóficos, epistemológicos, pedagógicos y psicológicos, así como el marco legal que dan sostenibilidad al trabajo, para profundizar el tema se realizó una investigación teórica relacionada con las variables en estudio, y para a la investigación estructura se propuso el cuerpo metodológico con la cual se desarrolló. En base al conocimiento y de la experiencia de la Autora se estructuró una guía de actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa como lineamiento alternativo que fue aplicada durante un periodo de siete meses durante el año lectivo 2013 – 2014, y de la cual se obtuvieron muy buenos resultados que fueron comprobados a través de la aplicación de un análisis estadístico descriptivo y la aplicación de una prueba estadística inferencial en la que se estableció la correlación existente entre el desarrollo de la motricidad gruesa y la aplicación del instrumento didáctico. Del análisis e interpretación se concluyó que existe un mejor desarrollo de la motricidad gruesa aplicando sistemáticamente actividades relacionadas en las que están involucradas la lúdica, las canciones y el movimiento y la recreación como espacios de desarrollo integrados al currículo, de ahí que se recomendó utilizar estas actividades de forma permanente, haciendo de los espacios educativos, más activos y dinámicos.

## ABSTRACT

When the boy or girl first admitted to a formal educational system, the first mission of teachers is to develop gross motor skills, because these will allow the development of other capabilities that will serve to achieve the learning objectives on the other activities related to the gross motor skills allow teamwork and generate confidence in children, considering these aspects, research arises: the development and implementation of the guidance of recreational games "Mágicas Travesuras" in the development of gross motor skills of children in pre-school education of the Education Unit" San Vicente de Paul "canton Riobamba, Chimborazo province, period 2012-2014 which seeks to consolidate the educational processes related to the development of thick psychomotor skills, raising a series of playful activities related to the use of songs and rhythmic movement, as well as recreational activities in nature, to the effect a development process of the investigation it was suggested that part of the job search Earlier related to the topic, then scientific basis for the conceptualization of the proposed research paradigms, philosophical, epistemological, pedagogical and psychological, as well as the legal framework to give sustainability to work, to deepen the theoretical issue related research was conducted variables under study, and for methodological research body structure with which it developed was proposed. Based on the knowledge and experience of the author an activity guide for developing gross motor skills as an alternative guideline that was applied over a period of seven months during the 2013-2014 school year was divided, and which were obtained very good results were checked through inferential explanation in which the correlation between gross motor development and application of established teaching tool. From the analysis and interpretation it was concluded that there is a better development of gross motor applied systematically related activities that are involved such as playful, songs and movement and recreation as spaces integrated into the curriculum development, hence it is recommended to use these activities permanently, making the more active and dynamic educational spaces.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

**COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS**



## INTRODUCCIÓN

La educación inicial tiene como objetivo integrar a los niños y niñas al proceso de enseñanza aprendizaje formal, tarea que resulta bastante compleja, ya que esto implica desarrollar en ellos las capacidades, habilidades y destrezas básicas para que el proceso posterior sea fácil. En un inicio la principal meta es desarrollar las habilidades motrices, ya que son el fundamento de sostenibilidad para las actividades posteriores, en este sentido la motricidad gruesa es fundamental, ya que permite incrementar la flexibilidad muscular, y la enseñanza de las nociones básicas, que más tarde serán trasladadas a las mesas de trabajo, en este sentido surge la investigación para La Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “Mágicas Travesuras ”en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paúl", cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013 -2014, con el cual se realizó de forma sistemática la aplicación de ejercicios orientados a la lúdica, la utilización de canciones y movimiento rítmico, y los juegos recreativos, actividades que demostraron ser muy eficientes el momento de buscar alternativas interesantes para motivar a los estudiantes a realizar.

El proceso de investigación se realizó de acuerdo a los diferentes capítulos que se proponen en el presente informe de investigación y que son los siguientes:

Capítulo I, está constituido por los elementos que permitieron dar fundamento a la investigación y se relacionan con la búsqueda de antecedentes de investigaciones anteriores, en la que se buscan tenlas que contemplen las variables en estudio, se establece la fundamentación científica que permitió valerse de los paradigmas, filosófico, epistemológico, pedagógico, psicológico y los aspectos legales para tener una base sólida sobre la cual basarse para el proceso de investigación, para dar profundidad a la temática tratada se realizó una fundamentación teórica en la cual se trató la temática relacionada con la motricidad gruesa, la lúdica, las canciones y el movimiento rítmico y los juegos recreativos.

Capítulo II, está orientado a dar sostenibilidad metodológica a la investigación en este capítulo se trata el diseño de investigación, los tipos de investigación utilizados, el método empleado, el análisis de la población y la muestra, las técnicas e instrumentos para la

recolección de datos, finalmente se plantean las hipótesis y la operacionalización de las variables.

El Capítulo III, contiene el lineamiento alternativo, que consta del tema, presentación, objetivos generales y específicos, fundamentación, contenidos y operatividad.

El Capítulo IV está orientado al análisis interpretación de resultados, en los cuales se analizan los resultados de antes y después de la aplicación de la Guía didáctica.

Finalmente en el Capítulo V se establecen las generalizaciones de la investigación a través de la presentación de las conclusiones y recomendaciones.

# **CAPÍTULO I.**

## **1. MARCO TEÓRICO.**

### **1.1 ANTECEDENTES.**

Analizada la documentación existente en la Universidad Nacional de Chimborazo en relación a las variables en estudio para esta investigación se han encontrado los siguientes trabajos que tienen aspectos relacionados con el tema propuesto:

En la tesis sobre el Desarrollo de la coordinación visomotora mediante la aplicación de juegos populares en niños y niñas de 3 a 5 años del CDI “Los Luceritos” ubicado en el barrio la Merced, cantón Guano” Medina Macas (2013), propone: “El desarrollo de los juegos populares como actividad lúdica ayuda a estimular la coordinación simultánea con los movimientos de su cuerpo proporcionando al pequeño alegría y satisfacción. Se caracteriza por la realización ordenada de varios juegos populares para un mejor nivel de independencia con la participación activa del niño y la niña en la organización de la actividad considerando permanentemente las distintas particularidades que son propias de cada niño, pues del momento evolutivo en que se encuentren dependerá de un planteamiento didáctico adecuado. Es necesario una constante capacitación y dedicación por parte de los(as) facilitadoras puesto que al excluir esta responsabilidad daría lugar al deterioro de las capacidades innatas y adquiridas durante el transcurso de su vida. En la infancia el desarrollo de la coordinación visomotora es fundamental, los beneficios que reciben los niños y niñas a través de la aplicación de los juegos populares dan como resultado un buen perfeccionamiento de la coordinación visomotora para que en los aprendizajes posteriores los niños y niñas de 3 a 5 años puedan asimilar los conocimientos impartidos sin mayor dificultad.”

Quezada Cabezas (2013), en su investigación sobre La estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz en niños de 4 años del centro de educación inicial “Celso Augusto Rodríguez” en la ciudad de Riobamba, llega a las siguientes conclusiones los docentes tienen conocimientos sobre la importancia del desarrollo psicomotriz sin embargo dicho conocimiento no necesariamente lo llevan a la práctica. (QUEZADA Cabezas, 2013)

Según el estudio realizado se seleccionaron actividades de estimulación temprana como : dinámicas, juegos, canciones, trabalenguas, adivinanzas etc. las mismas que han ayudado al desarrollo psicomotriz a los niños y niñas de 4 años del centro de Educación Inicial “Celso Augusto Rodríguez” Como propuesta alternativa se elaboró un Folleto de Estimulación Temprana: “Aprendiendo a Jugar” para el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de 4 años del Centro de Educación Inicial “Celso Augusto Rodríguez” de la ciudad de Riobamba.

Barros Ramos (2013), en la investigación realizada sobre La expresión lúdica y su relación con la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de básica de la Unidad Educativa “Milton Reyes”, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período 2010- 2011 expone lo siguiente: Los resultados obtenidos a lo largo de esta investigación determinaron que la expresión lúdica se relaciona directamente con la motricidad gruesa, puesto que su práctica continua favorece el desarrollo de la armonía, coordinación, ritmo, equilibrio, así como también favorece el desarrollo cognitivo, afectivo y social de niños y niñas en edad escolar.

Del análisis de las investigaciones analizadas se establece que el juego como actividad lúdica es un medio que contribuye a estimular los movimientos coordinados en el cuerpo del niño, caracterizado por la interrelación de diferentes acciones que desarrollan independencia en función del grado de participación permitiendo la asimilación posterior de conocimientos, habilidades y destrezas sin mayor dificultad.

Por otro lado se propone en la investigación de Quezada cabezas la necesidad de que los docentes, de educación inicial conozcan los elementos importantes para la estimulación temprana y el desarrollo psicomotriz, sin embargo asegura la autora que estos conocimientos no son puestos en práctica, por lo que es importante seleccionar actividades recreativas como dinámicas, juegos, canciones que ayuden al desarrollo de la psicomotricidad de los niños.

Barros Ramos por su parte propone que el juego como expresión lúdica se relaciona directamente con el desarrollo de la motricidad gruesa ya que la expresión lúdica, a más de ser un medio de recreación y diversión, desarrolla las habilidades y destrezas básicas de la

motricidad gruesa, constituyéndose en prerrequisito indispensable para que los educandos adquirieran estabilidad física y mental.

## **1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.**

### **1.2.1 Fundamentación Filosófica**

“Gabriela Sheines (1981) asegura que “hay muchas formas de relacionarse con el mundo, y cree que el juego es una forma muy peculiar de hacerlo”,

Sheines expone su teoría sobre el juego como fundamento del desarrollo del ser humano, criticando el valor a los avances tecnológicos en cuanto herramienta para el desarrollo vivencial y defiende a ultranza la actividad lúdica concreta, considerando que solamente el juego al permitir al niño desarrollar la simulación de roles sociales, es capaz de integrarlo positivamente en su entorno de desarrollo, siempre y cuando los adultos contribuyan dándole los espacios necesarios, propone la autora, que “...el juego es un espacio liberador en el que se requiere tener una visión más amplia de la realidad, neutralizando de alguna manera los saberes morales y culturales, para dar lugar a un espacio de encuentro individual, esto es lo que hace el niño y es a través de esta actitud que aprende y comparte sin prejuicios.” (SHEINES, 1981)

La filosofía del juego desarrollada por Gabriela Sheines es el resultado ulterior del pensamiento de otros pedagogos que se ocuparon de forma específica de esta parte de la enseñanza, como es el caso de Ovidio Decroly que contribuyó al desarrollo de las actividades lúdicas como medios de aprendizaje en los que la participación directa con los espacios y recursos que el niño tiene a disposición es trascendental, siendo el precursor de los rincones lúdicos, al respecto dice: “El Juego es la actividad orientadora para que el niño tome contacto con la realidad y aprenda a manifestarse en ella de forma positiva.” (DECROLY & Moncham, 1998)

Por su parte Rosa Guitart (1999), en su libro *Jugar y Divertirse sin excluir*, asegura El juego se plantea como una actividad natural de niñas y niños, que les proporciona placer, satisfacción y diversión. Es, por tanto, una actividad motivadora en ella misma. Además, es

un medio del que disponen para experimentar cosas nuevas, para probar nuevas habilidades, para ejercitar y poner en acción habilidades propias... Permite, por tanto, desarrollar capacidades de toda clase (intelectuales, físicas, emocionales, sociales...), así como conocer cuáles son las características propias, las posibilidades y los límites personales. El juego también permite establecer relaciones con los otros niños y niñas, relaciones en las cuales el niño está con sus iguales. Al mismo tiempo, le permite ir entendiendo el mundo que le rodea, dominarlo organizando este mundo de la manera que le sea más fácil. Este conocimiento del mundo social va acompañado con una asimilación de la estructura social que envuelve a la niña y al niño; de los valores, de las normas, de los hábitos sociales que la identifican. Con el juego, por tanto, el niño está aprendiendo cómo es la sociedad que le rodea y cómo funciona, al mismo tiempo que se incorpora a ella como ser social. (GUITART, 1999)

Si bien el legado de los pensadores del cognitivismo y constructivismo fue trascendental, no es menos cierto que los intereses de la filosofía educativa contemporánea deben responder al cambio de los tiempos, es importante reconocer que los elementos que se consideraban intransferibles en la actividad lúdica han variado considerablemente en los últimos años con el apareamiento de las nuevas tecnologías, las inteligencias múltiples y el desarrollo de las neurociencias por lo que es pertinente considerar estos aspectos como criterios para una nueva concepción de la filosofía de la educación.

Esta percepción de la forma de integrar el pensamiento con la participación activa del ser humano en la realidad es el fundamento de esta investigación ya que el desarrollo de la motricidad gruesa a través de actividades lúdicas posibilita a los estudiantes relacionarse de mejor manera con su entorno y con las personas que les rodean, el juego que bien dirigido potencia las capacidades motoras y permite un mejor acercamiento a la realidad y la capacidad de resolver problemas.

### **1.2.2 Fundamentación Epistemológica.**

La didáctica de la motricidad es sistémica y bastante compleja se sustenta en la acción humana, sea esta deportiva, artística, recreativa, laboral o educativa. Por lo tanto, se busca a través de esta investigación dar un paso desde el determinismo de la metodología para la

enseñanza de la motricidad gruesa hacia una didáctica de las posibilidades de la motricidad como campo epistemológico propio.

En este sentido Toro (2007) asegura que “Si se visualiza y dimensiona las contribuciones de una mirada basada en la complejidad y en las evidencias más actuales de la ciencia y, al mismo tiempo, se desenvuelven aproximaciones pertinentes en relación a las diferentes formas de conocer y el conocimiento que se construyen en la vida cotidiana, ya sea en la escuela o fuera de ella, desde la propiedad de la motricidad como capacidad humana, los alcances pueden ser insospechados a la hora de mejorar la calidad de vida, en el sentido amplio del concepto, y de la educación de la sociedad.” (TORO, 2007)

Por otro lado el juego como manifestación de la expresión humana en el proceso del conocimiento es el mecanismo más apropiado para que el niño integre los elementos para entender el mundo que le rodea, expresar sus emociones e ir construyendo su identidad.

Al conjugar estos dos aspectos surge la necesidad de entender a la lúdica de la motricidad como el soporte sobre el cual el niño va estructurando su aprendizaje y se integra eficientemente en la sociedad. Sin la capacidad de desenvolverse en su entorno y la habilidad de relacionarse con sus compañeros el niño tarda en comprender la realidad, volviéndose renuente a los procesos de escolarización posteriores.

### **1.2.3 Fundamentación Psicológica.**

Como fundamento Psicológico de esta investigación se ha considerado el desarrollo Psicogenético propuesto por Jean Piaget, (1973), quien asegura que el niño en su proceso de desarrollo pasa por cuatro etapas relacionadas directamente con su evolución corporal y psicológica, El periodo sensorio motor que va de 0 a 2 años, Estadio preoperatorio o pre operacional de 3 a 6 años y que involucra a la educación inicial, Estadio de las operaciones concretas de los 7 a los 12 años, y el Estadio de las operaciones formales desde los 13 años en adelante.

El periodo preparatorio pre operacional integra actividades del conocimiento como; pensar, reconocer, percibir, recordar, procesos bien diferenciados que en la educación inicial aseguran el desarrollo natural del infante en ambientes estimulantes.

Por lo que para esta investigación se ha establecido el momento de desarrollo de la motricidad gruesa en sus diferentes aspectos, para proponer las actividades para la potencialización de las habilidades y destrezas que el niño debe tener.

#### **1.2.4 Fundamentación Pedagógica.**

Menesses Montero & Monge Alvarado (2001), proponen que por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante. (MENESSES Montero & Monge Alvarado, 2001).

Estas conclusiones a las que llegan Menesses y Monge, son el resultado de un largo proceso de investigaciones que permiten en la actualidad establecer de forma precisa como la actividad lúdica contribuye al desarrollo integral de los niños, sobre todo en las etapas iniciales de aprendizaje.

De entre los principales pensadores que contribuyeron a la integración sistemática del juego a la actividad infantil dentro del aula se pueden mencionar a Piaget (1973) que a través de la teoría Psicogenética dejó sentadas las bases para el análisis racional de los procesos de aprendizaje a través del señalamiento de las etapas de desarrollo del niño, Por otro lado los pedagogos Ausubel (1991) y Bruner (1996), sentaron las bases para la integración del constructivismo en la enseñanza.

Bajo este contexto pedagógico se fundamenta esta investigación que busca a través del juego el desarrollo de las capacidades motores gruesas, considerando los lineamientos, establecidos por la pedagogía constructivista.

### **1.2.5 Fundamentación Legal.**

Esta investigación tiene su fundamento legal en la Constitución de la República del Ecuador (ASAMBLEA NACIONAL, 2008) y en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011)

En la constitución de la República del Ecuador en los artículos:

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

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nación.

**Art. 28.-** La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

**Art. 45.-** Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

En La Ley Orgánica de Educación Intercultural:

**Art. 4.-** Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

**Art. 40.-** Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

De los artículos expuestos se puede establecer que la educación es un derecho inalienable y que garantiza una educación completa en sus diferentes niveles, se da libertad de acción y de escoger el tipo de educación que los padres decidan para sus hijos, así también se garantiza la integridad y la buena orientación para la educación inicial en la LOEI, se propone el desarrollo integral considerando los aspectos cognitivos, afectivos, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia así como el respecto a la religión de los niños y niñas a partir de los 3 a los 5 años posibilitando el desarrollo armónico e integran y dando como resultado la preparación eficiente para integrar a los niños en los procesos educativos posteriores.

### **1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

#### **1.3.1. Lúdica**

“La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los hacerse, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.” (ITURRALDE Tagle, 2014)

### **1.3.1.1. La expresión lúdica**

La expresión es aquella forma de manifestación del ser que tiene vida. Cada uno le imprime su característica, desarrollando un propio proceder hasta darle forma en ideas y acciones. En la expresión se combinan expectativas e imaginación, se desarrollan respuestas a las incógnitas planteadas; es una dimensión que promueve las capacidades y aporta la atención sobre las necesidades básicas de la persona. A través de la expresión se refleja la originalidad del pensamiento y se recrea la comprensión, realizando transformaciones de materiales, elaborando el lenguaje y combinando posturas corporales. Responde también a la necesidad de evolucionar en grupos heterogéneos que operan precisamente en la diversidad de enfoques, todos se retro-alimentan: unos intentan imitar, otros tratan de explicar o re explicar saberes, otros adicionan esfuerzos.

Es necesario recordar que toda significación surge en la convergencia de signos. De tal manera que “la expresión es una impronta que aparece en los signos más significantes, sea directa o simbólicamente en la obra del sujeto” (DINELO, 2007). Permite de situar al hombre en su existencia; pero tiene también su polo objetivo en la medida que busca directamente clasificar y transformar su entorno, así como un grito califica a un acontecimiento. “Expresión: es una procesión del hombre que se manifiesta fuera de sí mismo para dar un sentido a la realidad” (GUSDORF, 1966)). Expresarse es intrínseco a existir, es correlativo del respeto a la vida que a cada uno atañe.

“La creatividad se concibe como una forma particular del ser para idear y producir nuevas realidades. Para ello, necesitamos ensayar innovaciones en procesos de adquisición de conocimientos, sonidos, movimientos, de forma relativamente autónoma y original”. (DINELO, 2007). La creatividad posibilita una mayor integración en la capacidad de expresión de cada uno. Crear es buscar y experimentar pero sobre todo es imaginar nuevas perspectivas.

### **1.3.1.2. Importancia de la expresión ludo creativa**

La expresión y la creatividad son el fermento con el cual se instituye una cultura propia; ello constituye un espacio de cultura de la comunidad reflejándose en lo corporal, en el

pensamiento, en la espiritualidad o en toda transformación que la comunidad opera de su *modus vivendi*. Permite además trabajar en aulas con grupos heterogéneos donde interactúan las diversas potencialidades que se retro-alimentan permanentemente. Inclusive elaborando normas de convivencia y asumiendo reglas para el cuidado de los objetos compartidos.

El impulso lúdico es esencialmente un carácter de la alegría personal, que puede transformarse en una actitud lúdica y en una diversidad de juegos. El impulso lúdico que surge en el conjunto de las fuerzas instintivas de vida, es un elemento sustantivo para que cada individuo pueda reencontrarse consigo mismo y haga efectiva las posibilidades de participar intensamente en los intercambios con otros individuos de la especie humana. El universo lúdico es muy diferente del mundo de las realidades objetivadas. (DINELO, 2007)

Es el movimiento con alegría del juego que irriga todo el cuerpo y que provoca un crecimiento desde el interior, el sistema sanguíneo recorre todo el organismo: huesos, médula, cerebro... así, la nutrición general se organiza gracias al movimiento iniciado por el juego. De esta forma, el juego es un fundamental estímulo vital del sujeto en acción. Luego se suman otras cualidades de socialización interactiva a esta primera gran virtud del juego movido por el impulso lúdico.

### **1.3.1.3. Beneficios de la expresión lúdica**

La Pedagogía fundamentada en la expresión ludocreativa se concibe en ámbitos donde se valorizan formas particulares de buscar y producir nuevos conocimientos; ensayar ideas, movimientos, sonidos, lenguaje, objetos tridimensionales, proyectos. Es decir, donde una nueva experiencia de vivencias y de comprensión lógica-matemática distingue al sujeto y su obra.

Es notorio que el ser humano se construya en permanentes reflejos entre su interior y lo que realiza exteriormente; su crecimiento depende del valor cualitativo de lo que recibe y de lo que puede realizar, es decir de expresarse creativamente. La vida social, ella misma,

se caracteriza por permanentes nuevas creaciones o transformaciones de algo material, corporal, emocional, espiritual, ideático.

La aplicación de la pedagogía de la expresión lúdica no se entiende como una materia o actividades aisladas del cotidiano aprendizaje, ni como talleres complementarios a la programación formal Institucional. Ella es fundamental para la globalidad de la situación formativa e instrumenta toda perspectiva educativa de los sujetos en la actualidad, por lo que debe constituirse a partir de su metodología ludocreativa instrumentada día a día.

#### **1.3.1.4. Técnicas lúdicas**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros. (TORRES, 2001)

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar para orientar el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

Todas las investigaciones hasta hoy conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario. (DECROLY & Moncham, 1998)

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila S., 1987). Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

#### **1.3.1.5. Las Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. (CHARRIA & González, 1993)

#### **1.3.2. El Juego**

El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma (RUSSELL & Iñigo, 1928)

“El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.” (ALZER, 2011)

Alzer asegura que el juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es

limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa.

De ahí se puede decir que el juego tiene implícito un desarrollo evolutivo y se convierte en la manera que tiene el niño de participar consigo mismo, a través del juego en solitario y con otros niños en distintas etapas de desarrollo, facilitándole la posibilidad de mejorar sus capacidades como individualidad, esto es “Yo con mi entorno físico y social del que me diferencio.” (VIGOTSKY L. , 2012)

En este contexto haciendo un repaso a las aportaciones psicopedagógicas más notables que pretenden justificar la importancia de lo corporal en las primeras edades del desarrollo del niño, se puede comenzar en el campo de la Psicología.

Wallón (1983), en su libro *La Evolución Psicológica del Niño*, centra su estudio en el aspecto psicobiológico del crecimiento, pone de manifiesto las estrechas relaciones que hay entre la actividad física y otras facetas de la personalidad como puede ser la faceta afectiva, considerando la motricidad y la emotividad como un todo relacionado. Según este autor, con la emoción nace una actividad que no es ya la respuesta directa del organismo a los estímulos del medio, sino que es una puesta en forma plástica del aparato psicomotriz, con ocasión de las situaciones exteriores. De estas consideraciones, se desprende que las emociones se traducen en contracturas musculares de carácter tónico dando como resultado una postura, un estado, un movimiento, que es de los que se ha ocupado tradicionalmente la Educación Física. (ALZER, 2011)

De entre las características de los juegos didácticos se han considerado a las siguientes como las más importantes:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- 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 liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **1.3.2.1. Características del juego:**

Isabel Sigüenza (2014), propone las siguientes características del juego.

- Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.
- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.
- El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

### **1.3.3.2. La motivación dentro del juego**

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo

una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador. (KLEIN, 1989)

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

### **1.3.3. Clasificación del Juego**

#### **1.3.3.1 El Juego Didáctico.**

El Juego Didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada 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. (DEFRANC, 2011).

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.

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. (DEFRANC, 2011)

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 y 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.

### **1.3.3.2. El juego recreativo**

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, el juego.

También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cual es una de las principales importancias del juego para los niños.

Se tratará, de igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños. (ANAYA Meneses, 2014)

### **1.3.3.3. La importancia del juego recreativo**

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado.

El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar. (TORRES, 2001).

En los niños comer y llorar es innato, lo demás ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño. (BRIKMAN, 1987)

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros, porque la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

#### **1.3.4. La motricidad**

La motricidad constituye el proceso de desarrollo integral de la persona ya que en la acción del niño se articula toda su afectividad, deseos, posibilidades de comunicación y conceptualización. Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños.

A través del movimiento se busca, en definitiva, el desarrollo psíquico del sujeto, entendiendo por tal tanto la inteligencia como la vida emocional, de forma que inteligencia, afecto y motricidad vayan en correlación directa.

“Todo movimiento es indisoluble del psiquismo que lo produce y, a la inversa, el psiquismo, en sus diversos aspectos (mental, afectivo, racional, etc.) es indisoluble de los movimientos que lo han condicionado y lo desarrollan”. (SZCHET, 2009, pág. 98)

Los primeros actos motores del niño son reflejos y le sirven para sobrevivir, pero a medida que el niño crece sus movimientos cobran un carácter exploratorio, a través de los cuales establece el control ocular que le permitirá al niño fijar la atención y conocer lo que lo rodea. Poco a poco van manipulando y llevando a su boca todo lo que le resulta interesante, permitiéndole apreciar en sabor, el contorno, la textura, el volumen y la temperatura de igual manera va captando impresiones táctiles precedentes de cuerpo en relación con el espacio y de la posición de sus brazos y piernas, creando el esquema corporal que le servirá para realizar movimientos y desplazamientos de un lugar a otro, midiendo tiempos y espacios.

#### **1.3.4.1. Importancia de la motricidad**

La motricidad conlleva una actividad progresiva en la medida en que el niño madura física y psíquicamente. “La educación psicomotora no es un adiestramiento que apunte la automatización o la robotización sino que es una educación global que, al asociar los potenciales intelectuales, afectivos, sociales motoras y psicomotores del niño, le aporta seguridad, equilibrio y desenvolvimiento para organizar de forma correcta sus relaciones con los diferentes medios con los que está llamado a evolucionar” (BASTIDAS, 1961, pág. 169)

Múltiples factores de manera directa o indirectamente imponen una interacción del organismo con los elementos del entorno. Gasell ha descrito así las diferencias individuales que se producen a consecuencia de estos procesos: “...no existen dos niños que se desarrollen de la misma forma. Cada niño posee un ritmo y un estado de crecimiento que resultan tan característicos de su individualidad como los rasgos de su rostro” (PRÁCTICA, Pedagogía y Psicología Infantil, 2002, pág. 147).

La motricidad como factor de desarrollo es fundamental para la incorporación de los niños en los procesos educativos, esto les sirve para alcanzar una adecuada individualidad, fortalecer sus cuerpos e integrarse a la sociedad. La motricidad por otro lado es la parte

fundamental sobre la que se van a generar los aprendizajes cognitivos, motores y afectivos, de ahí que su desarrollo sea de mucha importancia en los primeros años del niño.

#### **1.3.4.2 Clasificación de la Motricidad.**

Desde la perspectiva de la psicomotricidad, hay 2 tipos de motricidad en el niño: fina y gruesa.

La motricidad fina se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan

Estos músculos son los que posibilitan: la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura. etc.

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

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

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

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

### **1.3.5. Motricidad gruesa**

Es la motricidad general del cuerpo, que se desarrolla en el movimiento y que es posible efectuar en espacios amplios o abiertos, donde pueden intervenir marcadamente los brazos y las piernas mediante actividades como la carrera, el salto, los lanzamientos, o la carga de objetos, de diversos pesos en desplazamientos considerables.

Esta clase de movimientos constituye la base para el desarrollo de otros que requieren mayor precisión o alto grado de complejidad. La motricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría. Si los quieres ver, sólo tienes que observar a los niños en el recreo su desenvolvimiento cotidiano en diversas actividades recreativas. (ALZER, 2011)

#### **1.3.5.1. Etapas del desarrollo motriz grueso**

De acuerdo a (LAPIERRE, 1997) Dentro de las principales etapas que ayudan al desarrollo motriz grueso consideramos las siguientes:

##### **a) Etapa de exploración.**

La finalidad de esta etapa es familiarizar al niño/a con los objetos de su entorno, para que explore y manipule los objetos para lograr alcanzar con sus movimientos dinámicos pase a ser una experiencia vivencia da de desarrollo personal y que al mismo tiempo logra desarrollar las sensaciones que le ayudarán a obtener un adecuado equilibrio corporal.

Es necesario mencionar algunos ejercicios que ayuda en esta etapa:

- **Conocimientos de los objetos.** Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, ula ula, acompañado por la música, saltar soga con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas.

- **Manejo más global del cuerpo.** son ejercicios donde el niño ocupa todo su cuerpo y puede subir y bajar gradas, mantenerse en equilibrio rectar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros.

#### **b) Etapa de la conciencia y la confianza.**

En esta etapa los niños/as más grandes pueden encontrar por sí mismo los medios para ejecutar acciones simples pero que requieren presión, dándoles el espacio suficiente y con una buena motivación para que tengan confianza en las acciones que solamente ellos pueden ejecutar subir a un bloque de madera y que salte de lado o que marche en equilibrio sobre varios bloques alineados. (LAPIERRE, 1997)

#### **c) Etapa de la coordinación de las sensaciones.**

En esta etapa los niños/as ya controlan más el equilibrio, las acciones a ejecutarse son más precisas y diferenciadas, adquiere mayor dominio de su cuerpo y de cada uno de sus segmentos, extendiendo la cabeza, maneja las alturas, la escalera china, puede realizar saltos con circulaciones hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, e incluso puede saltar de un bloque con los ojos cerrados y así se va aumentando el grado de dificultad de acuerdo a los objetos de nuevas alternativas de desplazamiento las cuales le permiten desarrollar su motricidad gruesa que es el camino para fortalecer y desarrollar aprendizajes significativos.

#### **d) Etapa del movimiento expresivo**

El movimiento expresivo se constituye en base a diferentes manifestaciones físicas, intelectuales y socio-afectivas, porque tienen en sí mismo contenidos que estimulan en el estudiante manifestaciones culturales, aprovechando una mayor coordinación motriz, dinamización y capacidad de orientación de conceptos abstractos, para fomentar la creatividad que proporciona valoración de la autoestima y el placer de crear.

Los contenidos temáticos propuestos: Movimiento y ritmo, danza, baile, y ronda, expresión y creación corporal, movimiento, lenguaje, permitirán con el tratamiento secuencial en la

educación básica un desarrollo armónico en los aspectos físico, intelectual y afectivo del estudiante.

A partir del mundo emotivo interior, los movimientos adquieren un valor expresivo, el movimiento adquiere así una calidad que se basará en el uso del espacio y del tiempo dotados de una energía especial que hará uso de esfuerzos motores que den características a las acciones básicas: acciones básicas: golpear, frotar, fluir, sacudir, tocar, latigear, presionar, torcer, deslizar; esfuerzos motores: fuerte suave; intensidad: energía, directo indirecto; dirección: despacio – rápido - lento; velocidad, tiempo. (LAPIERRE, 1997)

### 1.3.5.2. La Motricidad Gruesa por edades.

Se propone a continuación las dos etapas fundamentales que tienen relación con los niños en educación inicial de acuerdo a Anaya Meneses. (2014)

De 3 a 4 años

DESARROLLO	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sube y baja escaleras sólo.</li> <li>• Salta con los dos pies.</li> <li>• Patea un balón.</li> <li>• Sube y baja escaleras sin ayuda ni apoyos.</li> <li>• Corre rápido.</li> <li>• Se sostiene sobre un pie durante un segundo.</li> <li>• Puede ir de puntillas caminando sobre las mismas.</li> <li>• Comienza a abrochar y desabrochar botones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De pie con el niño en un área despejada, lanzar un globo e invitarlo a que él lo cache y lo lance nuevamente.</li> <li>• Jugar a imitar a un conejo haciendo que el niño se ponga en cuclillas y salte.</li> <li>• Encontrar un área despejada con superficie suave, como una alfombra o el césped, invitar al niño a girar sobre el piso, con los brazos pegados al cuerpo y las manos lisas contra sus caderas. Se puede hacer girando hacia adelante y hacia atrás en la misma postura.</li> </ul>

Fuente: (ANAYA Meneses, 2014)

De 5 a 7 años

DESARROLLO	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Construye con materiales: caminos, puentes, etc.</li><li>• Sube escaleras de mano.</li><li>• Se sostiene sobre un pie durante 5 segundos.</li><li>• Con un pie salta hasta dos metros.</li><li>• Hace botar y coger la pelota.</li><li>• Conocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y diferenciarlos por su forma, color y tamaño.</li><li>• Pueden señalar el lugar que ocupan en el espacio: arriba, abajo, cerca, lejos, etc.</li><li>• En esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar una pelota y comenzar a botarla varias veces y después aventarla al niño, invitándolo que realice lo mismo.</li><li>• Darle al chico una cuchara y ponerle un limón en esta, pedirle que se la ponga en la boca y comience a caminar a un lugar determinado es importante que mantenga el equilibrio</li><li>• Batear una pelota colgada de una rama de un árbol utilizando un bate.</li><li>• Saltar la cuerda primero un salto y después incrementarlos de manera constante.</li><li>• Trazar una rayuela en el piso (avión) para que brinque con un pie o dos según corresponda el recuadro.</li><li>• Colocar una cinta adhesiva sobre el piso y pedir al niño pase sobre esta hacia el otro extremo llevando objetos.</li></ul>

Fuente: (ANAYA Meneses, 2014)

A partir de los 7 años la maduración está prácticamente completa, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

### 1.3.5.3. Desarrollo del movimiento corporal

El movimiento del cuerpo no es únicamente sensitivo sino que tiene un componente motor, implicando a las áreas motoras primarias y secundarias. En esencia no es otra cosa que la aplicación automática del conocimiento a la capacidad de respuesta funcional de cada parte del cuerpo, originada en la percepción del estímulo dado.

Se inicia durante la vida intrauterina y se desarrolla prioritariamente durante los primeros meses, pero se van haciendo cada vez más fáciles e inconscientes por la repetición continua y eficaz de cada acto realizado, hasta llegar a la automatización de la respuesta frente al estímulo específico, con un incremento notable hasta tercer año de vida, luego

continúa en permanente evolución adaptativa por el resto de la existencia del individuo (BRAVO, 1991, pág. 49).

Se estructura sobre la base de los componentes neurológicos en desarrollo y maduración y se liga fundamentalmente a las percepciones externas, internas y propioceptivas que permiten establecer la conciencia sobre la ubicación espacial total la capacidad y el funcionamiento de una determinada parte del cuerpo, así como la conciencia inicial sobre la magnitud del esfuerzo necesario para realizar una determinada acción y la conciencia sobre la posición del cuerpo y sus partes en el espacio durante esta acción. Luego se liga indisolublemente al establecimiento de reflejos en los que las percepciones sensoriales, sensitivas y propio-perceptivas se conjugan para generar la excitación neuronal que desencadena la motricidad del cuerpo requeridas como respuesta al estímulo percibido.

#### **1.3.5.4. Indicadores para evaluar el desarrollo de la Motricidad Gruesa**

A los niños, es preciso robustecerles el cuerpo a medida que se les robustece el espíritu, es por ello que el objetivo como docente está encaminado a formar ciudadanos con un desarrollo pleno; desde las edades más tempranas, siendo detectadas insuficiencias en el desarrollo de habilidades motrices en los niños y las niñas del sexto año de vida. (ANAYA Meneses, 2014)

Mediante la aplicación de indicadores es posible caracterizar el estado de la motricidad gruesa que consiste en: ¿Cómo lograr potenciar el desarrollo de las habilidades motrices a partir de medios de Enseñanza? Siendo necesario tener un diagnóstico inicial certero y dominio de las características de los niños y las niñas de estas edades, para poder elaborar la propuesta; con la misma se espera que durante el desarrollo de las actividades y con la utilización de medios de enseñanzas novedosos los niños desarrollen las habilidades motrices con independencia, coordinación, equilibrio, destreza, seguridad y entusiasmo, demostrando alegría en la ejecución de las habilidades.

Es de gran importancia ya que en las actividades los medios de enseñanza empleados no son los que están establecidos correspondiendo al año de vida, imposibilitando lograr que

los niños y las niñas adquieran habilidades motrices gruesas, siendo esto uno de los logros que más deben alcanzar los niños. (SZCHET, 2009)

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

## **CAPÍTULO II.**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. Cuasi Experimental**

El trabajo realizado a tenido como diseño la investigación cuasi experimental, considerando que se analizan las variables de la motricidad gruesa y el juego recreativo para establecer la relación que existe entre estos dos aspectos del desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas, sin embargo estas variables no se manipulan deliberadamente, sino que se las observa para determinar cómo se correlacionan entre sí.

#### **2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

##### **2.2.1. Correlacional.**

Se establece la correlación entre la variable independiente y dependiente para cada hipótesis estableciéndose el grado de relación causal que existe entre una y otra, y de esta manera establecer cuál ha sido el aporte del instrumento didáctico aplicado.

##### **2.2.2. Cualitativa - Cuantitativa**

Porque se analizó cualitativamente la información recolectada a través de la aplicación de los instrumentos de investigación, considerando que los resultados han estado sujetos al desarrollo individual, que en la parte de la motricidad gruesa es muy variable de un estudiante a otro, por lo que no se pudieron estandarizar los datos, sin embargo se tradujeron cuantitativamente para efecto del análisis.

### **2.2.3. Aplicada.**

La investigación se orientó específicamente al campo educativo para solucionar las dificultades de motricidad gruesa de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl.

## **2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

### **2.3.1. Método Científico**

Para la realización de esta investigación se utilizó el método científico considerando los siguientes pasos:

**Observación.-** Se observó el nivel de motricidad gruesa que tenían los niños de educación inicial, estableciéndose los problemas y necesidades que tenían que ser resueltas.

**Hipótesis.-** En base a los resultados de la observación se plantearon las hipótesis a ser demostradas, y se diseñó la guía didáctica de juego recreativo para el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Experimentación.-** En esta parte se aplicaron las actividades propuestas en el instrumento didáctico considerando los aspectos propuestos en la hipótesis, prácticas lúdicas, canciones y movimientos, y actividades físico recreativas.

**Validación del experimento.-** De forma sistemática se fueron realizando las actividades propuestas y los datos se fueron recogiendo y tabulando para obtener los resultados de la aplicación.

**Validación de la Hipótesis inicial.-** La hipótesis se comprobó con el análisis estadístico descriptivo y la utilización de un estadístico inferencial específicamente la prueba de chi cuadrado.

**Generación.-** Con los resultados del análisis e interpretación de datos se propusieron a manera de generalizaciones las conclusiones y las recomendaciones.

## **2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS.**

### **2.4.1. Técnicas**

La observación

### **2.4.2. Instrumentos**

Fichas de observación

## **2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **2.5.1. Población.**

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación, se seleccionó la población, la misma que estará conformado de la siguiente manera: 26 niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl, en consideración a las dificultades existentes en la integración a los juegos recreativos con el propósito de desarrollar la motricidad gruesa.

#### **Cuadro N° 2.1. Población**

<b>ESTRATOS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Estudiantes de educación inicial	29	100%
<b>TOTAL</b>	29	100%

**Fuente:** Registro de Matriculas

### **2.5.2. Muestra**

Para el estudio de este proceso investigativo no se utilizó muestra porque se trabajó con todo el universo.

## **2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Para el análisis de los resultados se utilizó la estadística descriptiva a través de la tabulación de datos que se registraron en tablas y se representaron en gráficos de barras, para la comprobación de las hipótesis se utilizó el estadístico de Chi Cuadrado de Independencia para una muestra con dos variables de criterio. Los cálculos se realizaron en el software de hoja de cálculo Excel.

## **2.7 HIPÓTESIS**

### **2.7.1. Hipótesis General**

La Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “Mágicas Travesuras” desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paúl", cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

### **2.7.2. Hipótesis específicas**

La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante canciones y movimiento del cuerpo desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante actividades físico recreativas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

### 2.7.3. Operacionalización de las Variables

#### 2.7.3.1. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 1

**Cuadro N° 2.1. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 1**

VARIABLES	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE Prácticas lúdicas.	Conjunto de procedimientos no únicamente como recreación sino como recursos didáctico que facilitan el reconocimiento del cuerpo, las destrezas básicas de la motricidad gruesa y el manejo espacio temporal	Reconocimiento del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las partes de su cuerpo</li> <li>Reconoce su cuerpo</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación
		Destreza gruesas básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mantiene el equilibrio</li> <li>Maneja la coordinación óculo - Manual</li> <li>Tiene coordinación global</li> </ul>	
		Manejo espacio temporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Maneja la noción de espacio Tiempo</li> <li>Se orienta espacialmente.</li> </ul>	
DEPENDIENTE Motricidad gruesa	La Motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismo mediante una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras motoras que intervienen en el movimiento	Generar movimientos  Coordinación y sincronización  Estructuras motoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>Físicos</li> <li>Integración</li> <li>Comportamiento.</li> <li>Equilibrio</li> <li>Estímulos sensoriales</li> <li>Destrezas</li> <li>Conocimiento</li> <li>Percepción</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación

Elaborado por: Irma Ati

### 2.7.3.2. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 2

**Cuadro N° 2.2. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 2**

VARIABLES	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE Canciones y movimientos del cuerpo.	La actividad física guiada utilizando la música, en la que participan el postura y la expresión, el ritmo y la coordinación	Postura y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controla la postura</li> <li>• Maneja la expresión corporal</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación
		Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja el ritmo</li> <li>• Relaciona el espacio, el tiempo con el ritmo</li> <li>• Tiene equilibrio al bailar</li> </ul>	
		Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene coordinación global</li> <li>• Marcha adecuadamente</li> <li>• Corre adecuadamente</li> </ul>	
DEPENDIENTE Motricidad Gruesa	La Motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismo mediante una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras motoras que intervienen en el movimiento	Generar movimientos  Coordinación y sincronización  Estructuras motoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Físicos</li> <li>• Integración</li> <li>• Comportamiento.</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Estímulos sensoriales</li> <li>• Destrezas</li> <li>• Conocimiento</li> <li>• Percepción</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación

Elaborado por: Irma Ati

### 2.7.3.3. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 3

**Cuadro N° 2.3. Operacionalización de la Hipótesis específica N° 3**

VARIABLES	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE Actividades físico recreativo.	La actividad física es cualquier actividad que hace trabajar al cuerpo mediante los movimientos naturales y/o planificados que realiza el niño, a través de la lateralidad, el desplazamiento y movimiento y la coordinación	Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica izquierda y derecha</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación
		Desplazamiento y Movimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desplaza con velocidad y ritmo</li> <li>• Se mueve con ritmo de acuerdo al espacio</li> </ul>	
		Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordina el movimiento de las manos</li> <li>• Coordina el movimiento con la orientación</li> </ul>	
DEPENDIENTE Motricidad Gruesa	La Motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismo mediante una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras motoras que intervienen en el movimiento	Generar movimientos  Coordinación y sincronización  Estructuras motoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Físicos</li> <li>• Integración</li> <li>• Comportamiento.</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Estímulos sensoriales</li> <li>• Destrezas</li> <li>• Conocimiento</li> <li>• Percepción</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación

Elaborado por: Irma Ati

## **CAPÍTULO III.**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

#### **3.1 TEMA**

Guía de Juegos Recreativos “MÁGICAS TRAVESURAS” para el desarrollo de la motricidad gruesa

#### **3.2 PRESENTACIÓN**

La educación Inicial requiere de diversos factores que permitan el desarrollo integral de los niños y niñas, esto implica trabajar en las destrezas motrices finas y gruesas, en el contexto de la integración de actividades que generen no solamente estas habilidades de forma aislada, sino que se constituyan en ejes transversales para aprovecharlas promoviendo contenidos, se enmarca la presente guía de juegos recreativos, cuyo propósito es entregar a los docentes una herramienta de trabajo que les ayude de una u otra manera a realizar actividades divertidas para los niños.

Los contenidos de la guía están estructurados en tres partes fundamentales para desarrollar la motricidad gruesa.

En la primera parte se propone la implementación de una serie de juegos recreativos con contenido eminentemente lúdico que permiten a los niños reconocer las partes del cuerpo e ir desarrollando movimientos simples a través de ejercicios relacionados con actividades para jugar.

En la segunda parte se proponen juegos recreativos pero añadiendo el factor musical con la utilización de instrumentos, canciones y expresiones corporales para emitir sonidos al mismo tiempo que se establecen actividades en las que los niños realizan movimientos de flexibilidad y equilibrio.

La tercera parte de la guía está constituida por actividades físico recreativas que potencializan el movimiento poniendo énfasis en los procesos de aprendizaje de nociones básicas de lateralidad, reconocimiento del espacio, velocidad, ubicación espacial.

Finalmente se proponen algunas sugerencias para desarrollar tipos de movimientos que se han utilizado durante la aplicación de los ejercicios programados. Se considera que la Guía de Juegos Recreativos “Mágicas Travesuras es un instrumento adecuado para que el docente aplique actividades alternativas para el desarrollo motriz y es susceptible de ser utilizada de acuerdo a los entornos en los que se desenvuelven los niños y niñas y los recursos disponibles.

### **3.3 OBJETIVOS**

#### **3.3.1. Objetivo General**

Desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial a través de actividades lúdicas recreativas

#### **3.3.2. Objetivos Específicos.**

Utilizar juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad Gruesa a través de actividades lúdicas que permitan el conocimiento de las nociones básicas de forma divertida.

Emplear Canciones y movimientos de cuerpo para el desarrollo de la motricidad gruesa, poniendo especial énfasis en el ritmo

Utilizar actividades físicas recreativas fomentando la ubicación espacial y la orientación para los niños de educación inicial.

### **3.4 FUNDAMENTACIÓN**

La Guía de Juegos Recreativos “Mágicas travesuras está fundamentado en tres aspectos fundamentales de los procesos didácticos para la enseñanza en la educación inicial.

En primer lugar se establece la relación del desarrollo corporal y mental con la adquisición de habilidades y destrezas propuesto en la teoría Psicogenética de Jean Piaget (1973), en la que se asegura que los niños son capaces de desempeñarse adecuadamente por la conjunción de dos factores relacionales, la edad biológica del niño y su madurez emocional, estos dos aspectos están presentes en cada uno de los individuos en menor o igual grado de desarrollo unos con otros, sin embargo están sujetos a límites que se encuentran establecidos por el desarrollo psicogenético, esto es por situaciones con las que nacen (genética) y situaciones que adquieren mientras van creciendo.

Estos factores son importantes para establecer cuáles deben ser los aspectos a considerar cuando se pretende introducirlos en el proceso de la educación formal.

El siguiente aspecto que fundamenta esta guía de juegos recreativos es la teoría de Lev Vigotsky (1988) que propone la teoría del desarrollo próximo en la que se considera que los factores sociales tienen una relevancia fundamental en el desarrollo del niño, al ser los que modelan su crecimiento, estos factores están presentes en la familia y en la sociedad, en este caso en la escuela en la que se educan por lo que es importante entregar al niño una serie de estímulos positivos.

Finalmente, para esta guía se propone como referente el paradigma constructivista cuyo contenido es propuesto por Piaget y Vigotsky y otros autores que aseguran que el conocimiento verdaderamente significativo es aquel que produce el niño a través de sus propias experiencias, estas experiencias adquiridas le servirán para construir nuevos conocimientos, de ahí la importancia de proponer en la educación inicial un currículo que permita al niño generar contenidos significativos posteriores.

### **3.5 CONTENIDO**

Índice

Presentación

Objetivos

Objetivo General

Objetivos Específicos

Fundamentación

## EJERCICIOS LÚDICOS

- Reconocimiento del espacio
- Las pequeñas marionetas
- Pelotas en parejas
- Las bolitas
- La mosca
- El río encantado
- El trencito
- Despacito caracolito
- La gallina y los pollitos
- Vamos a la selva

## CANCIONES Y MOVIMIENTO DEL CUERPO

- San serafín del monte
- A la rueda de san miguel
- El juego del milano
- Pares y nones
- Don pirulí
- El cojo
- El campesino y el comerciante
- La ronda del gato y el ratón
- A la canasta del chile piquín
- El lobo

## ACTIVIDADES FÍSICO RECREATIVAS

- Los caballitos
- Los arboles
- El bus va a la tienda
- Los conejos
- La varita inteligente
- Visitando otras casas en el campo
- Aventuras en la selva
- Aventuras en la selva 2
- Los sapos en la selva

### 3.6 OPERATIVIDAD

Actividad	Tiempo	Logras alcanzados
<b>Ejercicios lúdicos</b>		
Reconocimiento del espacio	08/11/2013	Identifica las partes de su cuerpo
Las pequeñas marionetas	15/11/2013	Reconoce su cuerpo
Pelotas en parejas	22/11/2013	Mantiene el equilibrio
Las bolitas	29/11/2013	Maneja la coordinación óculo - manual
La mosca	6/12/2013	Tiene coordinación global
El río encantado	12/12/2013	Maneja la noción de espacio Tiempo
El trencito	20/12/2013	Maneja nociones espaciales
Despacito caracolito	27/12/2013	Maneja Nociones espaciales
La gallina y los pollitos	03/01/2014	Se orienta espacialmente.
Vamos a la selva	10/01/2014	Se orienta espacialmente.

Actividad	Tiempo	Logras alcanzados
<b>Canciones y movimiento del cuerpo</b>		
San Serafín del Monte	17/01/2014	Controla la postura
A la rueda de San Miguel	24/01/2014	Maneja la expresión corporal
El juego del Milano	07/02/2014	Marchan y corren adecuadamente
Pares y nones	14/02/2014	Maneja el Ritmo y la atención
Don Pirulí	21/02/2014	Relaciona el espacio, el tiempo y el ritmo
El Cojo	07/03/2014	Tienen el equilibrio
El campesino y el comerciante	14/03/2014	Corre adecuadamente
A la canasta del chile piquín	21/03/2014	Tiene coordinación global
El lobo	28/03/2014	Corre adecuadamente

Actividad	Tiempo	Logras alcanzados
<b>Actividades físico recreativas</b>		
Los caballitos	04/04/2014	Identifica izquierda y derecha
Los arboles	11/04/2014	Delimita el espacio
El bus va a la tienda	18/04/2014	Se desplaza con velocidad y ritmo
Los conejos	25/04/2014	Se desplaza con velocidad y ritmo
La varita inteligente	2/05/2014	Se ubica en el espacio y se orienta adecuadamente
Visitando otras casas en el campo	9/05/2014	Se mueve con ritmo de acuerdo al espacio
Aventuras en la selva	16/05/2014	Se mueve con ritmo de acuerdo al espacio
Aventuras en la selva 2	23/05/2014	Coordina el movimiento de las manos
Los sapos en la selva	30/05/2014	Coordina el movimiento con la orientación

## CAPÍTULO IV.

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

##### 4.1.1. Evaluación Inicial de la Motricidad Gruesa.

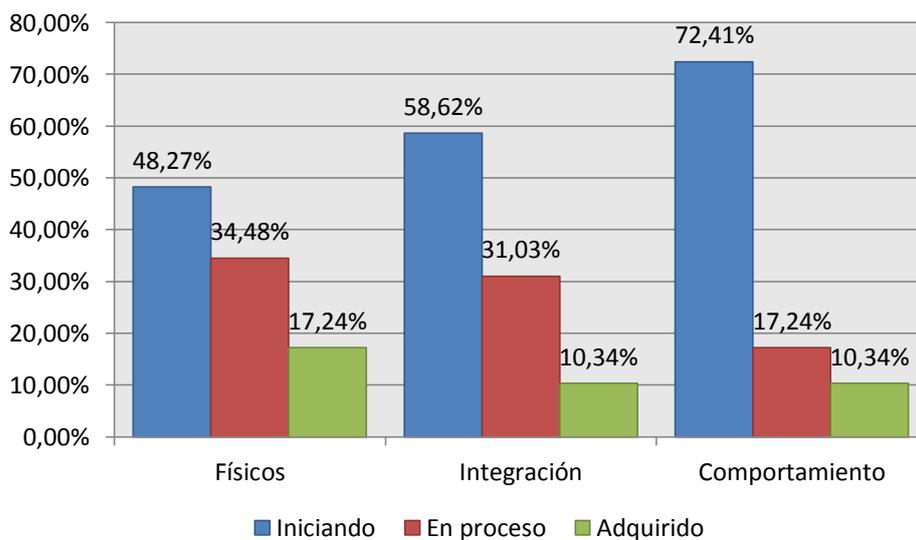
**Cuadro N° 4.1. Generación de Movimientos**

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Físicos	14	48,27%	10	34,48%	5	17,24%	29	100%
Integración	17	58,62%	9	31,03%	3	10,34%	29	100%
Comportamiento	21	72,41%	5	17,24%	3	10,34%	29	100%
Promedio	17,33	59,77%	8	27,58%	3,66	12,64%	29	100%

**Fuente:** Diagnostico de la Motricidad Gruesa

**Elaborado por:** Irma Ati

**Gráfico N° 4.1. Generación de Movimientos**



**Fuente:** Gráfico N°4.1

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** Para la evaluación de motricidad gruesa, en la categoría de la generación de movimientos se han obtenido los siguientes resultados: para el indicador de movimientos

físicos 48,27%, iniciando, 34,48%, en proceso y 17,24%, adquirido, para el indicador de movimientos de integración 58,62%, iniciando, 31,03%, en proceso, 10,34%, adquirido, finalmente, el indicador de comportamiento 72,41%, iniciando, 17,24% en proceso, 10,34%, adquirido.

**Interpretación.-** Sobre la generación de movimientos en la motricidad gruesa, se puede observar, de acuerdo al análisis realizado, que el mayor porcentaje de niños y niñas están recién iniciando la adquisición de estas capacidades, mientras que un porcentaje pequeño, tiene adquiridas las capacidades.

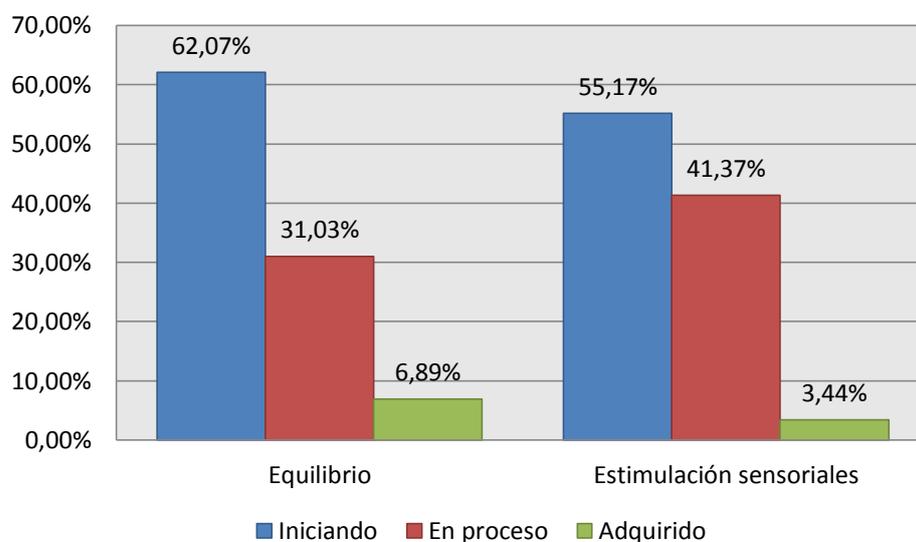
## Cuadro N° 4.2. Coordinación y sincronización

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Equilibrio	18	62,07%	9	31,03%	2	6,89%	29	100%
Estimulación sensoriales	16	55,17%	12	41,37%	1	3,44%	29	100%
Total	34	117,24%	21	72,4%	3	10,33%	58	200%
Promedio	17	58,62%	10,5	36,2%	1,5	5,16%	29	100%

Fuente: Diagnostico de la Motricidad Gruesa

Elaborado por: Irma Ati

### Gráfico N° 4.2 Coordinación y sincronización



Fuente: Cuadro N° 4.2

Elaborado por: Irma Ati

**Análisis.-** los resultados que nos reflejan en Coordinación y sincronización son los siguientes: en cuanto al Equilibrio el 62,07% están en la categoría de iniciando, el 31,03% en proceso y apenas el 6,89% en adquirido. En cuanto, a la estimulación sensoriales el 55,17% están en iniciando, 41,37% para proceso y el 3,44% para adquirido.

**Interpretación.-** el análisis es muy claro al referirnos que los niños y niñas del periodo Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl, en la mayoría están empezando a mantener el equilibrio a igual que su estimulación sensorial, mientras que un porcentaje pequeño de 3,44% tiene estimulación sensorial

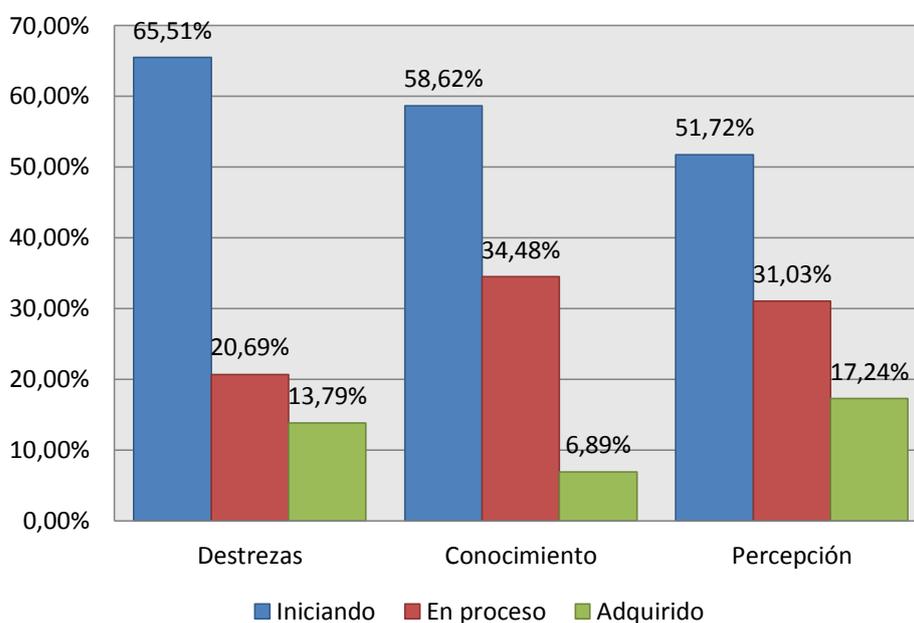
### Cuadro N° 4.3 Estructuras Motoras

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Destrezas	19	65,51%	6	20,69%	4	13,79%	29	100%
Conocimiento	17	58,62%	10	34,48%	2	6,89%	29	100%
Percepción	15	51,724%	9	31,03%	5	17,24%	29	100%
Total	51	175,85%	25	86,2%	11	37,92%	87	300%
Promedio	17	58,62%	8,33	28,73%	3,66	12,64%	29	100%

**Fuente:** Diagnostico de la Motricidad Gruesa

**Elaborado por:** Irma Ati

### Gráfico N°4.3 Estructuras Motoras



**Fuente:** Cuadro N° 4.3

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** Para la evaluación de Estructuras Motoras, en la categoría de habilidades se han obtenido los siguientes resultados: para el indicador de Destrezas 65,51%, iniciando, 20,69%, en proceso y 13,79% , adquirido, para el indicador de Conocimiento 58,62%, iniciando, 34,48%, en proceso, 6,89% , adquirido, finalmente, el indicador de Percepción 51,72%, iniciando, 31,03% en proceso, 17,24%, adquirido.

**Interpretación.-** Sobre, la evaluación de Estructuras Motoras se puede observar, de acuerdo al análisis realizado, que el mayor porcentaje de niños y niñas están recién iniciando la adquisición de estas capacidades, mientras que un porcentaje pequeño, tiene adquiridas las capacidades.

#### 4.1.2. Evaluación de la motricidad Gruesa a través de Prácticas Lúdicas

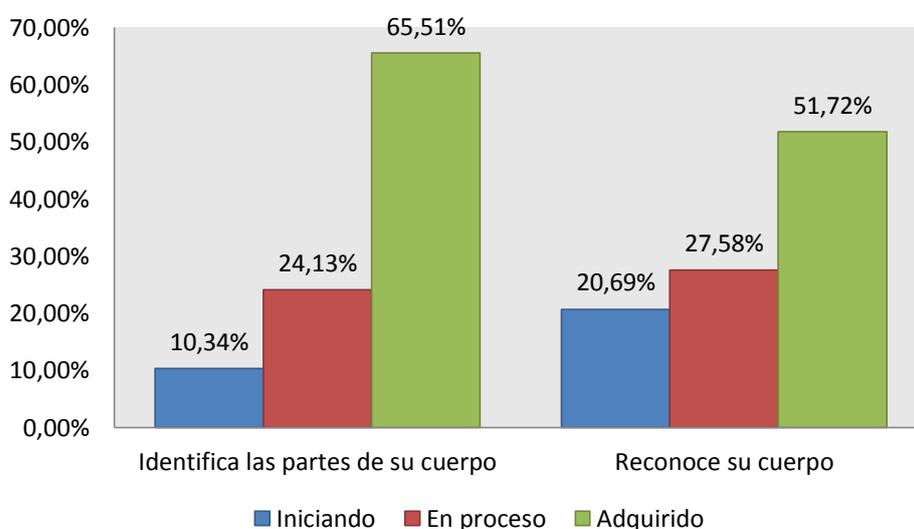
**Cuadro N° 4.4. Reconocimiento del cuerpo**

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Identifica las partes de su cuerpo	3	10,34%	7	24,13%	19	65,51%	29	100%
Reconoce su cuerpo	6	20,69%	8	27,58%	15	51,72%	29	100%
Promedio	4,5	15,52%	7,5	25,85%	17	58,62%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de la motricidad Gruesa a través de Prácticas Lúdicas

**Elaborado por:** Irma Ati

**Gráfico N°4.4 Reconocimiento del cuerpo**



**Fuente:** Gráfico N°4.4

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** Para la evaluación de Reconocimiento del cuerpo en la categoría de identifica las partes de su cuerpo se han obtenido los siguientes resultados el 65,51%, adquirido, 24,13%, en proceso y 10,34%, iniciando, para el indicador de reconocer su cuerpo 51,72%, adquirido, 27,58%, en proceso, 20,69 %, iniciando.

**Interpretación.-** Sobre, la evaluación de Reconocimiento del cuerpo se puede observar, de acuerdo al análisis realizado, que el mayor porcentaje de niños y niñas tienen un reconocimiento de su cuerpo e identifican las partes del cuerpo y una mínima parte no reconoce e identifica las partes del mismo.

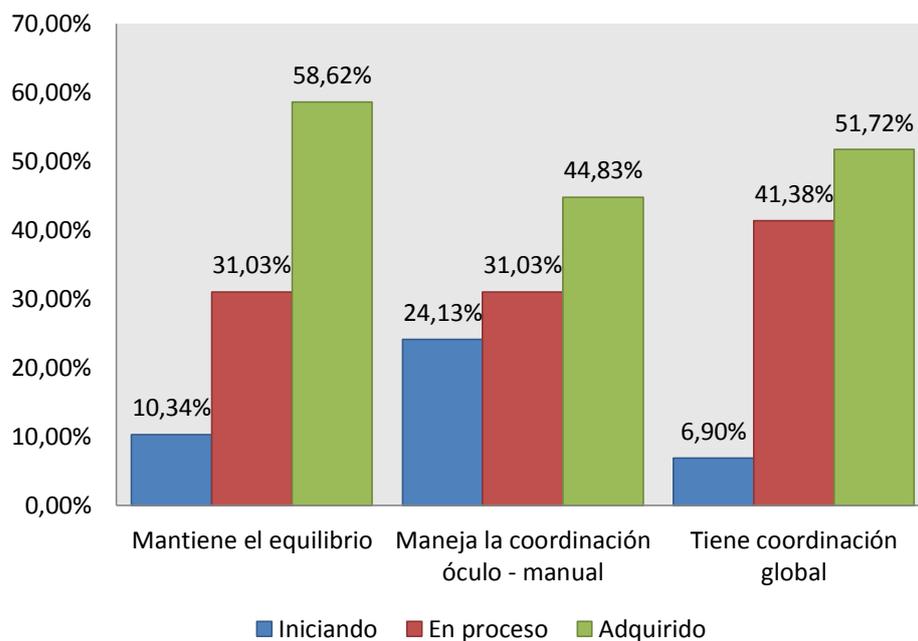
### Cuadro N° 4.5. Destrezas Básicas

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Mantiene el equilibrio	3	10,34%	9	31,03%	17	58,62%	29	100%
Maneja la coordinación óculo - manual	7	24,13%	9	31,03%	13	44,83%	29	100%
Tiene coordinación global	2	6,90%	12	41,38%	15	51,72%	29	100%
Promedio	4	13,788%	10	34,48%	15	51,72%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de la motricidad Gruesa a través de Prácticas Lúdicas

**Elaborado por:** Irma Ati

### Gráfico N°4.5. Destrezas Básicas



**Fuente:** Cuadran 4.5

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** Para la evaluación de Destreza Básicas en la categoría mantiene el equilibrio se han obtenido los siguientes resultados el 58,62%, adquirido, 31,03%, en proceso y 10,34%, iniciando, para el indicador de maneja la coordinación óculo manual el 44,83%,

adquirido, 31,03%, en proceso, 24,13 %, iniciando y para tiene coordinación global tenemos el 51,72% adquirido, 41,38% para en proceso y 6,90% para adquirido.

**Interpretación:** en la Evaluación Destrezas básicas los niños y las niñas de la Educación Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl presentan una muy buena habilidad en su mayoría Si combinamos las posibilidades de desplazamientos con la del salto, las posibilidades de construir exponencialmente sus destrezas se multiplican.

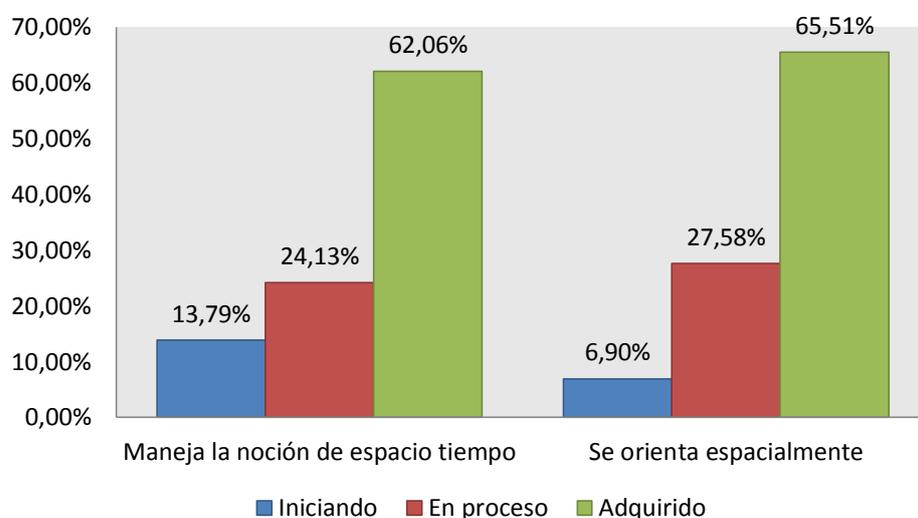
### Cuadro N° 4.6. Manejo espacio temporal

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Maneja la noción de espacio tiempo	4	13,79%	7	24,13%	18	62,06%	29	100%
Se orienta espacialmente	2	6,896%	8	27,58%	19	65,51%	29	100%
Promedio	3	10,34%	7,5	25,85%	18,5	63,78%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de la motricidad Gruesa a través de Prácticas Lúdicas

**Elaborado por:** Irma Ati

### Gráfico N°4.6 Manejo espacio temporal



**Fuente:** Cuadro N°4.6

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** Para la evaluación de Manejo espacio temporal en la categoría maneja la noción de espacio tiempo se han obtenido los siguientes resultados el 62,06%, adquirido, 24,13%, en proceso y 13,79%, iniciando, para el indicador de se orienta espacialmente el 65,51%, adquirido, 27,58%, en proceso, 6,90 %, en iniciando.

**Interpretación:** en la Evaluación de Manejo espacio temporal los niños y las niñas de la Educación Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl presentan el desarrollo de habilidad en el manejo de espacio tiempo a igual que en la orientación espacial, el porcentaje de niños que se podrían orientar espacio tiempo es considerable.

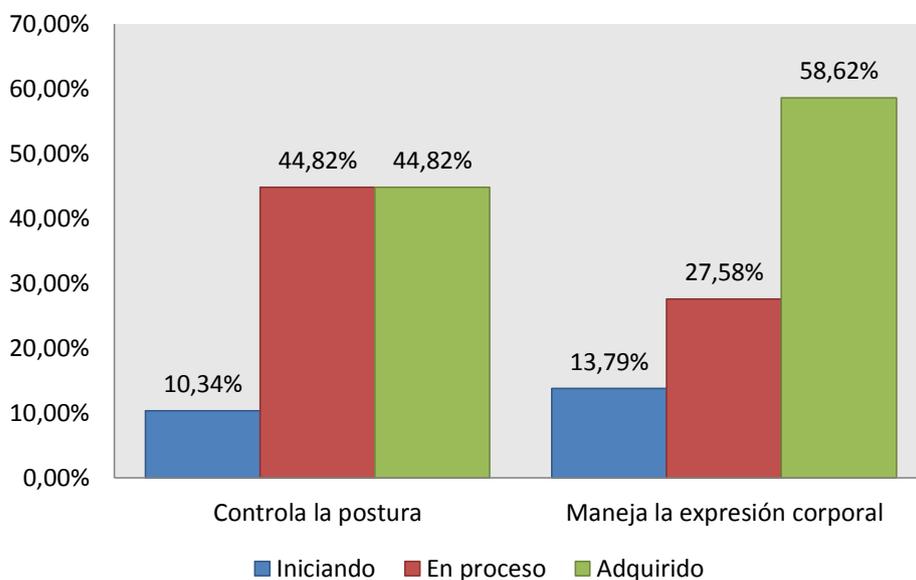
### 4.1.3. Evaluación de la motricidad Gruesa a través de la aplicación de canciones y movimientos del cuerpo

**Cuadro N° 4.7. Postura y expresión**

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Controla la postura	13	44,82%	13	44,82%	3	10,34%	29	100%
Maneja la expresión corporal	17	58,62%	8	27,58%	4	13,79%	29	100%
Promedio	15	51,72%	10,5	36,2%	3,5	12,06%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de la motricidad Gruesa a través de la aplicación de canciones y movimientos del cuerpo  
**Elaborado por:** Irma Ati

**Gráfico N°4.7 Postura y expresión**



**Fuente:** Cuadro N°4.7  
**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** para la Evaluación de Postura y expresión se obtuvieron los siguientes resultados en la categoría Controla la postura tenemos: 44,82% para adquirido, el 44,82% para en proceso y el 10,34% para adquirido, mientras que para la categoría maneja la expresión corporal los resultados obtenidos son: 58,62% en adquirido, 27,58% para en proceso, 13,79% para en proceso.

**Interpretación.**- Muy claramente podemos notar que los niños y las niñas en la evaluación de la motricidad gruesa para controlar la postura tienen un porcentaje muy alto en cuanto a los que están iniciando y los que están en proceso, dato que debemos tomar muy en cuenta ya que nos indica un alto nivel de poseer control en postura, por lo que muy fácilmente se obtendrá un buen rendimiento en lo que se refiere al manejo de expresión corporal.

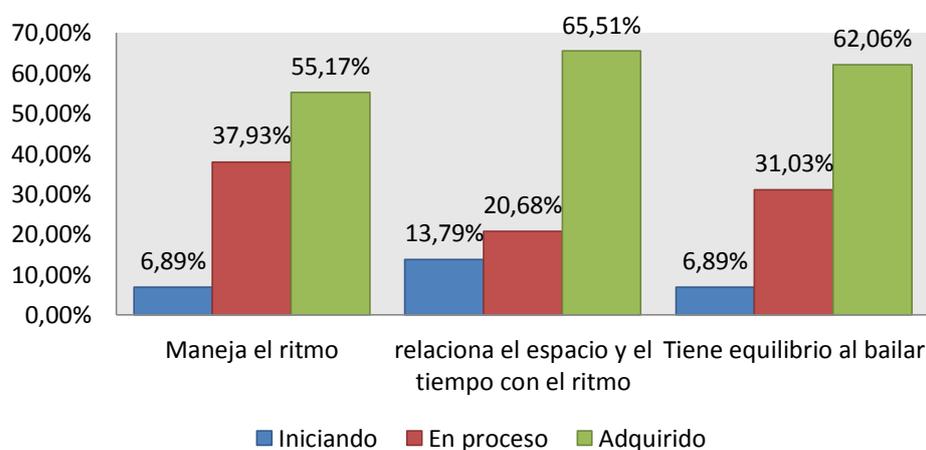
**Cuadro N° 4.8 Ritmo**

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Maneja el ritmo	2	6,89%	11	37,93%	16	55,17%	29	100%
Relaciona el espacio, el tiempo con el ritmo	4	13,79%	6	20,68%	19	65,51%	29	100%
Tiene equilibrio al bailar	2	6,89%	9	31,03%	18	62,06%	29	100%
Promedio	2,66	9,19%	8,66	29,88%	17,66	60,91%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de la motricidad Gruesa a través de la aplicación de canciones y movimientos del cuerpo

**Elaborado por:** Irma Ati

**Gráfico N°4.8 Ritmo**



**Fuente:** Cuadro N° 4.10

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** en la Evaluación de la motricidad gruesa a través de la aplicación de canciones y movimientos del cuerpo se obtuvieron los siguientes resultados: en la categoría maneja el ritmo: el 55,17% para adquirido, el 37,93% para en proceso y el 6,89% para iniciando, en cuanto a la relación del espacio con el ritmo: el 65,51% adquirido, el 20,68% en proceso y el 13,79% para iniciando y finalmente para el equilibrio al bailar tenemos: 62,06% adquirido, 31,03% en proceso y el 6,89% para iniciando.

**Interpretación.-** al necesitar la coordinación del movimiento, ubicación en el espacio es fácil darse cuenta que la relación entre equilibrio, ritmo y espacio se hallan definidos en los niños y niñas de la Unidad educativa en estudio, se encuentran en un porcentaje bastante alto en proceso de inicio mientras que en iniciando es muy bajo.

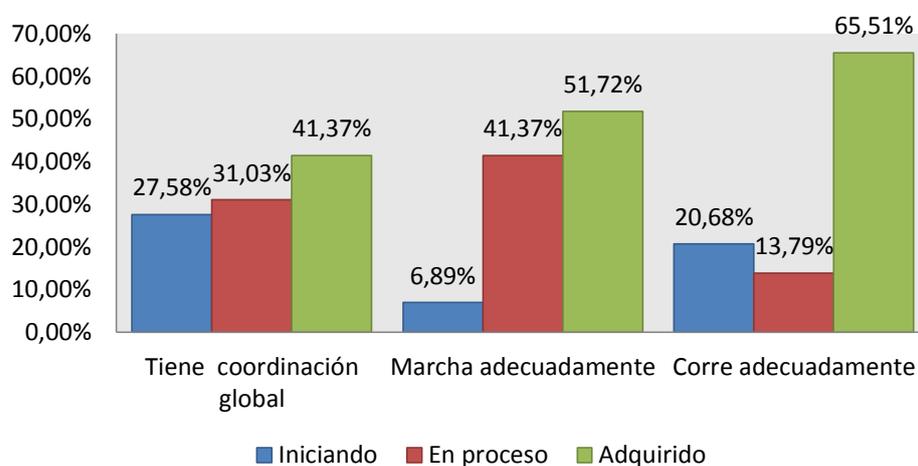
### Cuadro N° 4.9. Coordinación rítmica

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Tiene coordinación global	8	27,58%	9	31,03%	12	41,37%	29	100%
Marcha adecuadamente	2	6,89%	12	41,37%	15	51,72%	29	100%
Corre adecuadamente	6	20,68%	4	13,79%	19	65,51%	29	100%
Promedio	5,33	18,38%	8,33	28,73%	15,33	52,86%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de la motricidad Gruesa a través de la aplicación de canciones y movimientos del cuerpo

**Elaborado por:** Irma Ati

### Gráfico: N° 4.9. Coordinación rítmica



**Fuente:** cuadro N°4.9

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** en la Evaluación de la motricidad gruesa a través de la aplicación de canciones y movimientos del cuerpo en cuanto a coordinación rítmica se obtuvieron los siguientes resultados: en la categoría tiene coordinación global el, 41,37% adquirido, 31,03% en proceso, 27,58% iniciando, en lo se refiere a la marcha adecuadamente el 51,72% a, 41,37% en proceso, 6,89% iniciando y en lo que se refiere a correr adecuadamente el 65,51% adquirido, 13,79% en proceso y el 20,68% iniciando

**Interpretación.-** En la Evaluación de la motricidad gruesa en lo que se refiere a la coordinación rítmica se puede observar que el porcentaje mayor de niños y niñas están en el nivel de adquirido en cuanto a coordinación global, marcha adecuadamente coordinada y el hecho de correr correctamente. Se debe considerar esto ya que es importante que los niños y niñas desarrollen dos tipos de coordinación: la coordinación hábil de los dos brazos y las dos piernas simultáneamente.

#### 4.1.4. Evaluación de actividades físico recreativas.

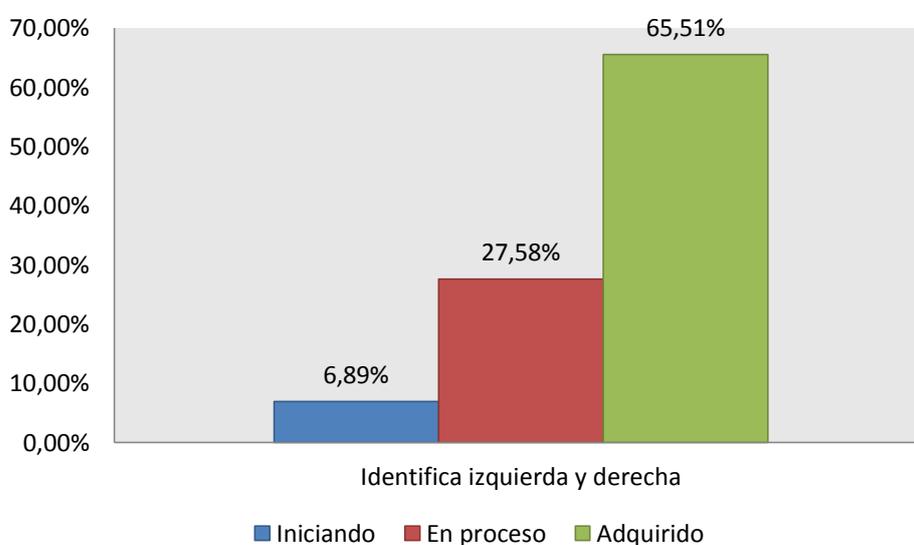
**Cuadro N° 4.10. Lateralidad**

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Identifica izquierda y derecha	2	6,89%	8	27,58%	19	65,51%	29	100%
Promedio	2	6,89	8	27,58	19	65,51%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de actividades físico recreativas.

**Elaborado por:** Irma Ati

**Gráfico N° 4.10. Lateralidad**



**Fuente:** cuadro N°4.13.

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** en la Evaluación de las actividades físico recreativas para el reconocimiento de lateralidad obtuvimos lo siguiente. El 65,51% adquirido, 27,58% en proceso y el 6,89% iniciando en lo que se refiere a reconocer e identificar la izquierda y derecha

**Interpretación.-** muy claramente podemos observar que los niños han aprendido a diferenciar y reconocer la izquierda y derecha. El nivel de adquirido es bastante considerable.

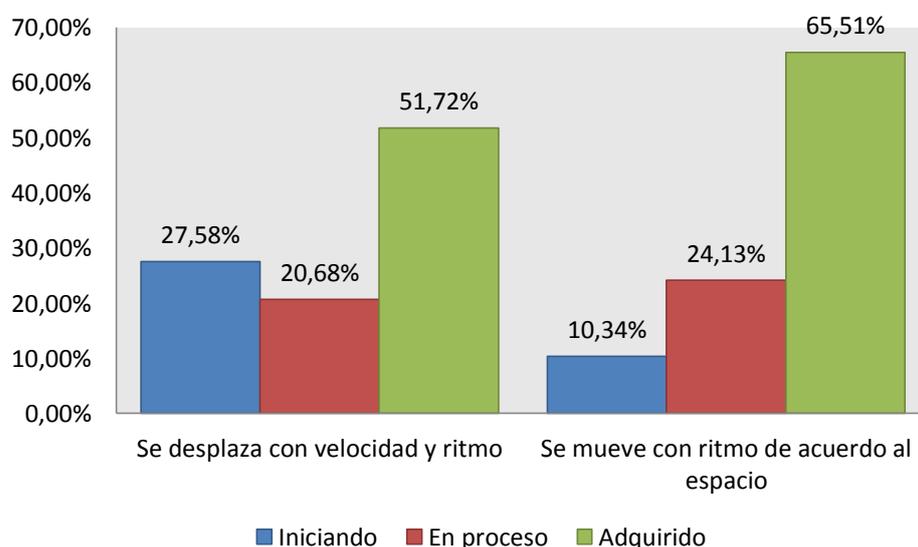
### Cuadro N° 4.11. Desplazamiento y movimiento

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Se desplaza con velocidad y ritmo	8	27,58%	6	20,68%	15	51,72%	29	100%
Se mueve con ritmo de acuerdo al espacio	3	10,34%	7	24,13%	19	65,51%	29	100%
Promedio	5,5	18,96%	6,5	22,41%	17	58,62%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de actividades físico recreativas.

**Elaborado por:** Irma Ati

### Gráfico N° 4.11. Desplazamiento y movimiento



**Fuente:** Cuadro N° 4.11.

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** En la evaluación de actividades físico recreativas en la categoría desplazamiento con velocidad y ritmo se obtuvieron los siguiente resultados el 51,72% adquirido, 20,68% en proceso el 27,58% iniciando; en lo que se refiere al movimiento de acuerdo al espacio se obtuvo lo siguiente: 65,51% adquirido, 24,13% en proceso y el 10,34% iniciando.

**Interpretación.-** los niños y niñas de la unidad Educativa San Vicente de Paúl del área de inicial en un índice muy alto en cuanto al desplazamiento con velocidad y ritmo y espacio han adquirido estas habilidades mientras que el nivel iniciando se ha reducido considerablemente.

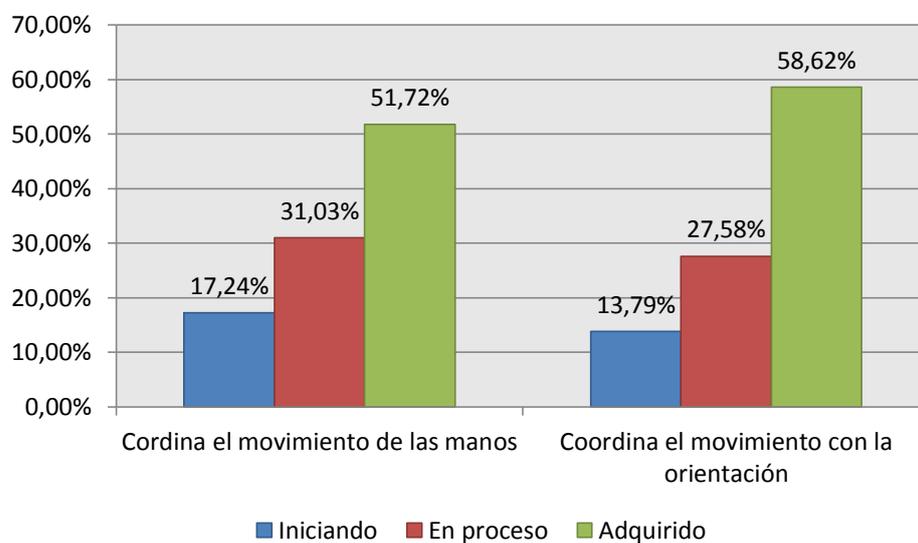
### Cuadro N° 4.12. Coordinación

Categoría	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Coordina el movimiento de las manos	5	17,24%	9	31,03%	15	51,72%	29	100%
Coordina el movimiento con la orientación	4	13,79%	8	27,58%	17	58,62%	29	100%
Promedio	4,5	15,51	8,5	29,30	16	55,17%	29	100%

**Fuente:** Evaluación de actividades físico recreativas.

**Elaborado por:** Irma Ati

### Gráfico N° 4.12. Coordinación



**Fuente:** Cuadro N°4.15

**Elaborado por:** Irma Ati

**Análisis.-** la Evaluación de actividades físico recreativas para evaluar la coordinación reflejaron los siguientes resultados: en la categoría coordinación del movimiento de las manos, el 51,72% adquirido, 31,03% en proceso, 17,24% iniciando; en lo que respecta a la coordinación con la orientación se obtuvo: 58,62% adquirido, 27,58% en proceso, 13,79% iniciando.

**Interpretación.-** Al análisis nos permite observar un alto porcentaje de niños y niñas que están en proceso de adquirido tanto en la coordinación de las manos como en la coordinación del movimiento con orientación y el porcentaje menor corresponde a las habilidades del nivel iniciando. Un desarrollo motriz apropiado para la edad del niño es especialmente importante en el ámbito de la motricidad gruesa, puesto que el estado de desarrollo afecta directamente otros ámbitos de la vida del niño.

**4.1.4. Comparación de la Evaluación de la Motricidad, con la evaluación de la aplicación de los juegos recreativos.**

**Cuadro N° 4.13. Comparación de la motricidad Gruesa con los Juegos recreativos.**

Categoría	Evolución de la motricidad Gruesa			Evaluación de los Juegos Recreativos		
	Iniciando	En proceso	Adquirido	Iniciando	En proceso	Adquirido
Generación de movimiento	17,33	8	3,66			
Coordinación y sincronización	17	10,5	1,5			
Estructuras Motoras	17	8,33	3,66			
	17,11	8,94	2,94			
				<b>Prácticas Lúdicas</b>		
Reconocimiento del cuerpo				4,5	7,5	17
Destrezas Básicas				4	10	15
Manejo espacial temporal				3	7,5	18,5
Sub Total	17,11	8,94	2,95	3,83	8,33	16,83
				<b>Canciones y movimientos del cuerpo</b>		
Postura y expresión				12,06	10,5	15
Ritmo				2,66	8,66	17,66
Coordinación rítmica				5,33	8,33	15,33
Sub total	17,11	8,94	2,95	6,68	9,16	16,00
				<b>Actividades físico recreativas</b>		
Lateralidad				2	8	19
Desplazamiento y movimiento				5,5	6,5	17
Coordinación				4,5	8,5	16
Sub Total	17,11	8,94	2,94	4,00	7,67	17,33
Total				16,72	8,39	4,84

## 4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

### 4.2.1 Comprobación de la hipótesis específica 1

#### a) Planteamiento de las Hipótesis

$H_0$ = La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas no desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

$H_1$ = La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

#### b) Tabla de contingencia

**Cuadro N°4.14. Tabla de contingencia Frecuencia observada Hipótesis Específica N°1**

<b>Categoría</b>	<b>Iniciando</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>	<b>Total</b>
<b>Evaluación de la Motricidad gruesa</b>	17,11	8,94	2,94	29
<b>Prácticas lúdicas</b>	3,83	8,33	16,83	29
<b>Total</b>	20,94	17,28	19,77	58

Fuente:

Elaborado por:

**Cuadro N° 4.15 Tabla de contingencia Frecuencia esperada Hipótesis Específica N° 1**

<b>Categoría</b>	<b>Iniciando</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>	<b>Total</b>
<b>Evaluación de la Motricidad gruesa</b>	10,47	8,64	9,88	29
<b>Prácticas lúdicas</b>	10,47	8,64	9,87	29
<b>Total</b>	20,94	17,28	19,77	58

Fuente: Cuadro N°

Elaborado por:

**c) Nivel de significancia y grados de Libertad hipótesis específica N° 1**

Nivel de significancia  $\alpha = 0,05$  con 3 Grados de Libertad

**GL.** = (F-1) (C-1)

**Donde**

**F** = Número de filas

**C** = Número de columnas

**Gl.** = (2-1) (3-1)

**Gl.** = (1) (2)

**Gl.** = 2

**X<sup>2</sup><sub>Tabla</sub>** = **5,99**

**c) Resultados hipótesis específica N° 1**

Para el análisis estadístico se ha escogido el estadístico Inferencial de Chi cuadrado donde:

**X<sup>2</sup>** = Chi Cuadrado

**O** = Frecuencia Observada

**E** = Frecuencia Esperada

$\Sigma X^2$  = Sumatoria de Chi Cuadrado

**Cuadro N° 4.16. Chi cuadrado Hipótesis Específica N° 1**

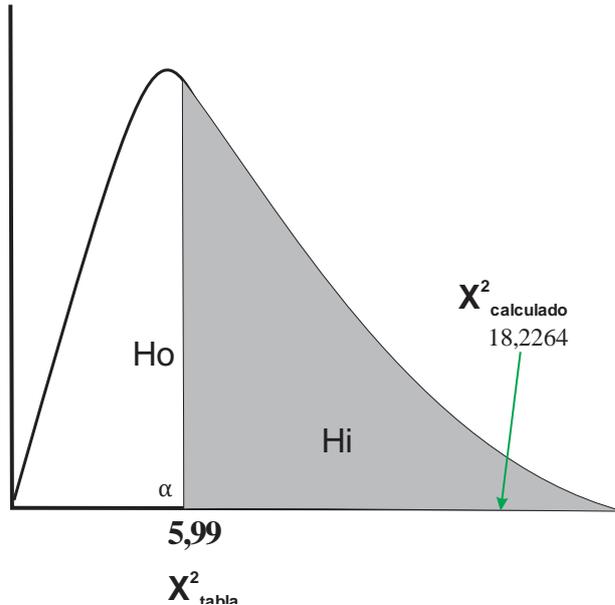
<b>Frecuencia Observada</b>	<b>Frecuencia esperada</b>	<b>(O – E)</b>	<b>(O – E)<sup>2</sup></b>	<b>(O – E)<sup>2</sup>/E</b>
17,11	10,47	6,64	44,0896	4,2110
3,83	10,47	-6,64	44,0896	4,2110
8,94	8,64	0,3	0,09	0,0104
8,33	8,64	-0,31	0,0961	0,0111
2,94	9,88	-6,94	48,1636	4,8749
16,83	9,87	6,96	48,4416	4,9080
			$\Sigma X^2$	18,2264

**Fuente:** Cuadros

**Elaborado por:**

#### d) Gráfico

Gráfico N° 4.13 Prueba de Chi Cuadrado Hipótesis específica N° 1



Fuente: Cuadro N°  
Elaborado por: Irma Ati

#### e) Regla de decisión hipótesis específica N° 2

$X^2_{\text{calculado}} > X^2_{\text{Tabla}}$  se acepta la hipótesis del Investigador y se rechaza la hipótesis Nula

$X^2_{\text{calculado}} < X^2_{\text{Tabla}}$  se rechaza la hipótesis del Investigador y se acepta la hipótesis Nula

$$X^2_{\text{calculado}} = 18,2264$$

$$X^2_{\text{Tabla}} = 5,99$$

Por lo que la hipótesis del investigador (Hi) que dice, La elaboración y aplicación del manual de procesos básicos de observación y comparación “La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014”se acepta

## 4.2.2 Comprobación de la hipótesis específica 2

### a) Planteamiento de las Hipótesis

$H_0$ = La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante canciones y movimiento del cuerpo no desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

$H_1$ = La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante canciones y movimiento del cuerpo desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

### b) Tabla de contingencia

**Cuadro N° 4.17 Tabla de contingencia Frecuencia observada Hipótesis Específica N°2**

<b>Categoría</b>	Iniciando	En proceso	Adquirido	<b>Total</b>
<b>Evaluación de la Motricidad gruesa</b>	17,11	8,94	2,94	29
Canciones y movimientos del cuerpo	6,68	9,16	16,00	29
<b>Total</b>	23,79	18,1	18,94	58

Fuente:

Elaborado por:

**Cuadro N°4.18 Tabla de contingencia Frecuencia esperada Hipótesis Específica N° 2**

<b>Categoría</b>	Iniciando	En proceso	Adquirido	<b>Total</b>
<b>Evaluación de la Motricidad gruesa</b>	11,90	9,05	9,47	29
Canciones y movimientos del cuerpo	11,89	9,05	9,47	29
<b>Total</b>	23,79	18,1	18,94	58

Fuente: Cuadro N°

Elaborado por:

**c) Nivel de significancia y grados de Libertad hipótesis específica N° 2**

Nivel de significancia  $\alpha = 0,05$  con 3 Grados de Libertad

**GL.** = (F-1) (C-1)

**Donde**

**F** = Número de filas

**C** = Número de columnas

**Gl.** = (2-1) (3-1)

**Gl.** = (1) (2)

**Gl.** = 2

**X<sup>2</sup>** Tabla = **5,99**

**c) Resultados hipótesis específica N° 2**

Para el análisis estadístico se ha escogido el estadístico Inferencial de Chi cuadrado donde:

**X<sup>2</sup>** = Chi Cuadrado

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

$\Sigma X^2$  = Sumatoria de Chi Cuadrado

**Cuadro N° 4.19. Chi cuadrado Hipótesis Específica N° 2**

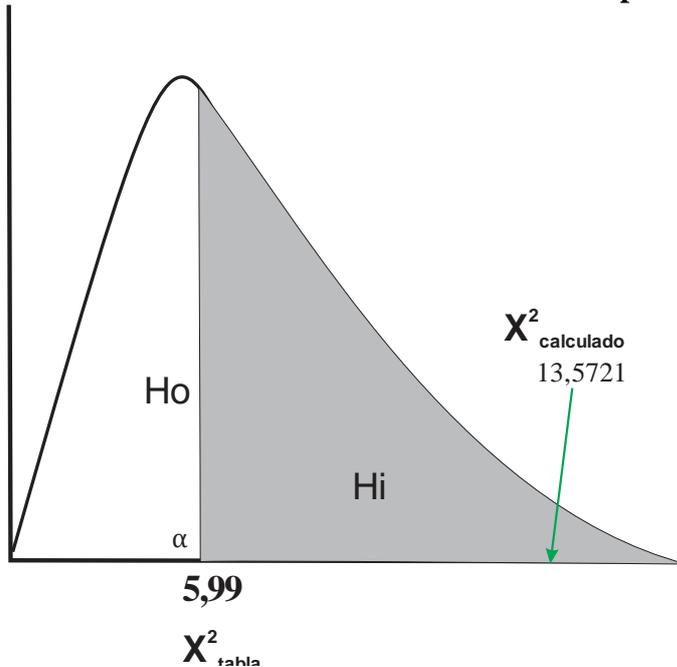
<b>Frecuencia Observada</b>	<b>Frecuencia esperada</b>	<b>(O – E)</b>	<b>(O – E)<sup>2</sup></b>	<b>(O – E)<sup>2</sup>/E</b>
17,11	11,90	5,21	27,1441	2,2810
6,68	11,89	-5,21	27,1441	2,2829
8,94	9,05	-0,11	0,0121	0,0013
9,16	9,05	0,11	0,0121	0,0013
2,94	9,47	-6,53	42,6409	4,5027
16,00	9,47	6,53	42,6409	4,5027
			$\Sigma X^2$	13,5721

**Fuente:** Cuadros

**Elaborado por:**

#### d) Gráfico

Gráfico N° 4.14 Prueba de Chi Cuadrado Hipótesis específica N° 2



Fuente: Cuadro N°

Elaborado por: Irma Ati

#### e) Regla de decisión hipótesis específica N° 2

$X^2_{\text{calculado}} > X^2_{\text{Tabla}}$  se acepta la hipótesis del Investigador y se rechaza la hipótesis Nula

$X^2_{\text{calculado}} < X^2_{\text{Tabla}}$  se rechaza la hipótesis del Investigador y se acepta la hipótesis Nula

$X^2_{\text{calculado}} = 13,5721$

$X^2_{\text{Tabla}} = 5,99$

Por lo que la hipótesis del investigador ( $H_i$ ) que dice, " La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante canciones y movimiento del cuerpo desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014 se acepta

### 4.2.3 Comprobación de la hipótesis específica 3

#### a) Planteamiento de las Hipótesis

$H_0$ = La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante actividades físico recreativas no desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

$H_1$ = La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante actividades físico recreativas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

#### b) Tabla de contingencia

**Cuadro N° 4.20 Tabla de contingencia Frecuencia observada Hipótesis Específica N°3**

<b>Categoría</b>	<b>Iniciando</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>	<b>Total</b>
<b>Evaluación de la Motricidad gruesa</b>	17,11	8,94	2,94	29
Actividades físico recreativas	4,00	7,67	17,33	29
<b>Total</b>	21,11	16,61	20,27	58

Fuente:  
Elaborado por:

**Cuadro N°4.21 Tabla de contingencia Frecuencia esperada Hipótesis Específica N° 3**

<b>Categoría</b>	<b>Iniciando</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>	<b>Total</b>
<b>Evaluación de la Motricidad gruesa</b>	10,55	8,30	10,13	29
<b>Prácticas lúdicas</b>	10,56	8,31	10,14	29
<b>Total</b>	21,11	16,61	20,27	58

Fuente: Cuadro N°  
Elaborado por:

#### c) Nivel de significancia y grados de Libertad hipótesis específica N° 3

Nivel de significancia  $\alpha = 0,05$  con 3 Grados de Libertad

$$GL. = (F-1) (C-1)$$

**Donde**

**F** = Número de filas

**C** = Número de columnas

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

$$GL. = (1) (2)$$

$$GL. = 2$$

$$X^2_{Tabla} = 5,99$$

### c) Resultados hipótesis específica N° 3

Para el análisis estadístico se ha escogido el estadístico Inferencial de Chi cuadrado donde:

$$X^2 = \text{Chi Cuadrado}$$

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

$\Sigma X^2$  = Sumatoria de Chi Cuadrado

**Cuadro N° 4.22. Chi cuadrado Hipótesis Específica N° 3**

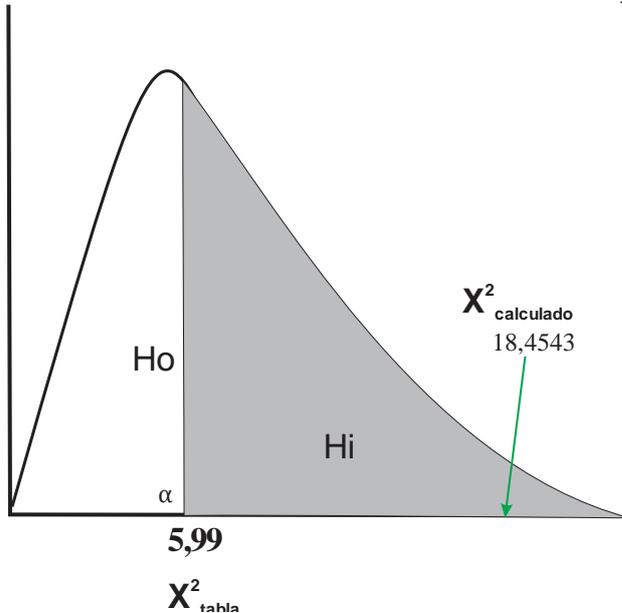
<b>Frecuencia Observada</b>	<b>Frecuencia esperada</b>	<b>(O – E)</b>	<b>(O – E)<sup>2</sup></b>	<b>(O – E)<sup>2</sup>/E</b>
17,11	10,55	6,56	43,0336	4,0790
4,00	10,56	-6,56	43,0336	4,0752
8,94	8,30	0,64	0,4096	0,0493
7,67	8,31	-0,64	0,4096	0,0493
2,94	10,13	-7,19	51,6961	5,1033
17,33	10,14	7,19	51,6961	5,0982
			$\Sigma X^2$	18,4543

**Fuente:** Cuadros

**Elaborado por:**

#### d) Gráfico

Gráfico N° 4.15 Prueba de Chi Cuadrado Hipótesis específica N° 3



Fuente: Cuadro N°

Elaborado por: Irma Ati

#### e) Regla de decisión hipótesis específica N° 3

$X^2_{\text{calculado}} > X^2_{\text{Tabla}}$  se acepta la hipótesis del Investigador y se rechaza la hipótesis Nula

$X^2_{\text{calculado}} < X^2_{\text{Tabla}}$  se rechaza la hipótesis del Investigador y se acepta la hipótesis Nula

$$X^2_{\text{calculado}} = 18,4543$$

$$X^2_{\text{Tabla}} = 5,99$$

Por lo que la hipótesis del investigador ( $H_1$ ) que dice, " La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante actividades físico recreativas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

## **CAPÍTULO V.**

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

#### **5.1 CONCLUSIONES**

El juego como fuente de aprendizaje es fundamental en la educación inicial, los resultados de esta investigación lo demuestran al concluirse que la aplicación de actividades lúdicas han desarrollado las capacidades motoras gruesas de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paul.

Como parte integral del proceso de enseñanza aprendizaje se utilizan las canciones y el baile, de ahí que se concluye que la aplicación sistemática de estas actividades ha desarrollado las capacidades motrices gruesas de los estudiantes, y les han dado confianza en sí mismos.

Se concluye que más allá de la parte lúdica se encuentran las actividades recreativas que dan felicidad a los niños, pero que son un excelente instrumento para el desarrollo de la motricidad gruesa.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

En base a las conclusiones planteadas se presentan a continuación las siguientes recomendaciones:

Como las actividades lúdicas son la principal herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa se recomienda su utilización permanente, integrando sistemáticamente estas actividades en el proceso de forma permanente.

Las canciones y el movimiento rítmico se han utilizado siempre en el desarrollo de la motricidad gruesa, sin embargo no de forma objetiva, por lo que se recomienda una cuidadosa planificación en este sentido que permita alcanzar logros significativos, no se debe hacer por hacer.

Las actividades recreativas tiene una doble finalidad, desarrollar la motricidad gruesa y elevar el autoestima de los niños, por lo que se recomienda que estas actividades se realicen con mayor frecuencia.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

- ALZER, P. (2011). *El Juego*. Recuperado el 2014, de [www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf](http://www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf)
- ANAYA Meneses, E. (2014). *Desarrollo Motriz en el Niño*. Recuperado el 2015, de <http://www.sieteolmedo.com.mx/index>
- ASAMBLEA NACIONAL. (2008). *Constitución de La Republica del Ecuador*. Montecristi.
- AUSUBEL, D. J. (1991). *Psicología Educativa*. México: Trillas.
- BARROS Ramos, I. F. (2013). *La expresión lúdica y su relación con la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de básica de la Unidad Educativa "Milton Reyes", de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período 2010- 2011*. Riobamba: UNACH.
- BASTIDAS, J. (1961). *Psicopedagogía*. Quito: Talleres Gráficos del Ministerio de Educación.
- BASTIDASs, J. (1961). *Psicopedagogía*. Quito: Talleres Gráficos del Ministerio de Educación.
- BRAVO, M. (1991). *El nuevo lenguaje de la Educación Musical*. Quito.
- BRAVO, M. (1991). *El nuevo lenguaje de la Educación Musical*. Quito.
- BRIKMAN, I. (1987). *El Lenguaje del Movimiento Croporal*. Argentina: Paidós.
- BRUNER, J. (1996). *Realidad Mental y Mundos Posibles*. España: Gedisa.
- CHARRIA, d. A., & González, G. (1993). *Las estrategias lúdicas*. Bogotá.
- DECROLY, O., & Moncham, E. (1998). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- DEFranc, D. (2011). *Manual de Material Didáctiuco*. Riobamba: Islas de Paz.
- DINELO, R. (2007). *Tratado de Pedagogia*. Montevideo: Nuevos Horizontes.

- ESPINOZA, R. (2000). *Expresión Corporal*. Quito.
- FEDERICO, Q. (1981). *Los Juegos de los Niños*. México: Trillas.
- GALLARDO A, O. (1998). *Educación Física y Expresión Corporal en el Jardín de Infantes*. Andrés Bello.
- GÓMEZ, H. (1990). *Juegos Recreativos de la Calle: Una Herramienta Pedagógica*. Santa Fe de Bogotá: Ministerio de Educación de Colombia.
- GUITART, R. M. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir*. Barcelona: Grao.
- GUSDORF, G. (1966). *Las Ciencias Humanas en el pensamiento Occidental*. Paris: Payot.
- ITURRALDE Tagle, E. (2014). *Lúdica*. Recuperado el 2015, de <http://www.ludica.org/>
- JIMÉNEZ, C. A. (1996). *La lúdica como experiencial cultural*. Santa Fe de Bogotá: Magisterio.
- KATS, R. (1981). *Crece Jugando. La expresión corporal y el niño pequeño*. Quito: Culturales UNPS.
- KLEIN, M. (1989). *La personificación en el juego de los niños*. Buenos Aires: Hormé S.A.
- LAPIERRE. (1997). *Educación Psicomotriz en la Escuela Maternal*. Científico Médica.
- LINA, R., & CAROLINA, Z. (2008). *La Psicomotricidad en la Escuela*. Dossat 2000.
- LOEI. (2011). *Ley Organica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial.
- MAGALLANES, M. (2009). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. B. Honorio.
- MEC. (1994). *Boletín Pedagógico N° 22. Reforma Curricular en Marcha*. Quito.
- MEDINA Macas, L. H. (2013). *Desarrollo de la coordinación visomotora mediante la aplicación de juegos populares en niños y niñas de 3 a 5 años del cdi "Los Luceritos" ubicado en el barrio la Merced, cantón Guano*". Riobamba: UNACH.
- MEINEL, K. (1971). *Didáctica del Movimiento*. La Habana: O.R.B.E.
- MELAS, I. (1995). *El movimiento natural*. España: Paidotribo.

- MENESSES Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). El Juego en los Niños, Enfoque teórico. *Revista educación*, 113 - 124.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2006). *Currículo Institucional para la Educación Inicial*. Quito.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular*. Quito.
- MINISTERIO, E. (2006). *Guía Metodológica de Capacitación a Maestros de Educación Básica*. Quito: Ministerio de Educación.
- MORENO, G. (1999). *Juego Tradicional Colombiano*. Bogotá: Funámbulos Editores.
- MORIN, E., & Pakman, M. (1994). *Introducción al Pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- NERICE, I. G. (1973). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Kapelusz.
- PIAGET, J. (1973). *El Estudio de la Psicología genética*. Buenos Aires: Emecé.
- PRÁCTICA, B. (2002). *Pedagogía y Psicología Infantil*. Madrid: Cultural S.A.
- PRÁCTICA, B. (2002). *Pedagogía y Psicología Infantil*. Madrid: Cultural S.A.
- QUEZADA Cabezas, M. (2013). *La estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz en niños de 4 años del centro de educación inicial "Celso Augusto Rodríguez" en la ciudad de Riobamba*. Riobamba: UNACH.
- REYES NAVIA, R. (1993). *El juego, Procesos de desarrollo y socialización*. Colombia: Imprenta Nacional.
- RIGAL, R. (2006). *Educación Motriz y Educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Barcelona: INDE.
- RODRÍGUEZ, R. (1985). *Terapia Psicomotriz*. CIE Dossat.
- RUSSELL, B., & Iñigo, E. (1928). *Los Problemas de la Filosofía*. Labor.
- SÁNCHEZ PALACIOS, C. (2004). *La estimulación precoz*. Madrid: Siglo XXI.
- SHEINES, G. (1981). *Juguetes y jugadores*. Buenos Aires : Editoreial del Belgrano.

- SIEMENSs, J. (2010). *Conociendo el conocimiento*. Nodesele.
- SIGÜENZA, I. (2014). *Educación Positiva: La importancia de aprender jugando*. Recuperado el 2014, de <https://isabelsiguenza.wordpress.com/tag/ninos/>
- SUAREZ Valencia, A. (2012). *Elaboración de Guías Didácticas*. Recuperado el 2014, de <https://progclass.files.wordpress.com/.../elaborar-guc3adas-didc3a1cticas>
- SZCHET, V. (2009). *Docente del Nivel Inicial*. Buenos Aires-Argentina.
- SZECHET, V. (2009). *Docente del Nivel Inicial*. Buenos Aires-Argentina.
- TORO, S. (2007). *Una aproximación epeistemológica a la didáctica de la Motricidad desde el discuro de la práctica doscente*. Valdivia: Universidad austral de Chile.
- TORRES, P. (2001). *El juego en la educación*.
- VIGOTSKY, L. (1999). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- VIGOTSKY, L. (2012). *Pensamiento y Lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- VILLARROEL, I. J. (2007). *Las Competencias ¿Una Alternativa Oedagógica para la Educación Superior*. Ibarra.
- WALLON, H. (1983). *La Evolución Psicológica del Niño*. Grijalbo.
- WALLON, H. (El juego en la evolución psicológica del niño). 1942. Buenos Aires: Psique.
- WINNICOTT, D. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gredisa.
- ZUBIRÍA, d. M. (1998). *La personalidad*. Bogotá.

## **ANEXOS**

### **Anexo 1. Proyecto (Aprobado).**



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

**MAESTRÍA EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACIÓN**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

**ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DE JUEGOS RECREATIVOS “MÁGICAS TRAVESURAS ”EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN VICENTE DE PAÚL", CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2013 - 2014.**

**AUTORA:**

**Irma Rocío Ati Colcha**

**TUTOR:**

**Docente. Raúl Benavides  
RIOBAMBA - ECUADOR**

**2013**

## **1. TEMA**

Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos” **mágicas travesuras**” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

## **2. PROBLEMATIZACIÓN**

### **2.1. Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación**

Parroquia veloz, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

La Unidad Educativa San Vicente de Paúl se inició como Escuela anexa al hospital San Juan de Dios, en el año de 1875, resolución actualizada en la DECH el 1 de enero de 1992. Está regentada por las Hijas de la Caridad, esta Institución religiosa fue fundada por San Vicente de Paúl y Luisa de Marillac en 1633, llegan al Ecuador en 1870 por invitación del Doctor Gabriel García Moreno, Presidente Constitucional de la República, logrando personería jurídica según consta en el decreto 212 del 21 de Julio de 1937.

La Unidad Educativa “San Vicente de Paúl” regentada por las Hijas de la Caridad, presta su servicio de formación a la ciudad de Riobamba y la Provincia desde septiembre de 1958, es una institución que se basa en el evangelio y el carisma mariano vicenciano, forma a la niñez y juventud graduando por varios años a profesoras primarias que se encuentran prestando sus servicios profesionales dentro y fuera del país, con una educación integral armónica y fortalecida en valores para que lleguen a ser personas comprometidas con Dios, al servicio de sus semejantes y sean artífices de cambios sustanciales en la sociedad con liderazgo crítico.

Mediante una educación fundamentada en valores: Humanos cristianos y vicentinos a través del deporte de las/los estudiantes desarrollan habilidades físicas.

La Rectora de la Institución, Sor Carmen Patiño Jaramillo, quién con su mística de amor conduce a un grupo selecto de docentes innovados; con tecnología de punta, inspirados en el evangelio, para que guíen a 840 estudiantes en los diferentes años de educación básica.

Cuenta con educación inicial a partir de los 4 años, educación básica y bachilleratos con las especialidades: General en Ciencias con auxilioria en Laboratorio Clínico y Contador Bachiller en Ciencias de Comercio y Administración.

Estamos al servicio de la niñez y juventud de los sectores más necesitados, brindando una educación de calidad y calidez.

## **MISIÓN**

Somos una Institución Educativa Católica Vicentina, que ofrece una educación integral a la niñez y juventud.

Evangelizamos con nuestro testimonio de vida y actitud de servicio al estilo de Vicente de Paúl y Luisa de Marillac, para formar buenos cristianos emprendedores y solidarios, convencidos de que la educación cambia a la persona y transforma a la sociedad.

Con atención prioritaria a los sectores más vulnerables, educamos con amor afecto (calidez) y efectivo (calidad), promoviendo la libertad de pensamientos, la dignidad del ser humano.

## **VISIÓN**

Dentro de 5 años queremos ser una Institución Educativa Católica evangelizadora, de excelencia que contagie el carisma vicentino a todos los actores de la comunidad educativa. Rescatando los valores humanos, éticos, cristianos, cívicos y ecológicos, con identidad vicentina para fortalecer la familia y la sociedad.

Anhelamos que nuestra Institución sea coherente con el carisma vicentino, convirtiéndose en líderes de puertas abiertas para todos, de manera especial para los más vulnerables, respondiendo a las necesidades de la sociedad a través del evangelio, y la correcta utilización de los avances científicos y tecnológicos.

## **2.2. Situación problemática**

El principal objetivo de la educación y en especial de todos los docentes a nivel mundial es crear nuevas metodologías activas para mejorar el rendimiento académico de los niños dentro de sus aulas y se ha podido investigar que en varios países utilizan el juego-recreativo como herramienta de interaprendizaje, dando oportunidad a sus alumnos a que tengan contacto directo con los objetos, pero realmente aquello se ve truncado cuando únicamente el docente se centra en actividades cotidianas dentro del aula con la finalidad de cumplir un currículo establecido en base al llenado de los textos para cada año de básica, sin darles la oportunidad de manipular una serie de implementos del entorno natural para vivenciar realidades recreativas con la finalidad de dar mayor flexibilidad a sus músculos, movimiento a su cuerpo y destrezas cognoscitivas, afectivo-social y psicomotoras.

Dentro de la unidad educativa San Vicente de Paúl se ha podido observar con gran preocupación la poca importancia que le dan a los juegos recreativos en el desarrollo de motricidad gruesa, la misma que no es incluida como una estrategia metodológica para impartir el conocimiento para que los niños y niñas disfruten con alegría, en procura de despertar el interés para aprender.

Por ello es necesario hacer un análisis interno y externo sobre las actividades del juego que se deben desarrollar, para encaminarle su aplicabilidad como una estrategia didáctico-pedagógica para mejorar la motricidad gruesa, así como fortalecer valores, integración, socialización, equilibrio emocional y el desarrollo de las destrezas cognitivas.

## **2.3. Formulación del problema**

¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014?

## **2.4. Problemas derivados**

- La falta de juegos recreativos ,prácticas lúdicas no les permite desarrollar su lateralidad de los niños y niñas de educación inicial

- Insuficientes canciones y movimientos del cuerpo no le ayuda a desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial.
- La escases de actividades físicos recreativas no le ayuda a desarrollar la motricidad gruesa y equilibrio en los niños y niñas de educación inicial.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

El rol de los maestros y maestras es dinamizar el proceso educativo a través de la magia de los juegos recreativos, en donde los niños despiertan sus intereses para captar y receptar el mensaje de los nuevos conocimientos de manera emotiva para generar un adecuado rendimiento escolar; implica que el docente debe tener una gran capacidad para enseñar y estar preparada para conducir y guiar a sus alumnos en procura de encaminarles mediante las actividades lúdicas para darles mayor flexibilidad a su cuerpo, para integrar al trabajo grupal para conseguir un buen desenvolvimiento motriz y con ello alcanzar el desarrollo de la motricidad gruesa.

Por lo que se ha podido manifestar los juegos recreativos permiten el desarrollo integral del niño, mediante la participación y actuación permanente para que descubran nuevas iniciativas y relacionar con el contenido que se generó en el momento, dando la oportunidad para que se manifieste sus ideas y alcancen la madurez, desarrolló y crecimiento de sus esquema corporal.

Por tal razón se pone a disposición de docentes y padres de familia que se hallan inmersas en el campo educativo la presente guía didáctica, para facilitar la iniciación en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños con el objetivo principal de que sea una herramienta útil para alcanzar los objetivos propuestos.

### **4. OBJETIVOS**

#### **4.1. OBJETIVO GENERAL**

La aplicación de juegos recreativos desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014?

## **4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Definir la metodología que ha utilizado el maestro para el desarrollo de motricidad gruesa
- Elaborar una guía didáctica con actividades recreativas para el desarrollo de motricidad gruesa, para que cambie el nivel de formación de los niños
- Aplicar las técnicas adecuadas basadas en los juegos recreativos que estimulen a desarrollar la motricidad gruesa
- Evaluar en todo momento los resultados de la aplicación de técnicas de motricidad gruesa.

## **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **5.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES**

De acuerdo a la revisión bibliográfica en la Biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo se pudo constatar que no existe tema igual en ninguna de las dos variables planteadas en el presente trabajo de investigación, por lo que se identifica la importancia de elaborar y aplicar la guía de juegos recreativos para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial, siendo procedente continuar con la investigación del problema planteado que por sus características es original en su fondo y forma.

En la Unidad Educativa San Vicente de Paúl, del cantón Riobamba no existe ninguna investigación que se relacione con la presente investigación por lo que va a ser innovador y de gran interés tanto para los niños y niñas como para los docentes de esta institución educativa.

Las actividades lúdicas tiene gran valía e importancia en el desenvolvimiento de los niños y niñas y que a su vez tiene una gran incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que es necesario que los docentes y padres de familia mantengan la capacidad de

guiarles, orientarles en todas sus acciones y destrezas motrices que desarrollan permanentemente.

## **5.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **JUEGOS RECREATIVOS**

#### **a) La teoría cognoscitiva de Jeans Piaget**

Haciendo un repaso a las aportaciones psicopedagógicas más notables que pretenden justificar la importancia de lo corporal en las primeras edades del desarrollo del niño, se puede comenzar en el campo de la Psicología.

Siguiendo con otros autores como Wallón (1987), quien centra su estudio en el aspecto psicobiológico del crecimiento, pone de manifiesto las estrechas relaciones que hay entre la actividad física y otras facetas de la personalidad como puede ser la faceta afectiva, considerando la motricidad y la emotividad como un todo relacionado. Según este autor, con la emoción nace una actividad que no es ya la respuesta directa del organismo a los estímulos del medio, sino que es una puesta en forma plástica del aparato psicomotriz, con ocasión de las situaciones exteriores. De estas consideraciones, se desprende que las emociones se traducen en contracturas musculares de carácter tónico dando como resultado una postura, un estado, un movimiento, que es de los que se ha ocupado tradicionalmente la Educación Física.

#### **b) El juego recreativo**

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, el juego.

También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cual es una de las principales importancias del juego para los niños.

Se tratará, de igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

### **c) La importancia del juego recreativo**

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar. (TORRES, 2001).

En los niños comer y llorar es innato, lo demás ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros, porque la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

#### **d) Técnicas lúdicas**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros. (TORRES, 2001)

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar para orientar el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

Todas las investigaciones hasta hoy conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario. (DECROLY & Moncham, 1998)

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes, de respeto

y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila S., 1987). Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

#### **e) Las estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. (CHARRIA & González, 1993)

#### **f) Características del juego:**

- Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.
- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.
- El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

- A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

### **g) La motivación dentro del juego**

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador. (KLEIN, 1989)

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

### **5.2.3LA MOTRICIDAD**

La motricidad constituye el proceso de desarrollo integral de la persona ya que en la acción del niño se articula toda su afectividad, deseos, posibilidades de comunicación y conceptualización. Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños.

A través del movimiento se busca, en definitiva, el desarrollo psíquico del sujeto, entendiendo por tal tanto la inteligencia como la vida emocional, de forma que inteligencia, afecto y motricidad vayan en correlación directa.

“Todo movimiento es indisoluble del psiquismo que lo produce y, a la inversa, el psiquismo, en sus diversos aspectos (mental, afectivo, racional, etc.) es indisoluble de los movimientos que lo han condicionado y lo desarrollan”. (SZECHET, 2009, pág. 98)

Los primeros actos motores del niño son reflejos y le sirven para sobrevivir, pero a medida que el niño crece sus movimientos cobran un carácter exploratorio, a través de los cuales establece el control ocular que le permitirá al niño fijar la atención y conocer lo que lo rodea. Poco a poco van manipulando y llevando a su boca todo lo que le resulta interesante, permitiéndole apreciar en sabor, el contorno, la textura, el volumen y la temperatura de igual manera va captando impresiones táctiles precedentes de cuerpo en relación con el espacio y de la posición de sus brazos y piernas, creando el esquema corporal que le servirá para realizar movimientos y desplazamientos de un lugar a otro, midiendo tiempos y espacios.

#### **a) Importancia de la motricidad**

La motricidad conlleva una actividad progresiva en la medida en que el niño madura física y psíquicamente. “La educación psicomotora no es un adiestramiento que apunte la automatización o la robotización sino que es una educación global que, al asociar los potenciales intelectuales, afectivos, sociales motoras y psicomotores del niño, le aporta seguridad, equilibrio y desenvolvimiento para organizar de forma correcta sus relaciones con los diferentes medios con los que está llamado a evolucionar” (BASTIDASs, 1961, pág. 169)

Múltiples factores de manera directa o indirectamente imponen una interacción del organismo con los elementos del entorno. Gasell ha descrito así las diferencias individuales que se producen a consecuencia de estos procesos: “...no existen dos niños que se desarrollen de la misma forma. Cada niño posee un ritmo y un estado de crecimiento que resultan tan característicos de su individualidad como los rasgos de su rostro” (PRÁCTICA, 2002, pág. 147)

#### **b) Motricidad gruesa**

Es la motricidad general del cuerpo, que se desarrolla en el movimiento y que es posible efectuar en espacios amplios o abiertos, donde pueden intervenir marcadamente los brazos

y las piernas mediante actividades como la carrera, el salto, los lanzamientos, o la carga de objetos, de diversos pesos en desplazamientos considerables. Esta clase de movimientos constituye la base para el desarrollo de otros que requieren mayor precisión o alto grado de complejidad.

La motricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría. Si los quieres ver, sólo tienes que observar a los niños en el recreo su desenvolvimiento cotidiano en diversas actividades recreativas.

### **c) Etapas del desarrollo motriz grueso**

Dentro de las principales etapas que ayudan al desarrollo motriz grueso consideramos las siguientes:

#### **d) Etapa de exploración.**

La finalidad de esta etapa es familiarizar al niño/a con los objetos de su entorno, para que explore y manipule los objetos para lograr alcanzar con sus movimientos dinámicos pase a ser una experiencia vivencia da de desarrollo personal y que al mismo tiempo logra desarrollar las sensaciones que le ayudarán a obtener un adecuado equilibrio corporal.

Es necesario mencionar algunos ejercicios que ayuda en esta etapa:

- **Conocimientos de los objetos.** Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, ula ula, acompañado por la música, saltar soga con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas.
- **Manejo más global del cuerpo.** son ejercicios donde el niño ocupa todo su cuerpo y puede subir y bajar gradas, mantenerse en equilibrio rectar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros.

#### **f) Etapa de la conciencia y la confianza.**

En esta etapa los niños/as más grandes pueden encontrar por sí mismo los medios para ejecutar acciones simples pero que requieren presión, dándoles el espacio suficiente y con una buena motivación para que tengan confianza en las acciones que solamente ellos pueden ejecutar subir a un bloque de madera y que salte de lado o que marche en equilibrio sobre varios bloques alineados.

#### **g) Etapa de la coordinación de las sensaciones.**

En esta etapa los niños/as ya controlan más el equilibrio, las acciones a ejecutarse son más precisas y diferenciadas, adquiere mayor dominio de su cuerpo y de cada uno de sus segmentos, extendiendo la cabeza, maneja las alturas, la escalera china, puede realizar saltos con circulaciones hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, e incluso puede saltar de un bloque con los ojos cerrados y así se va aumentando el grado de dificultad de acuerdo a los objetos de nuevas alternativas de desplazamiento las cuales le permiten desarrollar su motricidad gruesa que es el camino para fortalecer y desarrollar aprendizajes significativos.

#### **h) Etapa del movimiento expresivo**

El movimiento expresivo se constituye en base a diferentes manifestaciones físicas, intelectuales y socio-afectivas, porque tienen en sí mismo contenidos que estimulan en el estudiante manifestaciones culturales, aprovechando una mayor coordinación motriz, dinamización y capacidad de orientación de conceptos abstractos, para fomentar la creatividad que proporciona valoración de la autoestima y el placer de crear.

Los contenidos temáticos propuestos: Movimiento y ritmo, danza, baile, y ronda, expresión y creación corporal, movimiento, lenguaje, permitirán con el tratamiento secuencial en la educación básica un desarrollo armónico en los aspectos físico, intelectual y afectivo del estudiante.

A partir del mundo emotivo interior, los movimientos adquieren un valor expresivo, el movimiento adquiere así una calidad que se basará en el uso del espacio y del tiempo dotados de una energía especial que hará uso de esfuerzos motores que den características a las acciones básicas: acciones básicas: golpear, frotar, fluir, sacudir, tocar, latiguar,

presionar, torcer, deslizar; esfuerzos motores: fuerte suave; intensidad: energía, directo indirecto; dirección: despacio-rápido-lento; velocidad: tiempo.

## **Desarrollo del movimiento corporal**

El movimiento del cuerpo no es únicamente sensitivo sino que tiene un componente motor, implicando a las áreas motoras primarias y secundarias. En esencia no es otra cosa que la aplicación automática del conocimiento a la capacidad de respuesta funcional de cada parte del cuerpo, originada en la percepción del estímulo dado.

Se inicia durante la vida intrauterina y se desarrolla prioritariamente durante los primeros meses, pero se van haciendo cada vez más fáciles e inconscientes por la repetición continua y eficaz de cada acto realizado, hasta llegar a la automatización de la respuesta frente al estímulo específico, con un incremento notable hasta tercer año de vida, luego continua en permanente evolución adaptiva por el resto de la existencia del individuo (BRAVO, 1991, pág. 49).

Se estructura sobre la base de los componentes neurológicos en desarrollo y maduración y se liga fundamentalmente a las percepciones externas, internas y propioceptivas que permiten establecer la conciencia sobre la ubicación espacial total la capacidad y el funcionamiento de una determinada parte del cuerpo, así como la conciencia inicial sobre la magnitud del esfuerzo necesario para realizar una determinada acción y la conciencia sobre la posición del cuerpo y sus partes en el espacio durante esta acción.

Luego se liga indisolublemente al establecimiento de reflejos en los que las percepciones sensoriales, sensitivas y propio-perceptivas se conjugan para generar la excitación neuronal que desencadena la motricidad del cuerpo requeridas como respuesta al estímulo percibido.

## **6. HIPÓTESIS**

### **6.1. Hipótesis de Graduación General**

Los juegos recreativos mejoran el desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014.

## **6.2. Hipótesis de Graduación Específicas**

- Analizar, determinar las necesidades de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas
- Elaboración de la guía de juegos recreativos mediante canciones y movimiento del cuerpo desarrolla la motricidad gruesa de los niños niñas
- Aplicar los recursos didácticos mediante actividades físico recreativas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas
- Detectar cambios en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas

### **VARIABLES**

**Independiente:** Guía de juegos recreativos

**Dependiente:** Desarrollo de la motricidad gruesa

## 7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

### 7.1. Operacionalización de las Hipótesis de Graduación Específica I

La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

VARIABLES	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE Guía de juegos recreativos mediante la implementación de prácticas lúdicas.	Conjunto de procedimientos no únicamente como recreación sino como o recurso didáctico que ayuda al cambio de actitud ante la vida, que propone inquietud, movimiento corporal, jugueteo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos</li> <li>• Recurso didáctico</li> <li>• Movimiento corporal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normas</li> <li>• Metodología</li> <li>• Evaluación</li> <li>• Habilidades y destrezas</li> <li>• Integración</li> <li>• Participación</li> <li>• Jugar, recrearse</li> <li>• Movimiento de su cuerpo</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación
DEPENDIENTE Motricidad gruesa	La Motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismo mediante una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras motoras que intervienen en el movimiento	Generar movimientos  Coordinación y sincronización  Estructuras motoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Físicos</li> <li>• Integración</li> <li>• Comportamiento.</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Estímulos sensoriales</li> <li>• Destrezas</li> <li>• Conocimiento</li> <li>• Percepción</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación

## 7.2. Operacionalización de las Hipótesis de Graduación Específica II

La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante canciones y movimiento del cuerpo desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014

VARIABLES	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE Guía de juegos recreativos mediante canciones y movimientos del cuerpo.	Las canciones motivan a la realización de movimientos del cuerpo le flexibilidad, pulso, ritmo y equilibrio que ayuda al desarrollo motriz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Flexibilidad</li> <li>• Equilibrio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actitud positiva</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Emotividad</li> <li>• Actuación</li> <li>• Desarrollo muscular</li> <li>• Destrezas y habilidades</li> <li>• Participación activa</li> <li>• Coordinación motriz</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación
DEPENDIENTE Desarrollo de la motricidad gruesa	La Motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismo mediante una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras motoras que intervienen en el movimiento	Generar movimientos  Coordinación y sincronización  Estructuras motoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Físicos</li> <li>• Integración</li> <li>• Comportamiento.</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Estímulos sensoriales</li> <li>• Destrezas</li> <li>• Conocimiento</li> <li>• Percepción</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación

### 7.3. Operacionalización de las Hipótesis de Graduación Específica III

La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante actividades físico recreativas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 - 2014

VARIABLES	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE Guía de juegos recreativos mediante actividades físico recreativo.	La actividad física es cualquier actividad que hace trabajar al cuerpo mediante los movimientos naturales y/o planificados que realiza el ser humano obteniendo como resultado un desgaste de energía.	Actividad física  Movimientos naturales  Energía	Calentamiento Juegos organizados Recreación  Correr Saltar Caminar  Fuerza Reflejos Comportamiento	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación
DEPENDIENTE	La Motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismo mediante una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras motoras que intervienen en el movimiento	Generar movimientos  Coordinación y sincronización  Estructuras motoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Físicos</li> <li>• Integración</li> <li>• Comportamiento.</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Estímulos sensoriales</li> <li>• Destrezas</li> <li>• Conocimiento</li> <li>• Percepción</li> </ul>	<b>TÉCNICAS</b> Observación  <b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación

## 8. METODOLOGÍA

### 8.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

- Investigación cualitativa Porque se analizará cualitativamente la información recolectada a través de la aplicación de los instrumentos de investigación y estará dirigida específicamente al campo educativo para solucionar las dificultades de motricidad gruesa de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl.

### 8.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación por sus características corresponde al siguiente diseño:

- **Cuasi experimental.** Porque no se trabajará con las dos variables de investigación en procura de encaminar la aplicación de la guía de juegos recreativos con los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl.
- **Cualitativa.** Porque se analizará cualitativamente la información recolectada a través de la aplicación de los instrumentos de investigación.
- **Aplicada.** Estará dirigida específicamente al campo educativo para solucionar las dificultades de motricidad gruesa de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl.

### 8.3. POBLACIÓN

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación, se seleccionó la población, la misma que estará conformado de la siguiente manera: 26 niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl, en consideración a las dificultades existentes en la integración a los juegos recreativos con el propósito de desarrollar la motricidad gruesa.

Para el estudio de este proceso investigativo no se utilizó muestra porque se trabajó con todo el universo.

<b>ESTRATOS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Estudiantes	29	100%
<b>TOTAL</b>	29	100%

#### **8.4. MUESTRA**

En consideración de que la población es pequeña, se trabajará con el 100% de la población, la misma que será seleccionado de acuerdo a la necesidad y los problemas evidenciados de estimulación afectiva en procura de obtener mayor validez y credibilidad al proceso de investigación

$$P= N = 29$$

#### **8.5. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Se utilizará los siguientes métodos:

- **HIPOTÉTICO – DEDUCTIVO.** Se utilizará estos métodos para analizar hechos generales y hechos particulares en la aplicación de la Guía de juegos recreativos, para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- **MÉTODO INDUCTIVO.** Se ejecutará para analizar casos particulares o para realizar estudios individuales de cada niño o niña que presente dificultades en la integración a los juegos recreativos, para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- **MÉTODO DESCRIPTIVO.** El mismo que permitirá describir las causas y efectos de la aplicación de la guía de juegos recreativos, para el desarrollo de la motricidad gruesa

## **8.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **TÉCNICAS:**

Las técnicas que se utilizarán en este proceso investigativo son:

- **LA OBSERVACIÓN.** Se utilizará con la finalidad de observar el desenvolvimiento de los estudiantes en la aplicación de la Guía de juegos recreativos, para el desarrollo de la motricidad gruesa.

### **INSTRUMENTOS:**

- **LA FICHA DE OBSERVACIÓN.** Permitirá verificar el trabajo antes y después de la aplicación de la guía de juegos recreativos, para el desarrollo de la motricidad gruesa.

## **8.7. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Se procederá a tabular la información, luego introducir los datos a la hoja de cálculo Excel, en la cual se elaborarán cuadros con las respectivas categorías de tablas de frecuencias y porcentajes, para luego graficar, e interpretar sus resultados para finalmente determinar las conclusiones y la elaboración de recomendaciones.

## **9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS**

### **9.1. HUMANOS**

- Director de tesis
- Docentes
- Investigadora
- Niños y niñas Educación Inicial

## 9.2. MATERIALES

- Esferográficos
- Borradores
- Cartulinas
- Marcadores

## 9.3. TÉCNICOS

- Computadora
- Cámara fotográfica
- Flash memori
- Infocus

## 9.4. FINANCIERO

Nº	DETALLE	VALOR UNITARIO	COSTO
1	Útiles de escritorio	Varios	80,00
2	Cartuchos de impresión	40,00	80,00
1	Internet (50 H)	1.00	50,00
1	Copias	0,03	60,00
4	Empastado	10,00	40,00
30	Movilización	1,00	30,00
10	Anillados	4,00	40,00
	Impresiones	0.05	70,00
6	Publicación de la guía	25,00	150,00
5	Videos	2,00	5,00
	Imprevistos		60,00
	<b>TOTAL</b>		<b>\$655,00</b>

## CRONOGRAMA

AÑO / MES FASE	2013					2013												2013							
	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M	J	J	A
<b>Revisión Recopilación, y análisis documental</b>																									
<b>Trabajo de Campo Recopilación de Información sobre la RSU en Universidades Publicas del Ecuador</b>																									
<b>Elaboración Parte I: Fundamentación Teórica</b>																									
<b>Elaboración Parte III: Marco Metodológico Elaboración Parte</b>																									
<b>Elaboración Parte II: Contexto de RSU en la planificación de universidades públicas del Ecuador</b>																									
<b>Elaboración Parte IV: Resultados Conclusiones Propuesta Investigaciones futuras</b>																									
<b>Estructuración y revisión final</b>																									
<b>ENTREGA Y DEFENSA DEL TRABAJO DE TESIS DOCTORAL</b>																									
<b>Revisión y trabajo continuo con el tutor</b>																									

## ANEXOS

### MARCO LÓGICO

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>
¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 - 2014?	Demostrar que la elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014?	La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014.
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>
¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014?	Identificar como la elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014.	La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos a través de la implementación de prácticas lúdicas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014.
¿Cómo la elaboración y aplicación de la	Elaborar la guía de juegos recreativos	La elaboración y aplicación de la guía de

<p>guía de juegos recreativos mediante canciones y movimientos del cuerpo desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014?</p>	<p>mediante canciones y movimientos del cuerpo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 - 2014.</p>	<p>juegos recreativos mediante canciones y movimiento del cuerpo desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 - 2014.</p>
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante actividades físicos recreativas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014?</p>	<p>Aplicar la guía de juegos recreativos mediante actividades físico recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 - 2014.</p>	<p>La elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos mediante actividades físico recreativas desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paul", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013 -2014.</p>

## **BIBLIOGRAFÍA**

- AGUILERA, B. (1994). La alternativa del juego. Juegos y dinámicas para la paz (Vol. 2). Madrid: Los Libros de Cataram.
- BRIKMAN, I. (1987). El Lenguaje del Movimiento Corporal. Argentina: Paidós.
- ESPINOZA, R. (2000). Expresión Corporal. Quito.
- GALLARDO A, O. (1998). Educación Física y Expresión Corporal en el Jardín de Infantes. Andrés Bello.
- GALLARDO A, O. (1999). Educación Física y Expresión Corporal en el Jardín de Infantes. Andrés.
- MELAS, I. (1995). El movimiento natural. España: Paidotribo.
- PASCUAL, M. P. (2002). Didáctica de la música. Madrid: Prentice Hall.
- PRÁCTICA, B. (2002). Pedagogía y Psicología Infantil. Madrid: Cultural S.A.
- RAIMONDO, M. (1998). Aprestamiento Escolar Síntesis. Riobamba: Pedagógica Freire.









