



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y
SOCIALES**

**CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MENCIÓN “EDUCACIÓN INFANTIL”**

TEMA:

**ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL PRIMERO DE BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO
“AMABLE ARAUZ”, DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO,
DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015.**

AUTORA:

EMILIA LIZETH FERNÁNDEZ CHEZA

DIRECTORA

MsC. Mónica Solís J.

CODIRECTOR

Dr. Galo Albuja C.

**SANGOLQUÍ,
MAYO 2015**

CERTIFICACIÓN

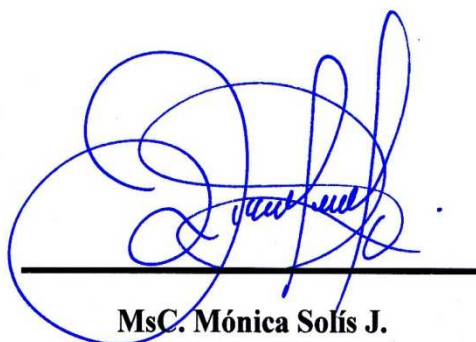
MsC. Mónica Solís DIRECTORA y Dr. Galo Albuja CODIRECTOR

CERTIFICAMOS:

Que el presente trabajo de investigación titulado “ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMERO DE BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “AMABLE ARAUZ”, DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014–2015” , realizado por la estudiante Emilia Lizeth Fernández Cheza, con cédula de identidad 171882209-9, ha sido guiado, supervisado y revisado periódicamente, cumpliendo con todas las normas y reglas establecidas por la Universidad De Las Fuerzas Armadas ESPE, culminando de esta manera satisfactoriamente dicha tesis de grado.

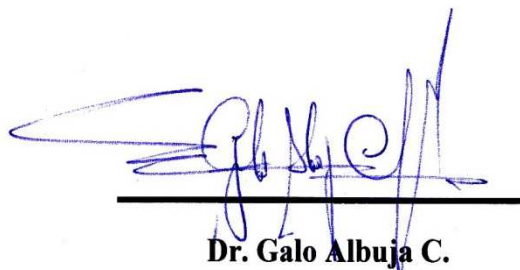
El trabajo de investigación consta de un empastado y un disco en donde constan los archivos en formato PDF. El mismo que será entregado a la Sra. MsC. Mónica Solís Directora de la Carrera.

Sangolquí, Mayo 2015



MsC. Mónica Solís J.

DIRECTORA



Dr. Galo Albuja C.

CODIRECTOR

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

EMILIA LIZETH FERNÁNDEZ CHEZA

DECLARO QUE:

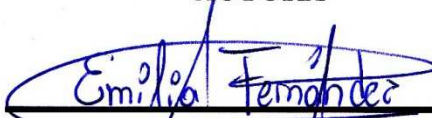
El presente proyecto de grado titulado “ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMERO DE BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “AMABLE ARAUZ”, DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan al final de la tesis, las normas y reglamentos impuestas por la Institución.

Consecuentemente este trabajo es de mi autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Sangolquí, Mayo 2015

AUTORA



EMILIA LIZETH FERNÁNDEZ CHEZA

AUTORIZACIÓN

Yo, EMILIA LIZETH FERNÁNDEZ CHEZA

Autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE la publicación, en la biblioteca virtual de la Institución el proyecto titulado: **ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMERO DE BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “AMABLE ARAUZ”, DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014–2015**, cuyos contenidos, ideas y criterios son de exclusiva responsabilidad y autoría.

Sangolquí, Mayo 2015



Emilia Lizeth Fernández Cheza

DEDICATORIA

Dedico mi esfuerzo, a mi madre una persona muy especial en mi vida, quien ha hecho todo lo posible por darme lo mejor, brindándome su amor y comprensión, ha estado a mi lado en los buenos y malos momentos. A mi padre por motivarme a estudiar esta carrera y apoyarme incondicionalmente día a día con su sabiduría.

A mi hermano por su comprensión y ayuda que me ha brindado en muchas ocasiones, a mi hijo Erick e hija Valery por ser mi mayor inspiración y sobre todo por ser lo más valioso que Dios me ha dado.

A mi esposo por sus palabras, confianza, ayuda, amor, comprensión y por brindarme el tiempo necesario para realizarme profesionalmente, a mi familia, amigos/as, compañeros/as y a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido para el logro de mis objetivos.

Emilia Fernández

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios, quien me ha dado salud y vida permitiéndome culminar una etapa más, por guiar mis pasos para alcanzar esta meta.

A mi padre y mi madre quienes a diario me apoyaron y motivaron a prepararme profesionalmente, nunca dejaron que me rinda, ni dejaron de enseñarme lo que necesitaba aprender, a ti madre que creíste en mí, con tu paciencia, sacrificio, pusiste tus manos al fuego para que yo pudiera llegar a ser lo que soy, una mujer fuerte, formada con valores y responsabilidades.

A mi hermano Fernando con quien he compartido buenos y malos momentos, por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida.

A mi hijo Erick quien con su amor supo comprenderme que tenía que estudiar para salir adelante y ser un ejemplo de vida para él, a pesar de muchas cosas Te Amo con mi ALMA, VIDA Y CORAZÓN.

A mi hija Valery quien desde mi vientre me acompañó en mi última etapa de estudios y ahora que va a cumplir 2 años se ha vuelto mi fuente de inspiración para culminar esta etapa.

A mi esposo David gracias por tu paciencia, apoyo incondicional, por entenderme cuando tenía que ausentarme de casa por ir a estudiar, ahora eres testigo de mi lucha y esfuerzo por llegar a este día.

A mi Directora MsC. Mónica Solís y Coordinador MsC. Galo Albuja quienes han demostrado ser excelentes personas, como docentes me han apoyado plenamente en este proceso con sus conocimientos, experiencias, paciencia y motivación han logrado que pueda terminar mis estudios con éxito.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PÁGINAS PRELIMINARES

CERTIFICACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	iii
AUTORIZACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	xviii

CAPITULO I	1
EL PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema	3
1.3. Interrogantes de Investigación	3
1.4. Delimitación de la Investigación	4
1.5. Objetivos	5
1.5.1. Objetivo General	5
1.5.2. Objetivos Específicos	5
1.6. Justificación	5
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1. Fundamentación Teórica	8
Antecedentes:	8
Fundamentación Filosófica	11
Fundamentación Pedagógica	12
Fundamentación Legal	15

UNIDAD I.....	17
1. LÚDICO.....	17
1.1. Importancia de las Actividades Lúdicas	18
1.2. Lúdica como estrategia didáctica	19
1.3. La Lúdica como Instrumento para la enseñanza	20
1.4. La Lúdica como experiencia cultural.....	22
1.5. La Lúdica como herramienta o juego.....	24
1.6. La Lúdica como proyecto de vida o dimensión humana.....	26
2. JUEGO	27
2.1. Importancia del juego infantil en el desarrollo humano.....	28
2.2. Contribuciones del juego para el desarrollo Infantil.....	28
2.3. Caracterización y evolución del juego	29
Características según la naturaleza del juego:.....	30
Evolución del juego:	30
2.4. Diferenciación entre Lúdica y Juego.....	31
2.5. Teorías de los juegos	32
2.5.1. Jean Piaget.....	32
2.5.2. Lev Vygotsky	33
2.5.3. Karl Groos	34
2.6. Niveles de Desarrollo del Juego.....	34
2.7. El juego entendido como un fenómeno psicológico	36
2.8. Fundamentación Teórica del currículo del nivel inicial.....	37
UNIDAD II	39
3. MOTRICIDAD GRUESA	39
3.1. Objetivo de la motricidad gruesa en los niños y niñas.....	39
3.2. Motricidad Gruesa o Global.....	39
3.3. Habilidades motrices gruesas básicas	40
3.4. Habilidades motrices gruesas básicas consideradas en niños de 3 a 5 años.....	40
3.5. Elementos del desarrollo psiconeurológico y su relación con el desarrollo motriz.	40
3.5.1. Tono	41
3.5.2. Equilibrio	42
3.5.2.1. Tipos de Equilibrio.....	42
3.5.2.2. Factores que intervienen en el equilibrio	43

3.5.2.3.	Actividades para su desarrollo	43
3.5.2.4.	Actividades de Equilibrio Estático.....	43
3.5.2.5.	Actividades de Equilibrio Dinámico.....	44
3.5.3.	Lateralidad.....	45
3.5.4.	Noción del Cuerpo	46
3.5.5.	Esquema Corporal.....	46
3.5.6.	Estructuración Espacial y Temporal	47
3.5.7.	Praxias	48
3.6.	Características de los niños y niñas de 3 a 6 años.....	48
3.7.	Características Motrices de los niños y niñas de 5 a 6 años (Rada y González, 1983)	49
3.8.	Fases de la Motricidad Gruesa	50
3.8.1.	Primera fase desde el nacimiento a los 6 meses.....	50
3.8.2.	Segunda fase de los 6 meses al 1 año.....	50
3.8.3.	Tercera fase del 1 año a los 2 años.....	50
3.8.4.	Cuarta fase de los 3 años a los 4 años	51
3.8.5.	Quinta fase de los 5 años a los 7 años.....	51
3.9.	La actividad motriz del niño y la niña de 5 a 6 años.....	51
3.10.	Evaluar la efectividad del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas.....	52
2.2.	Caracterización de Variables o Factores de Estudio	52
	VARIABLE INDEPENDIENTE:	52
	VARIABLE DEPENDIENTE:	52
CAPÍTULO III.....		53
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		53
3.1.	Modalidad de la Investigación	53
3.1.1.	Bibliográfica.....	53
3.1.2.	De Campo	53
3.2.	Tipo o nivel de la investigación	53
3.3.	Población y Muestra.....	53
3.3.1.	Muestra.....	54
3.4.	Operacionalización de las variables	55
3.5.	Recolección de la Información	57
	ENCUESTA.....	57

OBSERVACIÓN	57
3.6. Procesamiento y análisis de resultados	58
CAPITULO IV	59
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	59
4.1. ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES	59
4.2. GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS/AS.....	75
Discusión de las interrogantes.....	113
CAPITULO V.....	114
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	114
5.1. Conclusiones	114
5.2. Recomendaciones.....	115
Bibliografía	116
CAPITULO VI	120
PROPUESTA ALTERNATIVA	120
GUÍA METODOLÓGICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA.....	122
6.1. Antecedentes	122
6.2.1. Objetivo general	123
6.2.2. Objetivos específicos	123
6.3. Justificación.....	123
6.4. Fundamentación	124
Fundamentación Filosófica	124
Fundamentación Pedagógica.....	125
Fundamentación Legal	125
6.5. Desarrollo de la Propuesta	126
6.5.1. Metodología de enseñanza lúdica	126
6.5.2. Metodología para la enseñanza de los juegos	127
ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA.....	128
ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD	129
ACTIVIDAD MOTIVADORA	129

ACTIVIDAD DE DESARROLLO.....	130
ACTIVIDAD DE CIERRE.....	130
ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD	131
ACTIVIDAD MOTIVADORA	131
ACTIVIDAD DE DESARROLLO.....	132
ACTIVIDAD DE CIERRE.....	132
ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR EL EQUILIBRIO.....	133
ACTIVIDAD MOTIVADORA	133
ACTIVIDAD DE DESARROLLO.....	134
ACTIVIDAD DE CIERRE.....	134
ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN Y EL EQUILIBRIO.....	135
ACTIVIDAD MOTIVADORA	135
ACTIVIDAD DE DESARROLLO.....	135
ACTIVIDAD DE CIERRE.....	136
ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA CONCENTRACIÓN, LA COORDINACIÓN Y EL EQUILIBRIO	137
ACTIVIDAD MOTIVADORA	137
ACTIVIDAD DE DESARROLLO.....	138
ACTIVIDAD DE CIERRE.....	139
ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN	140
ACTIVIDAD MOTIVADORA	140
ACTIVIDAD DE DESARROLLO.....	141
ACTIVIDAD DE CIERRE.....	141
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.
FOTOGRAFÍAS	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1. Frecuencia que aplica actividades lúdicas.....	59
CUADRO 2. Requerimiento para aplicar actividades lúdicas.....	60
CUADRO 3. Aporte de las actividades lúdicas en la formación del niño/a	61
CUADRO 4. Como le consideran a la actividad lúdica.....	62
CUADRO 5. Cambios luego de aplicar actividades lúdicas.....	63
CUADRO 6. Conocimientos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa.....	64
CUADRO 7. Motricidad gruesa que permite en los niños	65
CUADRO 8. Enfoque de actividades para desarrollar la motricidad gruesa.....	66
CUADRO 9. Actividades frecuentes para desarrollar la motricidad gruesa.....	67
CUADRO 10. Movimientos incontrolables al caminar	68
CUADRO 11. Movimientos corporales, el niño presenta falta de coordinación.....	69
CUADRO 12. Frecuencia de actividades para potenciar la motricidad gruesa	70
CUADRO 13. Frecuencia de equilibrio estático y dinámico.....	71
CUADRO 14. Actividades de equilibrio el niño desarrollo	72
CUADRO 15. Actividades lúdicas permanentes en la Institución	73
CUADRO 16. Manual de Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa	74
CUADRO 17. Resultados Generales de Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa	76
CUADRO 18. Expresa Alegría, Placer, Gozo, Satisfacción.....	77
CUADRO 19. Desarrolla el pensamiento, atención y memoria	78
CUADRO 20. Capaz de comunicarse y cooperar con los iguales	79
CUADRO 21. Enriquecimiento Enseñanza-Aprendizaje	80
CUADRO 22. Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo.....	81
CUADRO 23. Corre, esquivo, cambia de dirección y reacciona con rapidez	82
CUADRO 24. Separa un Pie, Salta y se mantiene en puntillas	83
CUADRO 25. Salta con los pies juntos	84
CUADRO 26. Salta en un solo pie	85
CUADRO 27. Salta alternando los pies.....	86
CUADRO 28. Camina sobre un círculo.....	87

CUADRO 29. Desplazamiento con un objeto	88
CUADRO 30. Rebota la pelota y atrapa con las dos manos.....	89
CUADRO 31. Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la recibe con la otra.....	90
CUADRO 32. Distingue izquierda derecha	91
CUADRO 33. Coordina carrera y lanzamiento	92
CUADRO 34. Explora otros movimientos corporales.....	93
CUADRO 35. Resultados Generales de Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa.....	95
CUADRO 36. Expresa Alegría, Placer, Gozo, Satisfacción.....	96
CUADRO 37. Desarrolla el pensamiento, Atención y Memoria.....	97
CUADRO 38. capaz de comunicarse y cooperar con los iguales	98
CUADRO 39. Enriquecimiento Enseñanza-Aprendizaje	99
CUADRO 40. Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo	100
CUADRO 41. Corre, esquivo, cambia de dirección y reacciona con rapidez	101
CUADRO 42. Separa un pie, salta y se mantiene en puntillas	102
CUADRO 43. Salta con los pies juntos	103
CUADRO 44. Salta en un solo pie	104
CUADRO 45. Salta alternando los pies.....	105
CUADRO 46. Camina sobre un círculo.....	106
CUADRO 47. Desplazamiento con un objeto	107
CUADRO 48. Rebota la pelota y atrapa con las dos manos.....	108
CUADRO 49. Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la atrapa con la otra...	109
CUADRO 50. Distingue izquierda derecha	110
CUADRO 51. Coordina carrera y lanzamiento	111
CUADRO 52. Explora otros movimientos corporales gruesos	112

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1. Frecuencia que aplica actividades lúdicas	59
GRÁFICO 2. Requerimiento para aplicar actividades lúdicas	60
GRÁFICO 3. Aporte de las actividades lúdicas en la formación del niño/a.....	61
GRÁFICO 4. Como le consideran a la actividad lúdica	62
GRÁFICO 5. Cambios luego de aplicar actividades lúdicas	63
GRÁFICO 6. Conocimientos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa.....	64
GRÁFICO 7. Motricidad gruesa que permite en los niños.....	65
GRÁFICO 8. Enfoque de actividades para desarrollar la motricidad gruesa	66
GRÁFICO 9. Actividades frecuentes para desarrollar la motricidad gruesa.....	67
GRÁFICO 10. Movimientos incontrolables al caminar	68
GRÁFICO 11. Movimientos corporales, el niño presenta falta de coordinación	69
GRÁFICO 12. Frecuencia de actividades para potenciar la motricidad gruesa	70
GRÁFICO 13. Frecuencia de equilibrio estático y dinámico	71
GRÁFICO 14. Actividades de equilibrio el niño desarrollo.....	72
GRÁFICO 15. Actividades lúdicas permanentes en la Institución.....	73
GRÁFICO 16. Manual de Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa.....	74
GRÁFICO 17. Resultados Generales de Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa	76
GRÁFICO 18. Expresa Alegría, Placer, Gozo, Satisfacción	77
GRÁFICO 19. Desarrolla el pensamiento, atención y memoria.....	78
GRÁFICO 20. Capaz de comunicarse y cooperar con los iguales	79
GRÁFICO 21. Enriquecimiento Enseñanza-Aprendizaje	80
GRÁFICO 22. Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo	81
GRÁFICO 23. Corre, esquiva, cambia de dirección y reacciona con rapidez.....	82
GRÁFICO 24. Separa un Pie, Salta y se mantiene en puntillas.....	83
GRÁFICO 25. Salta con los pies juntos.....	84
GRÁFICO 26. Salta en un solo pie.....	85
GRÁFICO 27. Salta alternando los pies	86
GRÁFICO 28. Camina sobre un círculo.....	87

GRÁFICO 29. Desplazamiento con un objeto.....	88
GRÁFICO 30. Rebota la pelota y atrapa con las dos manos	89
GRÁFICO 31. Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la recibe con la otra.....	90
GRÁFICO 32. Distingue izquierda derecha	91
GRÁFICO 33. Coordina carrera y lanzamiento.....	92
GRÁFICO 34. Explora otros movimientos corporales	93
GRÁFICO 35. Resultados Generales de Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa	95
GRÁFICO 36. Expresa Alegría, Placer, Gozo, Satisfacción	96
GRÁFICO 37. Desarrolla el pensamiento, Atención y Memoria	97
GRÁFICO 38. capaz de comunicarse y cooperar con los iguales	98
GRÁFICO 39. Enriquecimiento Enseñanza-Aprendizaje	99
GRÁFICO 40. Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo	100
GRÁFICO 41. Corre, esquiva, cambia de dirección y reacciona con rapidez.....	101
GRÁFICO 42. Separa un pie, salta y se mantiene en puntillas.....	102
GRÁFICO 43. Salta con los pies juntos.....	103
GRÁFICO 44. Salta en un solo pie.....	104
GRÁFICO 45. Salta alternando los pies	105
GRÁFICO 46. Camina sobre un círculo	106
GRÁFICO 47. Desplazamiento con un objeto.....	107
GRÁFICO 48. Rebota la pelota y atrapa con las dos manos	108
GRÁFICO 49. Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la atrapa con la otra.....	109
GRÁFICO 50. Distingue izquierda derecha	110
GRÁFICO 51. Coordina carrera y lanzamiento.....	111
GRÁFICO 52. Explora otros movimientos corporales gruesos.....	112

RESUMEN

La presente investigación se realizó a partir de un previo diagnóstico en el Centro Educativo “Amable Arauz”, el propósito es establecer un conjunto de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica durante el período 2014-2015, debido a que dentro de las aulas hay varios niños con deficiencia en la motricidad gruesa, además diagnosticar el nivel de conocimientos de las docentes sobre la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa, pese a tener conocimientos sobre actividades lúdicas no lo utilizan como una estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa, pues lo utilizan como recreación en el tiempo libre. La actividad lúdica como estrategia didáctica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, además de herramientas innovadoras para el maestro desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje, ayudando así a obtener un desarrollo integral del niño, además que se fortalece el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. La motricidad gruesa es una habilidad que el niño va adquiriendo, es un proceso para controlar todo el cuerpo, esto está relacionado con el desarrollo cronológico del niño y niña el cual va a tener movimientos armoniosos, adquiriendo agilidad, fuerza y velocidad. Finalmente se presentó la propuesta enmarcada en una Guía Metodológica con Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa dividida en sus tres componentes que son; el equilibrio, la coordinación y la lateralidad.

PALABRAS CLAVES:

- **ACTIVIDADES LÚDICAS**
- **MOTRICIDAD GRUESA**
- **ESTRATEGIA DIDÁCTICA**
- **DESARROLLO INTEGRAL**
- **APRENDIZAJE**

ABSTRACT

This research was conducted from a previous diagnosis in School "Friendly Arauz," the purpose is to establish a set of recreational activities to develop gross motor skills in children from first base during the period 2014-2015, because in the classroom there are several children with gross motor deficiency also diagnose the level of knowledge of the teachers on the implementation of recreational activities to develop gross motor skills, despite having knowledge about recreational activities not used as a teaching strategy to develop gross motor, for use as recreation in their free time. The leisure activity as a teaching strategy is an exercise that provides joy, pleasure, joy, satisfaction, plus innovative tools for the teacher from the perspective of communication and learning, helping to obtain a comprehensive child development, also it strengthens the psychomotor, cognitive, emotional and social development. Gross motor is a skill that the child acquires is a process for controlling the entire body, this is related to the chronological development of the boy and girl who is going to have harmonious movements, gaining agility, strength and speed. Finally, the proposal framed in a methodological guide with fun activities to develop gross motor skills divided into three components which are presented; balance, coordination and laterality.

KEYWORDS:

- **LEISURE ACTIVITIES**
- **GROSS MOTOR**
- **TEACHING STRATEGY**
- **INTEGRAL DEVELOPMENT**
- **LEARNING**

ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMERO DE BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO “AMABLE ARAUZ”, DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo se realizó en el Centro Educativo “Amable Arauz” con un grupo de 55 niños y niñas correspondientes al primero de básica de los paralelos “B” “C”, ubicado en la ciudad de Quito, el tema escogido es de mucha importancia debido a que se ha observado que los niños y niñas tienen muchas falencias al realizar varias actividades que desarrollan su motricidad gruesa.

Luego de haber aplicado instrumentos tales como: guías de observación a los niños y niñas, encuestas a los docentes del Centro Educativo, se pudo determinar que las docentes permiten que los niños y niñas jueguen por jugar sin proporcionar una estrategia didáctica o pedagógica a las Actividades Lúdicas por tal razón los niños y niñas no han desarrolla totalmente sus habilidades básicas motrices y su motricidad gruesa se encuentra con varias falencias especialmente en el equilibrio, coordinación y lateralidad.

El presente trabajo está estructurado en seis capítulos:

Capítulo I: El problema, en este espacio se encuentra desarrollado el planteamiento del problema que se resume en la inadecuada aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en el Centro Educativo “Amable Arauz” de la parroquia de Conocoto. Además se desarrollo la formulación del problema en donde se evidencia como las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa, así también las interrogantes, la delimitación, objetivos generales, específicos y la justificación del problema.

Capítulo II: Marco Teórico, en este trabajo se encuentra el sustento de la investigación y las diferentes fundamentaciones como la Institucional, Filosófica, Pedagógica y Legal, acerca de las Actividades Lúdicas en el desarrollo de la

Motricidad Gruesa. Además el desarrollo de los subtemas correspondiente a cada variable que son Actividades Lúdicas y Motricidad Gruesa.

Capítulo III: Metodología de la Investigación, se realizó la investigación como bibliográfica, descriptiva y de campo, con una población y muestra de 51 niños/as, el Director y 3 maestras, las técnicas e instrumentos utilizados son la Observación (Guía de Observación) y la Encuesta (Cuestionario).

Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados, una vez aplicadas las encuestas a las docentes y la guía de observación a los niños y niñas, se presentan los resultados con su respectivo análisis e interpretación, permitiendo resolver las interrogantes de investigación.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones, con los datos tabulados se establecen las conclusiones en donde un número significativo de maestras tienen conocimientos sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa, los niños necesitan de más apoyo para desarrollar su motricidad gruesa, además se plantean las recomendaciones que guiarán a los docentes y autoridades en la aplicación de Actividades Lúdicas en el desarrollo de la Motricidad Gruesa.

Capítulo VI: La Propuesta, establece que es lo que se va a realizar para resolver el problema planteado, el mismo que contribuirá a elevar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños/as a través de una Guía Metodológica de Actividades Lúdicas con el propósito de desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños/as de primero de básica. Finalmente se presenta la bibliografía utilizada y los anexos que apoyan lo referido en el cuerpo de trabajo.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Nuestros niños desde los primeros años deben tomar parte en todas las formas legítimas de juego, pues si no están rodeados de tal atmósfera no llegarán a ser ciudadanos bien portados y virtuosos.

Platón, La República I

“El juego es esencial para el desarrollo porque contribuye al bienestar cognoscitivo, físico, social y emocional de los niños y jóvenes” (Ginsburg, 2007, p 182).

Durante la observación realizada en esta Institución Fiscal se evidenció que las actividades lúdicas utilizadas en los niños y niñas del primero de básica, no son las adecuadas por lo tanto no les ayudaba en el aprendizaje y desarrollo de sus habilidades en especial la motricidad gruesa, es así que los movimientos de los músculos no coordinan, afectan en la marcha en la postura corporal y se presentará dificultades en los procesos de lectura y escritura.

Wallon (2000), señala que: La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma, según su edad y necesidad.

Este proceso debe estar acompañado de maestras, padres de familia o personas encargadas del cuidado de los niños, debido a que, a medida que avanza el tiempo deben ir mejorando estas habilidades como son: correr, saltar, caminar, entre otras, para que así vayan adquiriendo experiencia, esto se debe aplicar desde un principio,

los ejercicios frecuentes ayudarán a fortalecer las destrezas motoras y evitarán estos mismos problemas en un futuro.

(Vygotsky, 1979), señala que “El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”.

En el Centro Educativo “Amable Arauz” se observó que los niños y niñas presentan diferentes complicaciones al realizar movimientos corporales, no se ejecutan secuencias, no se trabaja nociones de lateralidad, equilibrio y otras, esto provocó que los estudiantes no tengan un desenvolvimiento adecuado en las actividades diarias de clases, es así que los inconvenientes observados en el Centro Educativo se asumen porque no cuentan con un espacio y horario específico para los niños y niñas de Primero de Básica, las maestras trabajan la mayoría de tiempo en el aula de clases, como única opción de aprendizaje por el motivo ya mencionado se realizan algunas actividades en el patio lo hacen sin previa planificación, sin propósitos en el beneficio de su desarrollo.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación se ha observado el desinterés que presentan los educadores por adquirir nuevos conocimientos para su innovación. Así es que los factores que inciden en esta problemática son la inadecuada utilización de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa y por eso los niños y niñas tienen inconvenientes al desempeñar o realizar actividades lúdicas siguiendo las consignas que imparte la maestra.

En la etapa en que se encuentran los niños y niñas es de gran importancia la motricidad gruesa debido a que esto les servirá para toda su vida.

Estos problemas que se presentan son porque en el hogar no hay quien los supervise. Por ello no realizan las actividades correspondientes al desarrollo de la

lateralidad y origina confusión en la direccionalidad, del mismo modo el niño y niña se sentirán mal por las burlas de los demás compañeros por lo cual se sentirá triste y solitario, su autoestima será muy baja y pensará que no es importante e inteligente para sus compañeros y profesores.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Primero de Básica del Centro Educativo “Amable Arauz”, de la parroquia de Conocoto durante el año lectivo 2014 – 2015?

1.3. Interrogantes de Investigación

- 1.3.1.** ¿Qué conocimientos tienen las maestras sobre los procesos que se utilizan en las actividades lúdicas de los niños y niñas del Primero de básica?
- 1.3.2.** ¿Qué tipo de estrategias se utilizan para optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica?
- 1.3.3.** ¿Qué actividades lúdicas se pueden aplicar para contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de Primero de Básica?

1.4. Delimitación de la Investigación

Campo: Educación Inicial

Área: Educativa

Aspecto: Utilización de las Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa

Delimitación temporal:

La investigación se realizará durante el año lectivo 2014- 2015.

Delimitación espacial:

El estudio se realizara en el Centro Educativo “Amable Arauz” de la Parroquia de Conocoto.

Delimitación poblacional:

Niños y niñas del Primero de Básica del Centro Educativo “Amable Arauz”

Delimitación contextual:

- El objeto de estudio se realizará dentro del ámbito de los niños y niñas de 5 a 6 años del Centro Educativo “Amable Arauz” de la parroquia de Conocoto.
- Docentes que laboran con los niños y niñas de 5 a 6 años del Centro de Educativo “Amable Arauz” de la parroquia de Conocoto.
- Director del Centro Educativo “Amable Arauz” de la parroquia de Conocoto.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Analizar de qué manera se utilizan las actividades lúdicas, para contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”, de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014 - 2015.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar la utilización de las actividades lúdicas como proceso didáctico para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Identificar qué tipo de estrategias se utilizan para optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica.
- Establecer las fases del desarrollo de la motricidad gruesa a través de las actividades lúdicas de los niños y niñas del Primero de Básica.
- Diseñar una propuesta de actividades lúdicas que contribuyan en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Primero de Básica del Centro Educativo “Amable Arauz”.

1.6. Justificación

El presente trabajo de investigación se lo realiza en base a la gran importancia que tiene el aplicar las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de Primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz” en los cuales se ha observado y se conoce de manera general que al realizar actividades lúdicas en el patio estas no son debidamente pertinentes, por lo que se presentan dificultades en su motricidad gruesa.

La investigación es pertinente, se ajusta a las condiciones en las que se desarrollan las actividades educativas del Primero de Básica del Centro Educativo “Amable

Arauz”, por lo que se considera que se trata de un aspecto socio-educativo que está latente en este medio.

Las actividades lúdicas van a ayudar a que el niño/a aprecie y conozca su cuerpo, aparte le ayudará a desarrollar su personalidad y su formación será integral, es así también que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales.

El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. (Domènec Bañeres, Alan J. Bishop, M^a. Claustrer Cardona, Oriol Comas I Coma, Escuela Infantil Platero y Yo, Maite Garaigordobil, Teresa Hernández, Elena Lobo, María Jesús Marrón, Joan Ortí, Biel Pubill, Ange Ruiz de Velasco, M^a. Pilar Soler y Tere Vida, 2008)

Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

En la institución investigada no se ha encontrado datos relacionados con otro trabajo similar al que se desarrollará, en este caso, se lo determinaría como original y servirá para socializarlo con otras Instituciones aledañas, además surge la necesidad de diseñar una propuesta de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas del Centro Educativo “Amable Arauz”.

Al realizar esta investigación en el Centro Educativo “Amable Arauz”, los más beneficiados serán los niños y niñas de Primero de Básica, pertinentemente en el momento de aplicar las actividades lúdicas serán de manera divertida, participativa y entusiasta, aparte de eso les va a ayudar a desarrollar su motricidad gruesa con más facilidad y potencialidad, los niños y niñas que tengan mayor dificultad de practicar las actividades lúdicas serán ayudados por sus compañeros a consecuencia de que en estas intervenciones debe sobresalir el compañerismo, los valores y el respeto hacia los demás.

Es muy importante para los maestros que utilicen las actividades lúdicas, esto les ayuda a tener un equilibrio y control de grupo, así trabajar más tiempo en el patio de la Institución para lograr que los niños y niñas no se fatiguen y disfruten de la enseñanza de los maestros.

La comunidad educativa al permitir que se realice esta investigación en su Institución tendrá el gran beneficio de adquirir nuevos conocimientos, mejores resultados en el rendimiento de los niños y niñas, por supuesto un mejor desarrollo en su motricidad gruesa que es muy importante durante todo el ciclo evolutivo de su vida.

Además los padres de familia se sienten gustosos de que sus niños y niñas tengan una educación de calidad y calidez al mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, teniendo en cuenta que en esta Institución se ha observado niños y niñas con diferentes atributos, esto depende de la situación social, económica y de la motivación, estimulación y actividades que realicen los padres de familia con sus hijos, por eso al diseñar una propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa será muy provechoso en la edad que se encuentran los niños y niñas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica

Antecedentes:

Se ha encontrado investigaciones anteriores en diferentes lugares, de las cuales han arrojado resultados beneficiosos para las Instituciones Educativas en especial para los niños y niñas, en las que se ha aplicado y por ello es necesario abordar esta misma temática, para contribuir con la población del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz” ya que ésta se pega con la realidad.

La Unidad de Deportes y Recreación junto con el Ministerio de Educación de Chile han realizado un material interesante el cual consiste en Orientaciones para el desarrollo de actividades motrices, pre-deportivas, deportivas y recreativas, y su importancia en los aprendizajes escolares.

El objetivo de este material es contribuir en la difusión de información didáctica, que promueva y fomente de manera significativa, el desarrollo de prácticas educativas orientadas al desarrollo de la motricidad, actividades de movimiento pre-deportivas, deporte escolar y actividades de recreación, con el propósito de aportar al desarrollo y formación integral de los estudiantes. ((Chile), 2013)

La utilización de las actividades lúdicas es un eje fundamental, principalmente para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños y niñas en la edad escolar y durante las diferentes etapas de la vida.

En el Centro Educativo “Amable Arauz” los niños al realizar actividades lúdicas en el patio presentan problemas de coordinación, lateralidad, equilibrio, además al correr se tropiezan y repentinamente caen. Por esta razón es que se debe utilizar actividades lúdicas para proporcionar un desarrollo óptimo en la motricidad gruesa en la edad que se encuentran es muy fructífero.

Las autoridades no han prestado interés o tienen desconocimiento de este tipo de procedimiento que se debe seguir para poder desarrollar las habilidades de los niños y niñas del futuro, por lo tanto hay que fortalecer las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en este Centro Educativo con nuevas ideas y estrategias para satisfacer las necesidades de todos los que conforman la Comunidad Educativa. El espacio designado para realizar actividades lúdicas en los niños de primero de básico no es el adecuado y suficiente, debido a que los maestros de Cultura Física utilizan todo el tiempo los dos patios que tiene la Institución, por eso las maestras se privan de realizar actividades lúdicas o juegos en los patios principales.

En la actualidad, los antes llamados Jardines de Infantes pasaron a ser Primeros de Básica en donde se los unió a las Instituciones grandes, allí es donde se ha evidenciado problemas para trabajar con los niños y niñas por el motivo que no cuentan con la infraestructura adecuada por eso se propone diseñar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa pero aplicando estrategias esto ayudará a enseñar de una forma más práctica, divertida y eficiente.

La investigación realizada en esta Institución será de gran contribución debido a que no se ha realizado ninguna investigación relacionada, con esto se darán cuenta de lo que deben mejorar e ir implementando recursos que sean útiles para los niños y niñas de primero de básica.

Así que la investigación a realizar sobre “El Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica estarán respaldadas por varias teorías. Los objetivos planteados se lograrán y se formará estrategias que ayuden a los mismos.

TEORÍA REFERENCIAL

El Centro de Educación Básica “Amable Arauz”, está ubicado en la Parroquia de Conocoto, Calle García Moreno N2 – 15 y Bolívar se encuentra en una Zona Rural, es una Institución Fiscal Mixta, funciona en dos jornadas: Matutina y Vespertina para

este año lectivo se encuentran matriculados 1300 alumnos, incluido el primero de básica con 120 niños y niñas, el Señor Director a cargo es el MsC. Rafael Ortiz.

VISIÓN DE LA INSTITUCIÓN

El Centro de Educación Básica “Amable Arauz” para el año 2018 aspiramos contar con docentes capacitados permanentemente, tecnología de punta y una infraestructura amplia para lograr la formación integral de los estudiantes con criterios competitivos, creativos, éticos y morales para contribuir con el desarrollo científico de nuestro país.

MISIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Formar individuos críticos, reflexivos y participativos con valores éticos y morales, respetando y aplicando la interculturalidad e inclusión particular mediante el compromiso de la comunidad educativa para alcanzar la calidad y calidez en el Sumak Kawsay.

IDEARIO

Luego de algunos encuentros, consultas y reflexiones, los miembros de la comunidad educativa acordaron establecer el siguiente ideario:

- Capacitar a los docentes permanentemente.
- Adecuar la infraestructura para la inclusión educativa.
- Aplicar métodos, técnicas, procesos motivadores y activos.
- Poner en práctica el código de convivencia.
- Concienciar a la Comunidad Educativa la calidad y calidez, procuramos atender sus necesidades en relación a su entorno natural y social.

APRENDIZAJE:

Es un proceso complejo continuo de construcción de significados, que implica relacionar lo conocido con lo nuevo por conocer. Es siempre un proceso individual, pero exige la interacción con los padres, con el docente y con los contenidos.

Como proceso interactivo, requiere de la confrontación de hipótesis y puntos de vistas que generen conflictos socio-cognitivos capaces de movilizar la reestructuración intelectual.

ENSEÑANZA:

A través del cual el docente realiza la mediación entre el objeto de conocimiento y el sujeto que aprende, e implementar estrategias de intervenciones flexibles, capaces de adaptarse a las peculiaridades de cada momento, a las necesidades del alumno, a los requerimientos del contenido y a las intencionalidades pedagógicas.

MODELO PEDAGÓGICO DIDÁCTICO

Considera con el mismo nivel de importancia al docente, al alumno y al contenido y propone una interacción dinámica entre ellos. Basado en la anterior concepción de ENSEÑANZA y APRENDIZAJE.

Este nuevo modelo pedagógico pretende el logro de las intencionalidades educativas, plasmadas en la formación de DESTREZAS, entendidas estas como capacidades complejas que se expresan en esquemas de acción que permiten al alumno resolver problemas en las múltiples situaciones que la vida le presenta en el ámbito personal y comunitario. Se manifiesta en el saber, saber hacer y saber ser.

Del modelo pedagógico actual, sustentado en la teoría de Ausubel, Piaget y Vygotsky, se desprenden ciertos principios orientadores de las prácticas docentes:

- Los alumnos aprenden cuando participan activamente en su propio aprendizaje.
- Los alumnos aprenden cuando se dan, entre otras, las siguientes condiciones:
Maduración: determinado nivel de desarrollo entendido como una capacidad para aprender que puede desarrollarse.

FUNDAMENTOS:**Fundamentación Filosófica**

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las

condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

El juego produce placer: Para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. “una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero”

“El juego permite un vuelco de todo el ser y una liberación enérgica que se reconoce en la alegría que se siente y que se transmite al aspecto lúdico ... es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad” (Blanco, 2012)

Para Winnicott una de las características destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones.

Habla también de los objetos transicionales, que ayudan a afrontar momentos de ansiedad o relacionados a alguna situación particular. Es un objeto que, como el juego, ayuda a conciliar la realidad con el mundo interno.

Fundamentación Pedagógica

Camerino y Castañer (1988, 14) definen como actividades recreativas a "aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que puede generar

aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización, ya que no se busca una competencia ni logro completo".

Al incluir el juego en las clases este es un excelente recurso educativo con el cual el niño y la niña van a ser más hábiles, ligeros, atentos, inteligentes, rápidos y fuertes, todo esto de una forma divertida, entusiasta y satisfactoria tanto para los niños como para las docentes, además el niño tendrá la capacidad de crear cosas que sean de su agrado, cumplan sus deseos y no sean obligados a realizar cosas que no sea de su agrado.

(**Arnaíz, P. 2000**) señala que “Observar cómo el niño utiliza su cuerpo, lo orienta, descubre su eficiencia motriz y postura, cómo se relaciona con el mundo de los objetos, cómo se relaciona con el mundo de los demás, etc., es esencial para entender su expresividad motriz, pudiéndose determinar su desarrollo evolutivo y madurativo”.

Considerar e implementar las teorías del psicólogo Lev Vygotsky en el salón de clases es útil para los estudiantes de todas las edades y de cualquier origen. Miles de escuelas han modelado su currículo con base en estos principios, permitiendo que los niños accedan a un ambiente de apoyo del aprendizaje y dándoles el poder para desarrollar sus fortalezas personales. Las experiencias que los estudiantes tienen en la escuela contribuyen al aprendizaje tanto dentro como fuera del salón de clases.

Macazaga (1990) reconoce en la motricidad una doble dimensión, una externa y otra interna:

- 1) **La externa** considera el fenómeno observable desde el exterior, es la motricidad de acción, la que está puesta en juego cuando el niño realiza un salto, un pase, una carrera, etc. y requiere la activación de las diferentes capacidades motrices en sus aspectos cualitativos (habilidades y destrezas básicas como la coordinación y el equilibrio, incluyendo otros contenidos como el esquema corporal y la estructuración espacio-temporal) o cuantitativos (fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia).

2) **La interna** considera la motricidad vivida desde el interior, es el niño mismo actuando. Es esta la motricidad de la expresión y la comunicación, se le llama también emocional. La motricidad interna aporta datos muy interesantes para conocer la personalidad de aquel que está actuando (su forma de ser, de estar, de entender, de relacionarse con los demás y de actuar en función de las situaciones).

Wallon, H. (1974), menciona que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto del pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal a lo cognitivo. Es así que el desarrollo, más que psicomotor, es motor-psíquico.

Defontaine J., (1978), dice que la motricidad se puede entender como una entidad dinámica que se ha subdividido en noción de organización, realización y funcionamiento, sujeta al desarrollo y a la maduración. Entendida de esta manera, constituye entonces la función motriz y se traduce fundamentalmente por el movimiento. El concepto psico, hace referencia a la actividad psíquica con sus componentes cognoscitivos y socio afectivos.

Piaget J. (1969) en su teoría sobre la evolución de la inteligencia del niño, manifiesta que la actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional que en la base del desarrollo de la inteligencia. Reconocía que mediante la actividad corporal, el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas.

Fundamentación Legal

LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

TITULO II

DERECHOS

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (2007, 2008)

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. (2007, 2008)

TITULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Sección primera

Educación

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

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. (2007, 2008)

PLAN NACIONAL PARA EL BUEN VIVIR

Objetivo 3: Mejorar la calidad de vida de la población

OCIO, TIEMPO LIBRE, DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA

Los altos niveles de sedentarismo en Ecuador han provocado que más del 50% de la población presente sobrepeso y obesidad. Este indicador es de 6,5% en niños y niñas menores de 5 años, de 22% en adolescentes y 60% en adultos. Apenas el 11% de la población realiza actividad física de manera habitual. Por otro lado, lo que más ha influido en los hábitos deportivos de la gente ha sido el colegio; con esto, se confirma la importancia de recuperar la educación física en centros educativos de todo nivel (Ministerio del Deporte, 2012). (Desarrollo, 2013)

La educación y la cultura física contribuyen de manera directa a la consecución de las destrezas motoras, cognitivas y afectivas necesarias para aprovechar los conocimientos, interactuar con el mundo físico e integrarse plenamente al mundo social. Con esta finalidad, el Ministerio del Deporte, conjuntamente con el Ministerio

de Educación, ha emprendido el proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Física para la Educación General Básica y Bachillerato Unificado, proyecto que permitirá que los docentes del ramo se capaciten y transmitan conocimientos a los estudiantes. (Desarrollo, 2013)

UNIDAD I

1. LÚDICO

George Bernard considera que: “La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano. Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de ambientes lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje”. (Gomez E. J., 2009)

Lúdica proviene del latín ludus, esta se refiere a la necesidad que tiene toda persona, es una condición del ser frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es allí donde se produce la comunicación, el sentir, el expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar manifestando diversos tipos de emociones, deben ser encaminadas adecuadamente en este caso por la maestra, así también la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera.

La aplicación de actividades lúdicas aporta a los niños y niñas un excelente desarrollo integral, teniendo en cuenta que tendrán un crecimiento por dentro y por fuera, disfrutando de la naturaleza, el arte, la cultura, los compañeros e incluso, de uno mismo, en base a esto hay que dejar que desarrollen sus capacidades de juego en

aquellas actividades que más les guste sin dejar de lado otras que les ayudará en su aprendizaje diario.

*"No dejamos de jugar porque envejecemos;
envejecemos porque dejamos de jugar"*
George Bernard Shaw

1.1. Importancia de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son importantes porque permiten realizar las clases más agradables, además que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones, la sorpresa o la contemplación gozosa.

La actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor, debido a que deben organizar el área de juegos y facilitar a los niños la recreación mediante la actividad lúdica, además fortalecer el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social, que ayudará a no tener limitaciones en el aprendizaje como lo había hace muy poco en las diferentes edades.

Es importante que el docente relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro los contenidos a trabajar como las metodologías o estrategias a implementar, se puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza–aprendizaje de forma justa y representativa. Lo que se debería hacer es comunicar sin ofender, escuchar con empatía, corregir sin amenazar, sugerir sin obligar, aconsejar sin regañar, reír más y gritar menos, todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, y facilitar el diálogo.

En el primer año, la actividad lúdica debe ser un eje transversal presente en todas las actividades lúdicas a realizarse. Es un error pensar que el juego en los niños y niñas únicamente tiene un sentido de diversión o pasatiempo, es en esta actividad

donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento. Por esto es el docente quien tiene que aprovechar estas situaciones para conectarlas con el proceso de enseñanza–aprendizaje, haciendo de la actividad lúdica una estrategia pedagógica que expresa la formación integral de los escolares. (Ecuador, 2010)

1.2. Lúdica como estrategia didáctica

La lúdica enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo imaginario en real, etc., y a los niños y niñas en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al aplicar una estrategia didáctica esta se puede manejar con una gran diversidad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues esto ayuda a construir autoconfianza e incrementa la motivación en los niños y niñas. Es un método eficaz que favorece lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica como estrategia didáctica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, además de herramientas innovadoras para el maestro desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje, ayudando así a obtener un desarrollo integral del niño. La Actividad Lúdica no debe incluirse solo en el tiempo libre, ni debe ser expuesta únicamente solo como juego, la lúdica es una herramienta que propicia espacios necesarios para el aprendizaje del niño y niña organizando el área de juegos y facilitando la recreación, además que se fortalece el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. (Gomez E. J., 2009)

Lo lúdico es educativo. El niño y niña, mediante la lúdica, se lo estimula a pensar y actuar en medio de una situación planteada, construida con similitud a la de la realidad, con una intención pedagógica.

El valor más importante que tiene la lúdica en la enseñanza es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

1.3. La Lúdica como Instrumento para la enseñanza

Guillermo Zúñiga en su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean.

Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente.

Por otro lado en la Universidad Juan de Castellanos, a través del programa de lúdica educativa se proponen interiorizar la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo.

El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su

desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo. (Gomez E. J., 2009)

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es educativa, el niño y niña mediante la lúdica empieza a pensar y actuar en medio de una situación alterna. El valor que tiene la lúdica para la enseñanza es esencialmente el hecho de que se combinan diferentes aspectos grandiosos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

La lúdica se necesita a todo momento en cada etapa de la vida, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda, es parte importante del desarrollo humano, la lúdica es una actitud predispuesta a hacerle frente a la vida es una forma de sentirse vivos y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la relajación que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin esperar recompensa alguna sino mas que la gratitud que producen estos sucesos. (Gomez E. J., 2009)

“La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe ser incorporada a lo recreativo en forma natural con la intención del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien apegarse por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural”, una reflexión sobre la lúdica es considerarla como un propósito y apartarse del concepto de usar solo el juego como su presentación única.

Los juegos tienen relación con la infancia, pero se han puesto barreras que han desacreditado a los juegos, alejándola de la posibilidad de aplicarla en un ejercicio serio y profesional, los juegos pueden estar presentes en todas las etapas de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta.

La lúdica se la ha considerado como una propuesta didáctica pedagógica, la misma que proporciona a los y las maestras herramientas innovadoras que ayudan en el disfrute satisfacción y en la comunicación de un aprendizaje exitoso, así también ayuda en el desarrollo integral del niño y la niña, propiciando espacios exclusivos que ayudarán a fortalecer el desarrollo de sus potencialidades, habilidades y destrezas de cada uno de ellos, debido a que en la etapa en que se encuentran es satisfactorio trabajar armónicamente y divertidamente.

1.4. La Lúdica como experiencia cultural

El reconocimiento que se da a la lúdica dentro de los espacios de tiempo libre y como experiencia socio-cultural, el trabajo del maestro permite que la actividad lúdica como experiencia cultural asigne al juego en su máxima expresión. El juego como experiencia cultural, es siempre una actividad innovadora una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida,

Huizinga relaciona al juego con los orígenes de la civilización, lo identifica con el rito, la ceremonia y la fiesta, actividades en las que el hombre primitivo expresa poéticamente su experiencia de lo sagrado, la dimensión religiosa de la cultura, por lo tanto, se encuentra íntimamente vinculada con el juego, como se desprende de las siguientes palabras de este autor: revista chilena de literatura abril 2005, algunos conceptos sobre lo lúdico número 66, 5-27. (M., 2005)

La lúdica es un espacio real que fortalece al niño y la niña, más que en el espacio de lo objetivo y lo cotidiano, cuando se afirma que la vivencia de lo lúdico de acuerdo con esta concepción moderna puede ser existencialmente lo bastante poderosa para producir en los niños y niñas una alteración sustancial de sus criterios de verdad y realidad.

Huizinga asume que la lúdica como experiencia cultural es un potenciador de los diversos planos que conforma la personalidad del niño y la niña. El desarrollo psicosocial se denomina al crecimiento, la adquisición de saberes, la conformación

de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo y apropiándose a través del juego y en el juego. La actividad lúdica no es algo desconocido o es un espacio de relajación sino que es un acceso a la vida, al mundo que nos rodea.

El enfoque de la dimensión lúdica es entender el juego como un medio que a través del cual el niño pueda acceder a un conocimiento del mundo que lo rodea, no solo como una forma de entretenimiento sino como un descubrimiento a través del juego, aprendiendo mediante la experiencia empírica del mundo y la realidad.

Según el autor Vygotsky, en el momento del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, tiene la experiencia de cómo los objetos se van formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, el niño tiene la capacidad de construir y conocer símbolos a través de las experiencias con las que está en contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, a partir de eso obtiene un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, el cual aprende a través de la vivencia misma.

Vygotsky dice que: el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos. Estos conceptos giran alrededor del objeto representado y no del acto de pensamiento que los capta. (Gomez E. J., 2009)

Winnicott, expresa que, el juego es llamado una “tercera zona”, debido a que el niño tiene la posibilidad de vivir su propia experiencia enmarcada desde la apropiación de la cultura que le es propia, así pues, el niño tiene la posibilidad de vivenciar y darle sentido a la cultura. Para entender este aprendizaje mediante el juego la posibilidad que tiene es de ser vivida y no imaginada. Además apropiándose de la cultura y la vivencia de las experiencias podemos acceder a un conocimiento para poder dar sentido a lo que vivimos.

1.5. La Lúdica como herramienta o juego

La Lúdica por el desarrollo humano, de Pedro Fulleda de Cuba, concibe la lúdica como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto. (Gomez E. J., 2009)

Para Fulleda existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- “La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
- La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad”

Al juego se lo considera como un todo en la estimulación de la dimensión lúdica del niño y la niña. El término lúdica como ya se ha mencionado se lo relaciona con el juego como una revelación cultural.

En Colombia la lúdica ha sido parte del escenario educativo, motivo de conversación y discusión entre los docentes, en la construcción del plan decenal de educación en un debate público uno de los temas se movía frente a la implementación de la lúdica, encontrando un aporte importante en el debate:

“Si partimos de su definición la Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co perteneciente o relativo al juego. Nuestros primeros aprendizajes o llamémosle ideas (representación de una cosa en la mente), o mejor aun toda la información primaria y básica del ser humano que correlaciona sus sentidos se inician en el juego o la lúdica,

que también puede considerarse como artística (tocar un instrumento, pintar.....), estas son las bases de nuestra enseñanza pero se pierden por que asumimos que la vida no puede ser un juego y reprimimos a ese niño que todos llevamos dentro. (Gomez E. J., 2009) Existen diferentes percepciones sobre la lúdica:

- La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano.
- La lúdica como una predisposición del ser frente a la cotidianidad.
- La lúdica como una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad.

La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce al mandato del juego.

La revista derechos y valores da una perspectiva diferente sobre la lúdica; llamada la lúdica en los procesos democráticos, participativos y pluralistas, en esta revista la perspectiva va orientada hacia lo político, partiendo de la toma de decisiones, y frente a un rol en medio de situaciones diarias a nuestras vidas, es una forma de conocer nuestra cultura y transformar la personalidad de los sujetos en el proceso de educación.

La lúdica incita la personalidad, incurre sobre la toma de decisiones; desarrolla un espíritu conciliador, negociador y de estrategias frente a situaciones conflictivas, así también en el trabajo en equipo; construye valores como el respeto a ser diferentes, la tolerancia y consolida la democracia, la participación y el pluralismo; igualmente se construyen y se respetan reglas; afirma la competencia, posibilita el juego limpio (valores) el comportamiento en el campo de juego y fortalece las reglas como eje de convivencia.

Para entender a la lúdica hay que tener en cuenta que tiene distintas formas de expresar, pues está orientada el reconocimiento de nuestro entorno, la lúdica es una herramienta con la que se puede desarrollar al niño en un ser social, con la lúdica el niño aprende desde su experiencia, vivenciando experiencias y obteniendo conocimientos a partir de la lúdica, en la vida cotidiana.

1.6. La Lúdica como proyecto de vida o dimensión humana

La actividad lúdica y deportiva debe ser orientada hacia el desarrollo emocional, creativo, el cual va a ayudar en el desarrollo de los talentos personales, se impulsará la curiosidad proporcionando bienestar que alcance la felicidad para conseguir unas aptitudes sociales en diversos ámbitos de la vida. Mejora los talentos personales, el desarrollo de la inteligencia emocional, fomentan la curiosidad y ayudan a alcanzar la felicidad.

Todo juego forma parte de la conducta humana, es decir, como modo de expresión y comunicación, todo juego es lúdico necesario para el ser humano en especial en los niños y niñas que empiezan a descubrir y desarrollar su aprendizaje, en los adultos y mayores se lo utiliza para que puedan vivenciar situaciones que les ayude a recuperar lo original del ser humano y así volver a ser niños, eso sí sin perder la condición de adultos.

Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano; abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano. (Gomez E. J., 2009)

Las actividades lúdicas logran un desarrollo global u holístico del ser humano tanto personal como individual, potenciando valores morales, éticos, sociales, en fin, valores humanos, proporciona crecimiento personal, social, crecimiento equilibrado cumpliendo responsabilidades, roles para vivir con realismo, positivismo y optimismo.

2. JUEGO

*El juego es ante todo educación, no simple aprestamiento corporal,
es acción educativa integral.*

Orlando Terré

El juego es la forma perfecta de la expresión infantil, en la que el niño o niña proyecta su mundo. El niño juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones en el entorno que le rodea, no se puede hablar de juegos sin hablar de aprendizajes, grandes pedagogos como:

Rousseau afirman que: el juego es el método más eficaz de aprendizaje, los juegos contribuyen al desarrollo de los músculos a las coordinaciones motoras que benefician la respiración desarrollando así el sistema nervioso dando oportunidad de ejercitar y perfeccionar movimientos básicos que el niño y niña aprenden.

Lavega (1998) y Puig (1994) recogen la siguiente definición de **Zapata**:

“El juego Infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo-emocional, social y motriz) y de autorrealización personal para el mejoramiento y equilibrio del desarrollo de las personas. .

El Juego es lo más importante en los niños y niñas, mediante el juego aprenden de manera natural, pues es un canal para expresar sus deseos, imaginación y fantasía, permite elaborar situaciones hipotéticas o ficticias que reflejan cómo el niño o la niña perciben y comprenden el mundo.

Los docentes deben favorecer el juego, no sólo como un momento específico de la rutina en el Nivel Inicial, sino que todas las situaciones de aprendizaje deben tener

carácter lúdico, propiciando la autonomía, la alegría, el disfrute, la creatividad y el buen humor.

El juego es un derecho, por tanto las educadoras y los educadores deben velar por su cumplimiento. (Gonzales, 2010)

2.1. Importancia del juego infantil en el desarrollo humano

Huizinga (1954) y **Caillois (1967)** remarcan la importancia del juego como transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. Los juegos expresan los valores dominantes de la cultura de cada civilización, y cambian en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas. En cualquier caso, es evidente que tanto la cultura como el medio ambiente ejercen una gran influencia sobre la actividad lúdica.

El juego estimula el crecimiento del cerebro. Cuando nacemos las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso. Jugando, el niño y la niña aprenden, el juego incita el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil. ((MIES))

El juego es innato, es un instinto que nos ayuda a ser creativos, compartir experiencias y a ser sociables con los demás, es un espacio de oportunidades para interactuar con nosotros mismos y nuestro entorno.

El juego es aprendizaje y placer, lo que no desaparece es nuestra capacidad para jugar.

2.2. Contribuciones del juego para el desarrollo Infantil

Los juegos de movimientos con su cuerpo, con objetos y con sus compañeros fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva, ((MIES)) lo afectivo social e intelectual así como por ejemplo el juego de:

Las aves vuelan; se trata en que los niños deben colocarse frente a la persona que va a dirigir el juego, el cual irá nombrando animales añadiendo detrás del nombre “**El....vuela muy bien**”. Si el animal nombrado es un ave, los niños y niñas inmediatamente mueven los brazos y manos imitando el volar de un ave, y se desplazan piando y saltando. Sí el animal nombrado no es un ave, se quedarán quietos en su sitio imitando la voz de ese animal. Cualquiera que mueva sus brazos y manos al nombrar un animal que no sea ave, y si es ave y no los mueve, quedará fuera del juego a la tercera equivocación. (Marianitas, Juegos de Exterior)

Parque curioso; delimitamos el campo de juego no muy amplio. Dentro de él hay unos conejitos que corren alegremente a la pata coja. Se introduce un zorro que se los quiere comer y que corre en cuclillas, lo que le dificulta la carrera. Su misión es tocar a un conejito, si lo consigue, este se convierte automáticamente en zorro, que ayudara a cazar conejitos. Al final todos se convertirán en zorros. (Marianitas, Juegos de Exterior)

En estos juegos el niño o la niña:

- Descubre sensaciones nuevas.
- Coordina movimientos de su cuerpo: ojos con pies, pies con manos, caderas, piernas, etc.
- Explora y amplía sus capacidades de movimiento.
- Estimula la atención y la memoria.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.
- Estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales.
- Apoya la interacción social.
- Favorece la relación intercultural. ((MIES))

2.3. Caracterización y evolución del juego

El juego es la actividad fundamental del niño y niña, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que este debe disponer de tiempo y espacio suficiente según la edad y sus necesidades.

Características según la naturaleza del juego:

- Es la actividad propia de la infancia.
- Es una actitud, modo de interactuar con la realidad.
- Es espontánea, no requiere motivación ni preparación.
- Es una actividad convertida en juego atractiva para el niño y niña.
- En su desarrollo se desenvuelven todas las capacidades físicas y psíquicas.
- No es preciso utilizar material.
- Recurso educativo que favorece el aprendizaje en distintas circunstancias.
- Psicológicamente el juego tiene una función catártica, ya que permite liberar tensiones.
- Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora. (Blanco, 2012)

Las características de los juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que posibilitará ir logrando nuevas destrezas y competencias.

Evolución del juego:

- Puede jugar sin excesiva ayuda del adulto.
- Representa roles dramáticos con gracia y soltura.
- Comprende su rol. Percibe y elabora situaciones de picardía en el juego.
- Comparte, cuida y ordena el material.
- Otorga a la competencia un carácter de forma. No le interesa ganar o perder, a su juicio él siempre gana.

Toda esta interrelación existente entre el juego y el desarrollo psicomotor provoca que el niño y la niña que participa en él, conquiste su propio cuerpo y el mundo exterior. A través de ello se consigue (Garaigordobil, 1990):

- El descubrimiento de nuevas sensaciones.
- La mejora en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.
- Estructuración de la representación mental del esquema corporal.
- Exploración de nuevas posibilidades sensoriales y motoras.
- Descubrimiento de sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Conquista del mundo exterior. (Garcia)

El juego produce placer, para **Freud**, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. “una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero”. (Blanco, 2012)

“El juego permite un vuelco de todo el ser y una liberación energética que se reconoce en la alegría que se siente y que se transmite al aspecto lúdico... es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad” (Blanco, 2012)

2.4. Diferenciación entre Lúdica y Juego

La actividad lúdica proporciona alegría, placer, satisfacción, se la realiza con un propósito, basada en el contenido de alguna materia que se requiera profundizar, esta es de forma divertida, dinámica, creativa, para aprender y no simplemente jugar por jugar, además que implementa metodologías que ayudan a alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El juego en cambio es una actividad innata, libre y espontánea para el ser humano, ayuda a desarrollar habilidades, compartir experiencias y ser sociables con los demás, es un espacio de interacción con uno mismo y el entorno que nos rodea.

Llegando a una conclusión la actividad lúdica y el juego se encuentran ligados porque al realizar una actividad lúdica es básicamente un juego pero este no va a

ser espontáneo sino que va a tener un propósito diferente que será de un aprendizaje específico en la educación de los niños y niñas. Al juego se lo utiliza como instrumento de generación de conocimientos, así también es el principal elemento del aprendizaje lúdico, es el recurso educativo que enriquece en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.5. Teorías de los juegos

2.5.1. Jean Piaget

Jean Piaget (1956), dice que: “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Blanco, 2012)

Piaget se centro principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños y niñas, sino en el trabajo por “una inteligencia” o una “lógica” esto origina diversas formas mientras las personas se van desarrollando.

La teoría por etapas está basada en la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo, incluso incorporando elementos de otras etapas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños y niñas adquieren conocimientos y entienden. Así se forma el constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el curriculum.

El curriculum empieza con los intereses de lo aprendido, incorpora información y experiencias nuevas de conocimiento y experiencias previas. A través de la acción, lo aprendido descubre cómo controlar el mundo. (Blanco, 2012)

El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Dos principales funciones:

- Consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y,
- Reforzar el sentimiento de poder de manera efectiva al mundo.

2.5.2. Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1924) manifiesta que: “El juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

Lev Vygotsky presenta dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano estas son:

- Dependiente de la biología.
(Preservación y reproducción de la especie).
- Tipo sociocultural.
(Integrar la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

El juego es una actividad social, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, logran adquirir roles complementarios, preocupándose del juego simbólico, indicando como el niño y niña transforma algunos objetos y los convierte de acuerdo a la creatividad e imaginación, por ejemplo: utiliza la escoba para convertirla en un caballo.

“El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está

siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”.
(Vygotsky, 1979)

2.5.3. Karl Groos

Karl Groos (1902) dice que: “El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia”. (Blanco, 2012)

El juego es un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que será al final de la niñez, esto contribuirá en el desarrollo de funciones y capacidades del niño y niña.

2.6. Niveles de Desarrollo del Juego

Elkonin (1985), argumenta sobre el juego diciendo:

Los niños y niñas al reconstruir una misma esfera de actividad, el lugar central en el juego ocupa diversos aspectos de esa realidad. En el juego, la esfera de actividad que se refleja es el tema o el argumento del mismo, y lo que de esta esfera se refleja precisamente en el juego es lo que se denomina contenido del mismo, entonces con un mismo argumento, los niños y niñas de distinta edad reflejan diversos contenidos.

Según estos datos Elkonin destaca los siguientes cuatro niveles de desarrollo del juego, los cuales respecto al análisis del proceso evolutivo del juego se agrupan en dos fases:

- **Primera fase:** que engloba el primer y segundo nivel, entre los 3 y 5 años, donde el contenido fundamental del juego son las acciones objetables, de orientación social, correspondientes a la lógica de las acciones reales.

❖ Primer Nivel

- ✓ Contenido central del juego son las acciones con determinado objeto dirigido al compañero de juego.
- ✓ Las acciones son monótonas, constan de una serie de operaciones que se repiten, (el paso de un plato a otro).

❖ Segundo Nivel

- ✓ Contenido principal del juego es la acción con el objeto. Destacando la acción lúdica a la acción real.
- ✓ La lógica de las acciones viene establecida por la continua observación en la vida real.
- ✓ Existen contradicciones entre los niños y niñas debido a que comienza un proceso de enriquecimiento mayor en las acciones ejecutadas.
- **Segunda fase:** engloba el tercer y cuarto nivel, entre los 5 y 7 años, donde existen unas relaciones sociales reales entre las personas y todo lo que hacen tiene un claro sentido social.

❖ Tercer Nivel

- ✓ Contenido fundamental del juego interpretación del papel y ejecución de acciones transmisoras del carácter de las relaciones con otros compañeros.
- ✓ Papeles bien perfilados y realizados.
- ✓ La intriga de la lógica de las acciones es discutida. Se aclara las reglas de conducta de los niños y niñas se sujetan sus acciones.

❖ Cuarto Nivel

- ✓ Contenido fundamental del juego ejecución de acciones relacionadas con la actitud adoptada ante otras personas.
- ✓ Papeles claramente perfilados y destacados. A lo largo de todo el juego el niño y niña observan una línea de conducta.
- ✓ Las acciones se despliegan en orden estrictamente fortalecidos de la lógica real. Están claramente escogidas las reglas que el niño y niña observa, en la vida real, y las reglas existentes. (García)

2.7. El juego entendido como un fenómeno psicológico

Para empezar a hablar sobre el tema realizaremos esta pregunta **¿para qué jugar?** y así se empezará diciendo que:

El juego es una necesidad. Jugar es necesario, tanto para el niño como para el adulto, aunque para cada uno tenga un significado diferente.

En el adulto el juego implica distracción, entretenimiento, descanso, alivio y distensión; tomar distancia de sus preocupaciones y ocupaciones; un “perder el tiempo” de sus obligaciones de adulto para “ganarlo” en placer en tanto que es persona.

Para el niño, en cambio, el juego es una función básica, un comportamiento totalizador que compromete sus percepciones, sensibilidad, motricidad, inteligencia, afectividad y comunicación; no es un simple pasatiempo ni una distracción pasajera; mucho menos aun, una “pérdida de tiempo porque sí” como muchas veces lo manifiestan los padres.

Al niño le hace falta jugar, solo o con otros, con o sin juguetes, pero JUGAR. Para él, el juego tiene una doble función: por un lado de aprendizaje y, por otro, terapéutica, ya que mediante el juego el niño aprende a conocer el mundo de los objetos, a sí mismo y a los demás. Al principio es individualista y, más tarde, se transforma en aprendizaje de la convivencia y la sociabilidad, preparándolo para la vida en comunidad. A través del juego el niño se pone a prueba a sí mismo, a sus facultades y capacidades en desarrollo, ejercitándose permanentemente en el riesgo implícito de nuevas experiencias. Es en el juego donde el niño se siente omnipotente, ya que por medio de él puede conquistar su autonomía, construyendo un mundo del que es el soberano. ((Psicopedagoga))

El niño necesita jugar para aprender. Pero así como aprende jugando, también tiene que aprender a jugar. Y es el adulto quien debe hacérselo posible.

No caben dudas de que el juego es una actividad básica y primordial para el desarrollo del niño; por tanto, las actitudes y comportamientos de los padres y demás familiares ante el juego, los juguetes y el jugar del niño imprimirán huellas imborrables en su personalidad en formación. Por esto, en todo momento y ante cualquier circunstancia, es NECESARIO recordar y tener presente que la salud física, mental y emocional de todo niño depende del marco dentro del cual los padres le permitan crecer. ((Psicopedagoga))

2.8. Fundamentación Teórica del currículo del nivel inicial

Los niños aprenden mediante la actividad lúdica y necesitan jugar durante horas a lo largo de su jornada para lograr así un desarrollo integral apropiado. En sus juegos espontáneos ensayan y entrenan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y de comunicación. Además, la actividad lúdica es una fuente insustituible de equilibrio personal (liberación de tensiones, disfrute, etc.), por lo que es la actividad que integra mejor y de forma más natural los múltiples aspectos y las dimensiones del desarrollo, así como las distintas competencias de los programas de Educación Inicial.

El juego es una necesidad y un derecho de la infancia; muchas de las actividades que hoy se plantean en el currículo como cantar, jugar, modelado, mirar imágenes, escuchar relatos, dramatizar son de inspiración Froebeliana aunque enriquecidas con el conocimiento reciente y actualizado disponible sobre del desarrollo del niño y de la niña. Estos nuevos descubrimientos de las neurociencias y de la psicología evolutiva han hecho grandes aportes a la educación, especialmente en la etapa de los primeros años.

Las hermanas **Agazzi**, educadoras pioneras en el trabajo con niños pequeños y niñas pequeñas, promovían este modelo, afirmando que la estimulación de los sentidos se realiza a través de diferentes actividades y materiales, los cuales provienen del ambiente natural y social.

Los niños y las niñas aprenden jugando; por lo tanto, se requiere utilizar el juego como estrategia metodológica en los programas del Nivel Inicial. Fundamento de ello es el hecho de que ésta es la actividad central de los niños y las niñas, y les produce placer.

En tal sentido, el educador o educadora debe promover juegos que se caractericen por ser atractivos y desafiantes para los niños y las niñas por su capacidad para producir sensaciones de bienestar. Además, es una experiencia que implica un rol activo de los niños y las niñas ya que escogen, se mueven, crean. Esto debe ser considerado por el educador y la educadora al momento de ofrecer y diseñar experiencias de aprendizaje.

Los niños y las niñas aprenden mejor moviéndose, interactuando, jugando, imitando, manipulando, riéndose, recreando su realidad y no realizando «trabajos» a los que muchas veces no les encuentran sentido. Por lo tanto, hay que romper la dicotomía entre juego y trabajo en la primera infancia, ya que a los niños y a las niñas debe presentárseles todo de forma lúdica, lo que permitirá el logro de aprendizajes significativos. (Dominicana, 2014)

UNIDAD II

3. MOTRICIDAD GRUESA

(Hernández & Rodríguez, 2000, Pág. 16) dice que: la coordinación de las contracciones de distintos grupos musculares que producen un movimiento adaptado, hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armónicamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, saltar, ponerse de pie, desplazarse con facilidad caminando y corriendo.

Se define a la motricidad gruesa como una habilidad que el niño va adquiriendo, es un proceso para controlar todo el cuerpo, esto está relacionado con el desarrollo cronológico del niño y niña el cual va a tener movimientos armoniosos, adquiriendo agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

3.1. Objetivo de la motricidad gruesa en los niños y niñas

Desarrollar movimientos armoniosos de los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio abarcando aspectos como la lateralidad, el equilibrio, esquema corporal, coordinación, noción del cuerpo esto ayudará para mejorar el proceso de aprendizaje en los niños y niñas.

3.2. Motricidad Gruesa o Global

Se refiere al control de movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre si mismo entre otros).

El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebe, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura, y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Gurza Fernández Francisco). (Santiago, 2010)

3.3. Habilidades motrices gruesas básicas

Son acciones motrices que aparecen acorde a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptor, etc. requieren de práctica y coordinación del cerebro.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son que son comunes a todos los individuos permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos.

3.4. Habilidades motrices gruesas básicas consideradas en niños de 3 a 5 años.

- **Marcha:** acción de caminar de un lugar a otro de manera muy formal.
- **Carrera:** acción de desplazarse de forma rápida con gasto energético.
- **Saltos:** acción de levantarse de la superficie y mantenerse suspendido en el aire unos segundos con impulso de piernas y brazos.
- **Lanzamientos:** impulsar objetos con fuerza para enviar a una dirección.
- **Equilibrio:** es estabilizar un conjunto de movimientos.
- **Subir y bajar escaleras:** acción de ascender a la cima y descender de ella.
- **Rebotes:** acción de golpear el balón hacia abajo sin perder el balón.
- **Atrapar:** acción de coger un objeto suspendido en el aire con las manos.

3.5. Elementos del desarrollo psiconeurológico y su relación con el desarrollo motriz.

Las experiencias que cada niño y niña tengan con su motricidad son un factor determinante para el desarrollo y fortalecimiento de las redes neuronales de su sistema nervioso, a su vez, el desarrollo del sistema nervioso permite a los niños explorar y descubrir diferentes movimientos, su cuerpo y su entorno.

Elementos o factores involucrados en el desarrollo psiconeurológico y su relación con el desarrollo motriz infantil son:

3.5.1. Tono

En primer término, para que el niño organice su conciencia corporal, requiere contar con una tonicidad, que le permita organizar el todo corporal y posteriormente el movimiento dirigido e intencional o asistido. La tonicidad garantiza las actitudes, las posturas, las mímicas y las emociones. El control tónico permitiría, un mayor control de movimientos voluntarios y con ello la posibilidad de desarrollar la función del equilibrio. ((Chile), 2013)

El tono se presenta por el grado de tensión muscular necesario para poder realizar cualquier movimiento, debe adaptarse a nuevas situaciones de acción que realiza la persona, como es caminar, coger un objeto, estirarse, relajarse y otros.

La conciencia y posibilidad de utilización de nuestro cuerpo depende del correcto funcionamiento y control tónico.

- El tono muscular está regulado por el sistema nervioso.
- El niño, para poder desarrollar un equilibrio tónico, será necesario que experimente el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y en diversas actitudes estáticas y dinámicas. (M Jesus Comellas i Carbo, 1996)

“El intercambio corporal de información que se produce entre la madre y el niño recién nacido, que fundamentalmente se expresa por estados de tensión, distensión muscular, reflejan sensaciones de placer, displacer y provocan reacciones de acogida, rechazo en el otro, es lo que se ha denominado diálogo tónico”. (Ajuryaguerra, J. 1986)

3.5.2. Equilibrio

El equilibrio es la capacidad de vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que deseemos, sea de pie, sentados o estática sin caer.

Este equilibrio implica:

- Interiorización del eje corporal.
- Disponer de un conjunto de reflejos que, instintivamente primero, conscientemente después, permitan al niño saber cómo ha de disponer la fuerza y el peso de su cuerpo y también los movimientos para conseguir no caerse, ya sea encima de una bicicleta, saltando en un solo pie, caminar colocando los pies uno delante del otro.

El desarrollo de la capacidad de equilibrio responde a la interacción entre varias fuerzas, especialmente la de gravedad, sin la cual, junto a la postura, no serían posibles la mayor parte de los movimientos que se realizan a lo largo del ciclo vital.

El equilibrio comprende un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas que abarcan el control postural en los distintos planos y el desarrollo de la locomoción o distintas formas de desplazamiento.

Para lograr posturas de equilibrio se requiere una contracción permanente (tónica) con bajo desgaste energético, la función principal es la de compensar el efecto de la fuerza de gravedad. Las posturas de equilibrio acompañan siempre a los movimientos, sean éstos gruesos o finos.

3.5.2.1. Tipos de Equilibrio

García y Fernández (2002), Contreras (1998), Escobar (2004) y otros autores, afirman que existen dos tipos de equilibrio:

- **Equilibrio Estático:** control de la postura sin desplazamiento.
- **Equilibrio Dinámico:** reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad. (Santiago, 2010)

3.5.2.2. Factores que intervienen en el equilibrio

El equilibrio corporal se construye y desarrolla en base a las informaciones visoespacial y vestibular. Un trastorno en el control de equilibrio, no solo va a producir dificultades para la integración espacial, sino que va a condicionar en control postural.

A continuación, se distinguirá tres grupos de factores.

- **Factores Sensoriales:** Órganos sensorio motores, sistema laberintico, sistema plantar y sensaciones cenestésicas.
- **Factores Mecánicos:** Fuerza de la gravedad, base de la sustentación, peso corporal.
- **Otros Factores:** Motivación, capacidad de concentración, inteligencia motriz, autoconfianza. (Santiago, 2010)

3.5.2.3. Actividades para su desarrollo

Un buen control del equilibrio favorece, según Jiménez (2002), el conocimiento del cuerpo, la creatividad, la propia adecuación al movimiento, confianza y seguridad en sí mismo. Según Castañer y Camerino (1991), Gutiérrez (1991), Le Boulch (1997), Trigueros y Rivera (1991), se puede realizar las siguientes actividades:

3.5.2.4. Actividades de Equilibrio Estático

Las actividades se las realizara en evolución de posiciones más estables a menos estables.

- Tumbados.
- Sentados.
- Sentados, semi-flexionando las piernas y brazos abiertos.
- Sentados, semi-flexionando las piernas y brazos pegados al cuerpo.
- De pie, con piernas y brazos abiertos.
- De pie, con piernas y brazos pegados al cuerpo.
- De pie, sobre una sola pierna, con brazos y piernas abiertas.
- De pie, sobre una sola pierna, brazos y piernas pegadas al cuerpo.

Otra opción de Actividades para trabajar el equilibrio estático:

- “Pollito Inglés”. Un niño o niña se colocará de espaldas a sus demás compañeros, seguidamente dirá la frase expuesta, al darse la vuelta vera quien se mueve, todos deben estar quietos en una postura de estatuas y manteniendo el equilibrio. El primero en moverse pasará a ser de líder.
- “Los Equilibristas” En parejas, realizar varias posiciones de equilibrio evitando demasiados apoyos. (Santiago, 2010)

3.5.2.5. Actividades de Equilibrio Dinámico

Los ejercicios que se realizarán son los desplazamientos:

- Seguir líneas rectas, curvas, quebradas...
- Cambios de dirección y sentido.
- Introducir giros y otras habilidades.
- Aumentar la velocidad de desplazamiento.
- Reducir el espacio de acción.
- De puntillas, sobre los talones, punta talón, en cuclillas, a la pata coja...
- Portando un objeto en la cabeza, hombro, brazo...
- En diferentes alturas: adoquines, bancos, sobre cajones,...

Otra opción de Actividades para trabajar el Equilibrio Estático son:

- “La línea”. Realizar cinco maneras de desplazamiento sobre la línea recta sin perder el equilibrio.
- “Carrera de relevos”. En grupos de 8. En el piso se pondrán varios círculos en los que deben ir pisando sin perder el equilibrio, si este lo pierde debe empezar nuevamente y al llegar al final regresará transportando un libro en la cabeza sin dejarlo caer, y así saldrá el siguiente.

La coordinación y el equilibrio son capacidades que definirán la acción, hasta el punto de que una deficiencia o anomalía en el desarrollo de cualquiera de ellas, limitará o incluso impedirá una ejecución eficaz. Por ello, es necesario el trabajo de estas capacidades en los primeros años de Educación Primaria, debido a que la mejora funcional del dominio corporal supondrá la adquisición de múltiples conductas motrices de carácter utilitario, lúdico o expresivo, que serán fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas. (Santiago, 2010)

3.5.3. Lateralidad

Es algo propio de la especie humana, que expresa la división de funciones en los hemisferios cerebrales y contempla contar con una noción de la línea media del cuerpo. El niño aprende a utilizar la función de lateralidad y a orientarse espacialmente en relación con su cuerpo alrededor de los tres años y medio.

Entre los dos y cinco años el niño va utilizando las dos partes de su cuerpo de forma más diferenciada. De los cinco a los siete se produce la afirmación definitiva de la lateralidad, con la adquisición y dominio de la función de derecha e izquierda.

“La integración del eje corporal posibilita la adquisición de la lateralidad, permitiendo que el niño distinga entre la derecha y la izquierda de su cuerpo. Como consecuencia permite, posteriormente, la proyección de estas referencias sobre el mundo y sobre los demás y, por lo tanto, permite la organización del espacio. La orientación espacial se produce por referencia a este eje corporal”. **(Berruezo, P. 2004)**

El proceso de lateralización en los niños y niñas tiene una base neurológica, tendrán un dominio manual tanto del un hemisferio como del otro el que será el que predomine, así pues será dextrómano el que tenga una dominancia hemisférica izquierda y viceversa. La dominancia puede ser total o parcial, es así que un niño o niña puede ser derecho con su mano, pero con su pie es izquierdo, es muy evidente visualizar este tipo de lateralidad cruzada de mano pie, ojo, oído y otros.

También se apunta la importancia de la herencia en la lateralidad, estando estadísticamente comprobado que de padres ambos zurdos en elevado porcentaje del 45% de niños han heredado esta característica, un 26% se da entre los niños que tienen un solo progenitor zurdo y un pequeño porcentaje, 5%, se da con niños que tienen los dos progenitores dextristas.

Con todo, se puede deducir que tanto los dextristas como los zurdos son raramente plenamente dextristas o zurdos es decir, que una gran mayoría, a pesar de tener claramente determinada la dominancia lateral, realizan acciones con la mano no dominante. No son ambidextros, dominio por igual de una y otra mano, sino que la dominancia no es total. (M Jesus Comellas i Carbo, 1996)

3.5.4. Noción del Cuerpo

Es la integración de la imagen del cuerpo que se establecerá a través de la información visual, táctil, kinestésica y auditiva, y de la retroalimentación del mundo exterior. La noción del cuerpo sería como una especie de “mapa con memoria” de todas las partes del cuerpo, una conciencia corporal y base para la organización del yo.

3.5.5. Esquema Corporal

El esquema corporal es un ordenador de la percepción que tienen los niños sobre su propio cuerpo, siendo una plataforma sobre la cual ellos podrán continuar organizando su desarrollo corporal y un soporte para organizar sus funciones mentales superiores. ((Chile), 2013)

El esquema corporal se elabora al compás del desarrollo motriz y la maduración del sistema nervioso, e implica lo siguiente:

- *Límites en el espacio* (morfología).
- *Habilidades motoras básicas* (equilibrio, manejo de lateralidad, organización espacial y temporal etc.).
- *Posibilidades de expresión a través del cuerpo* (actitudes, mímica).

- *Percepciones de las diferentes partes de nuestro cuerpo.*
- *Conocimiento verbal de los diferentes elementos corporales.*
- *Posibilidades de representación simbólica que tenemos de nuestro cuerpo (desde el punto de vista mental o desde el punto de vista gráfico).*

(Fonseca, 1998) dice que: el concepto de esquema corporal se encuentra ligado con imagen corporal. El niño percibe y vive su existencia, es objeto y sujeto a la vez. Tiene dos niveles diferentes del mismo proceso:

- El cuerpo como objeto de percepción y;
- El cuerpo como objeto de representación, esto sería la conciencia de sí mismo.

“Fundamentalmente el esquema corporal se constituye como un fenómeno de carácter perceptivo que tiene su punto de partida en las sensaciones tomadas del interior y del exterior del cuerpo”. **(Berruezo, P. 2004)**

De los cinco a los seis años el niño perfila la constitución general del cuerpo y se da cuenta de los detalles:

- Cejas
- Pestañas
- Parpados

El proceso de adquisición puede variar en muchos niños según sea el ambiente que tengan así como puede variar también con las edades a las que hacemos referencia, en cuanto al proceso que siguen los niños en el aprendizaje, y en la edad en que se encuentran deberían tener claro los conceptos ya detallados. (M Jesus Comellas i Carbo, 1996)

3.5.6. Estructuración Espacial y Temporal

El niño desarrolla su acción en el espacio mediante el movimiento, formando las nociones espaciales y temporales. Las nociones espaciales se vinculan así:

Cuando esto ocurre, el niño podrá seleccionar, clasificar, agrupar elementos, construir categorías, cuantificar y decodificar símbolos. Por su parte, la noción de tiempo se construye a través de movimientos o acciones, en forma de velocidad, duración, intervalo, simultaneidad o sucesión.

Cada uno de estos factores de desarrollo se expresará en el niño en sus capacidades práxicas (gruesa y fina), caracterizadas por el manejo armonioso del cuerpo e integración de su acción en el espacio y el tiempo de manera planificada.

3.5.7. Praxias

Son movimientos voluntarios e intencionados, programados y planificados, es decir, son traducciones de un acto mental en una acción motora. La capacidad práxica muestra el nivel de atención voluntaria del niño y su capacidad de planificar y secuenciar acciones ante situaciones nuevas.

Para concluir se puede decir que el desarrollo psiconeurológico permite la adaptación del niño, a los diversos contextos, social, cultural y escolar, desarrollando su motricidad en un sistema organizado compuesto de diversos factores participando de manera interdependiente en la planificación, ajuste y autorregulación de sus acciones, hacia el logro de determinados fines y la adquisición de nuevos aprendizajes.

3.6. Características de los niños y niñas de 3 a 6 años

“La imagen que tenemos ahora del niño y la niña es la de alguien que es rico en potencial, fuerte, poderoso, competente y, sobre todo, que está relacionado con las personas adultas y con otras de su edad” (Malaguzzi, 1993).

En esta etapa del desarrollo el comportamiento del niño se caracteriza por una intensa necesidad de movimiento, por el juego y la actividad motriz, son “su forma de vivir”. Su actividad es continua, los niños tienen alta resistencia a la inmovilidad y protestarán si se les interrumpe una actividad que no han completado.

El niño actúa con intención, movido por la emoción y el placer que le produce el logro de sus habilidades motoras. Los niños juegan para sí mismos pero, al mismo tiempo, juegan con otros, mostrando sus competencias e incorporándose al mundo social y cultural. ((Chile), 2013)

“El niño es el único ser en el que la estructura motriz, la afectiva y la cognitiva, se encuentran perfectamente superpuestas, funcionando como un todo esencialmente hasta los siete u ocho años, edades en las que se produce el paso del pensamiento preoperatorio al pensamiento operatorio. Este modo peculiar de manifestarse constituye la noción de expresividad motriz “. (**Aucouturier, B. 1994**)

El niño a medida que incrementa su actividad motriz irá organizando sus pensamientos y espacio, sentirá intención de proyectar diferentes partes del cuerpo en sus movimientos. Toda actividad se centrará en realizar movimientos globales del cuerpo en el espacio, afinará y probará distintas posturas que necesita para los desafíos que emprenderá en su vida diaria.

Los niños y niñas logran tener una coordinación bilateral, esto quiere decir que utiliza ambos lados de su cuerpo, adquiriendo cada vez mayor dominio: corren y dan medio giro, muestran una gran fortaleza al saltar con los pies juntos, caminan sobre líneas dibujadas en el piso sin salirse de ellas.

3.7. Características Motrices de los niños y niñas de 5 a 6 años (Rada y González, 1983)

- Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces. Se orienta fácilmente en el espacio.
- Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva, cambia de dirección, y reacciona con rapidez.
- Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas.

- Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva e individualmente, sin o con elementos.
- Salta en profundidad alrededor de 1 metro.; a lo largo 50–60 cm. Y en alto 40-50 cm. Es capaz de saltar rebotando con suficiente control.
- Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento.
- Recibe con dos manos y puede devolver un pase. Anticipa la trayectoria de los objetos. (Garcia)
- Tiene mayor control y dominio en sus movimientos.
- Tiene mayor equilibrio.
- Separa un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntillas.
- Distingue izquierda derecha en sí mismo.

3.8. Fases de la Motricidad Gruesa

3.8.1. Primera fase desde el nacimiento a los 6 meses

En esta fase el niño y niña tienen dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.

3.8.2. Segunda fase de los 6 meses al 1 año

En esta etapa se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y el tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al feedback propio del desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños y niñas caminan con ayuda.

3.8.3. Tercera fase del 1 año a los 2 años

Alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda, su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc., a los dos años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos, se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.

3.8.4. Cuarta fase de los 3 años a los 4 años

En esta etapa se consolida lo adquirido hasta el momento, corre sin problemas, suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas de un lado al otro. Al llegar a los cuatro años puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.

3.8.5. Quinta fase de los 5 años a los 7 años

El equilibrio entra en la parte determinante, donde se adquiere total autonomía en este sentido a lo largo de este periodo, se valoran los conocimientos adquiridos hasta el momento que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio afectivos. Las posibilidades que se abren al niño delante de las siguientes fases de crecimiento (adolescencia y pubertad) hasta llegar al desarrollo completo vendrán marcadas ineludiblemente por lo adquirido y consolidado en estas etapas. Esta etapa es la más óptima para su desarrollo. A los 6 años, el equilibrio dinámico se da con elevación sobre el terreno. (Guanochanga, 2013)

3.9. La actividad motriz del niño y la niña de 5 a 6 años

La preparación del niño y niña no debe centrarse en los grupos finales del preescolar o sea en la etapa anterior a la vida escolar, sino desde los primeros años, pues las influencias educativas que se ejercen en cada grupo de edad por las que va transitando el pequeño, tanto en las instituciones infantiles como en el hogar, potencian su desarrollo en todas las esferas: motriz, cognitiva y afectiva.

Los niños y niñas de 5 a 6 años a través de las vivencias, posibilitan la adquisición de conocimientos y habilidades que son básicos para los años que continúan. La actividad motriz se la debe empezar desde los primeros años de vida para garantizar un aprendizaje de conocimientos beneficiosos durante su etapa escolar.

La etapa preescolar es un periodo sensitivo para el aprendizaje y en la misma se forman los rasgos del carácter que determinan la personalidad del individuo. Las

experiencias cognitivas y motrices que se apropia el niño y niña en estas edades, si además están acompañadas por la afectividad que este necesita: cariño, buen trato, atención etc., garantizan el desarrollo armónico e integral como máxima aspiración de la educación.

3.10. Evaluar la efectividad del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas.

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 niñas del sexto año de vida.

2.2. Caracterización de Variables o Factores de Estudio

VARIABLE INDEPENDIENTE:

- ❖ Actividades Lúdicas

VARIABLE DEPENDIENTE:

- ❖ Desarrollo de la motricidad gruesa

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Modalidad de la Investigación

3.1.1. Bibliográfica

Se la plantea como bibliográfica dado a que la investigación requiere de análisis, interrogación, descubrimiento, indagación, averiguación y para esto se recurre a textos de diferentes autores estas sean de bibliotecas o direcciones electrónicas.

Referente a esto es importante indicar que todas las fuentes bibliográficas utilizadas son colocadas las citas bibliográficas de la teoría así mismo de sus respectivos autores.

3.1.2. De Campo

Este trabajo se lo realizó en el Centro Educativo “Amable Arauz” de la parroquia de Conocoto, para lo cual se acude a bibliografías, folletos, libros especializados e Internet. En esta modalidad se aplicó la técnica de observación directa para obtener datos reales de lo que se quiere investigar para luego analizar.

3.2. Tipo o nivel de la investigación

El tipo de investigación a realizar es descriptiva debido a que se basa en la observación, registro de datos de las variables y objetos de estudio que en este caso son las docentes, niños y niñas de la Institución Educativa “Amable Arauz”

3.3. Población y Muestra

Para realizar la investigación se ha considerado como población los 51 niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz” matriculados en el período 2014–2015 incluido El Director de la Institución y 3 maestras.

3.3.1. Muestra

La población objeto de investigación son 51 niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”, 3 maestras y un Director, según el siguiente cuadro.

PARALELO	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
“B”	9	17	25
“C”	14	12	27
	MAESTRAS		3
	DIRECTOR		1
TOTAL MUESTRA			55

3.4. Operacionalización de las variables

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ÍTEMS
ACTIVIDADES LÚDICAS	<p>Para Pedro Fullea (1992), La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.</p> <p>Son actividades recreativas y educativas primordiales al realizar movimientos corporales.</p>	<p>Juego activo y motivador.</p> <p>Métodos y técnicas lúdicas</p>	<p>% de Juego realizado en el patio</p> <p># de movimientos corporales realizados</p> <p>% de respeto a las reglas establecidas</p> <p>% de desarrollo de habilidades</p> <p>Niveles de seguridad</p> <p>Niveles de movimientos de todo el cuerpo</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de Observación</p>	<p>¿Cree usted que las actividades lúdicas estimulan diferentes áreas del desarrollo?</p> <p>¿El juego es importante en esta etapa del niño y niña?</p> <p>¿El juego ayuda a desarrollar habilidades?</p> <p>¿Las actividades lúdicas ayudan en las actividades diarias del niño y niña?</p>

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ÍTEMS
MOTRICIDAD GRUESA	Son movimientos amplios que involucran a todas las partes del cuerpo además, requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de los músculos, huesos y nervios, manteniendo el equilibrio y aplicando la lateralidad.	Movimientos corporales Equilibrio Tiempo y ritmo Coordinación	Niveles de dificultad de movimientos Tipos de estrategias para desarrollar el equilibrio Tipos de Ejercicios dinámicos Niveles de coordinación corporal	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Técnica: Observación Instrumento: Guía de Observación	¿Qué actividades planifica para desarrollar la motricidad gruesa? ¿Los niños (as) respetan las órdenes proporcionadas? ¿Los niños (as) caminan correctamente sobre la línea dibujada?

3.5. Recolección de la Información

Las técnicas que se utilizó en la investigación serán: la observación, encuesta; siendo estas las principales formas de obtener información de lo que se quiere conocer referente al problema.

ENCUESTA

Esta técnica consiste en llenar un cuestionario previamente elaborado por el investigador sobre un tema o problema planteado. El encuestado/a contesta por escrito la intervención del investigador en forma anónima, esta técnica es utilizada para preguntar a los estudiantes, docentes y padres de familia.

OBSERVACIÓN

La observación es sistemática, viable y confiable por que el investigador emplea para obtener directamente los datos de la realidad vivida con los niños.

Nº	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN
1	Observación	Guía de observación	Niños/as
2	Encuesta	Cuestionario	Docentes

3.6. Procesamiento y análisis de resultados

Luego de haber realizado la aplicación de la encuesta y observación se procede a:

- Tabular los resultados
- Elaborar cuadros y gráficos
- Analizar e Interpretar los resultados

Una vez aplicados los respectivos instrumentos de investigación, los resultados son sometidos a una interpretación cualitativa los mismos que son analizados de manera rigurosa y oportuna.

En base a los resultados reales obtenidos se establece análisis, conclusiones y recomendaciones pertinentes.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES

PREGUNTA 1: ¿Con que frecuencia aplica usted actividades lúdicas?

CUADRO 1.

Frecuencia que aplica actividades lúdicas

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	SIEMPRE	1	33,33
2	CASI SIEMPRE	2	66,67
3	NUNCA	-	-
	TOTAL	3	100

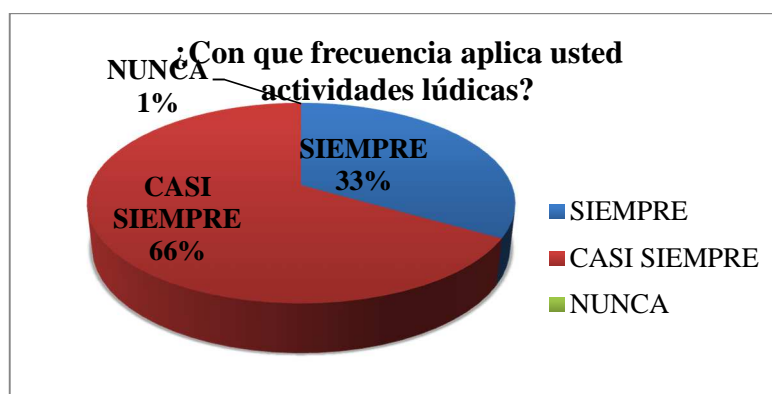


GRÁFICO 1. Frecuencia que aplica actividades lúdicas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 33,33% de las docentes responden que siempre aplican actividades lúdicas, y un 66,66% aplican casi siempre. Por lo señalado, se puede deducir que las actividades lúdicas son poco aplicadas por las docentes como estrategia didáctica, debido a que lo interpretan únicamente como un juego y no como un proceso de enseñanza-aprendizaje.

PREGUNTA 2: Según su criterio, para la aplicación de las Actividades Lúdicas se requiere:

CUADRO 2.

Requerimiento para aplicar actividades lúdicas

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	Motivación y preparación.	-	-
2	Un desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social de los niños.	-	-
3	Realizar ejercicios que proporcionen alegría, placer, gozo, satisfacción.	3	100
TOTAL		3	100

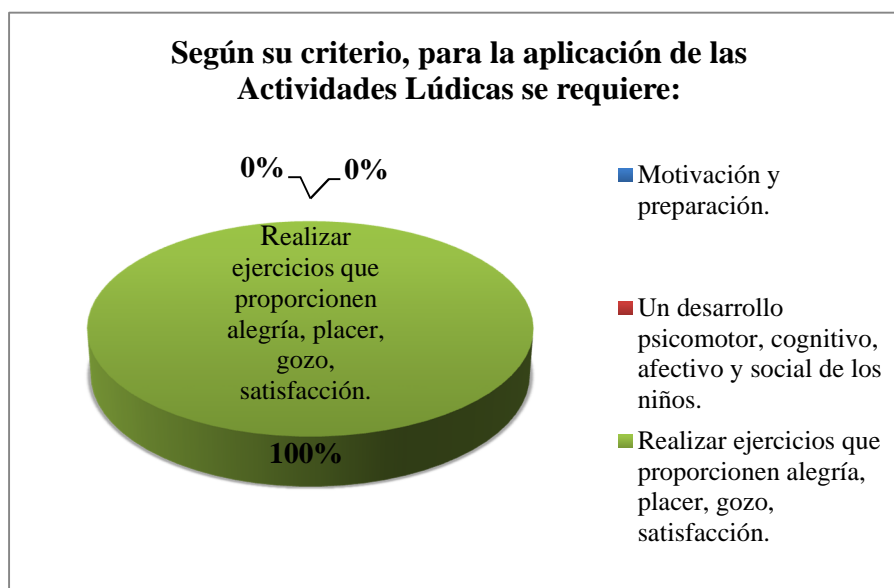


GRÁFICO 2. Requerimiento para aplicar actividades lúdicas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes reconocen que para aplicar Actividades Lúdicas se requiere realizar ejercicios que proporcionen alegría, placer, gozo, satisfacción, esto permite determinar que las docentes tienen amplios conocimientos sobre el tema dando oportunidad a los niños un aprendizaje exhaustivo.

PREGUNTA 3: Desde su experiencia profesional, ¿Cuál es el aporte de las actividades lúdicas en la formación del niño?

CUADRO 3.

Aporte de las actividades lúdicas en la formación del niño/a

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	Desarrollo psico-social.	-	-
2	Adquisición de saberes.	-	-
3	Conformación de la personalidad.	-	-
4	Todas las anteriores.	3	100
	TOTAL	3	100



GRÁFICO 3. Aporte de las actividades lúdicas en la formación del niño/a

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes responden a la opción todas las anteriores, en base a esto se deduce que las docentes en sus actividades diarias con los niños/as fomentan el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad que les ayuda en su creatividad y conocimientos.

PREGUNTA 4: ¿Cómo le considera usted a la actividad lúdica?

CUADRO 4.

Como le consideran a la actividad lúdica

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	Como una estrategia didáctica o pedagógica.	3	100
2	Como un recurso educativo.	-	-
3	Como un juego.	-	-
4	Como actividad física.	-	-
	TOTAL	3	100

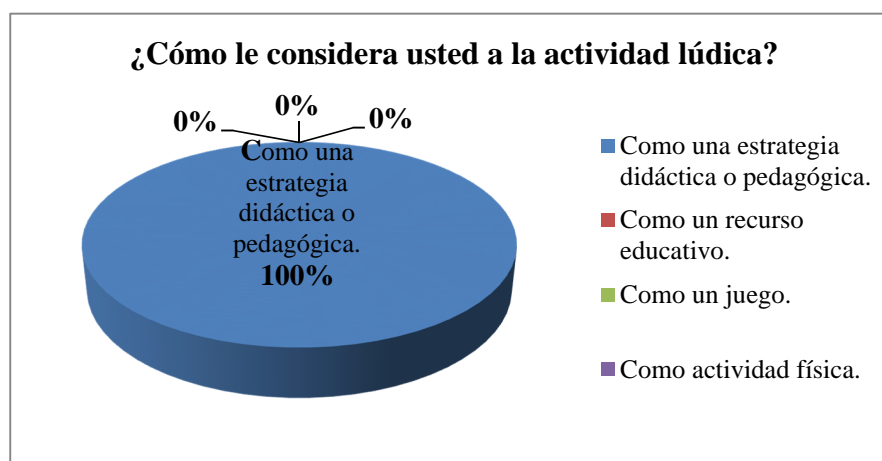


GRÁFICO 4. Como le consideran a la actividad lúdica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes indican que las actividades lúdicas se las considera como una estrategia didáctica o pedagógica, por lo tanto se deduce que las docentes saben cómo enriquecer el aprendizaje en un espacio dinámico y realizar las clases más agradables y divertidas.

PREGUNTA 5: ¿En su actividad diaria ha podido observar cambios en los niños luego de la aplicación de las actividades lúdicas?

CUADRO 5.

Cambios luego de aplicar actividades lúdicas

VALORACIÓN										
ACTIVIDAD	SIEMPRE	%	CASI SIEMPRE	%	A VECES	%	NUNCA	%	T	%
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sensaciones nuevas. ➤ Coordina movimientos de su cuerpo. ➤ Explora y amplia movimientos. ➤ Atención, memoria ➤ Comunicación y cooperación ➤ Interacción social. ➤ Relación intercultural 	1	33	2	67	0	0	0	0	3	100
TOTAL	1	33	2	67	0	0	0	0	3	100

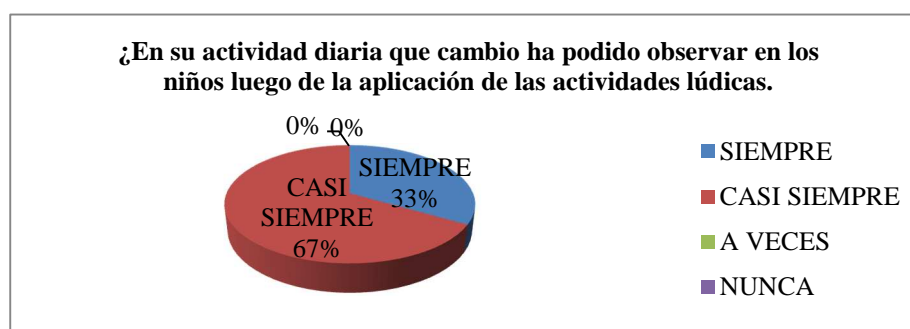


GRÁFICO 5. Cambios luego de aplicar actividades lúdicas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 33% de las maestras encuestadas consideran que sí se observan cambios en los niños luego de aplicar actividades lúdicas, pero el 66,67% manifiestan que casi siempre; esto permite determinar que los niños no alcanzan los objetivos propuestos al aplicar actividades recreativas, debido a que al aplicar actividades lúdicas lo confunden con un juego y no hay un aprendizaje significativo que ayude en su formación integral.

PREGUNTA 6: ¿Cuál es el grado de conocimiento que usted tiene en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?

CUADRO 6.

Conocimientos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	MUCHO	-	-
2	NORMAL	3	100
3	POCO	-	-
4	NADA	-	-
	TOTAL	3	100

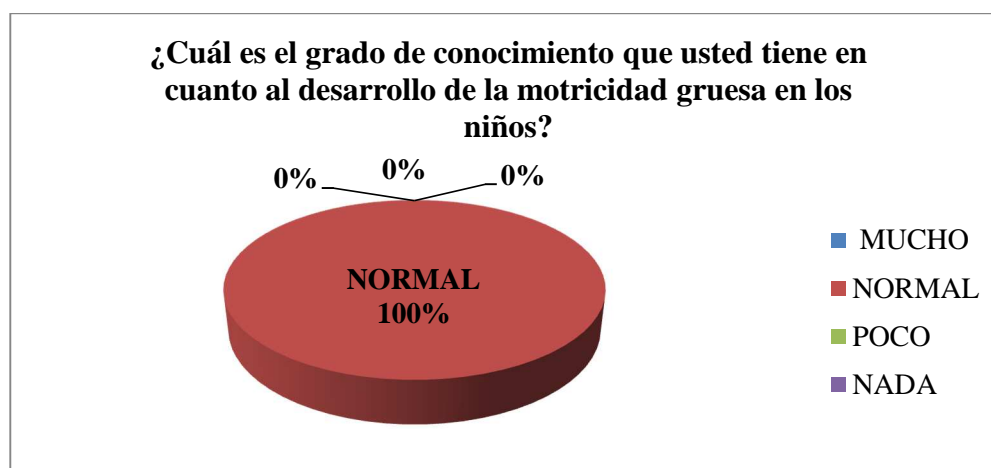


GRÁFICO 6. Conocimientos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes indican que poseen un grado de conocimiento normal sobre la motricidad gruesa, por lo tanto se deduce, que toman en cuenta la gran importancia y utilidad de la motricidad gruesa en esta etapa de los niños, pero no la aplican, porque dejan ese trabajo a los docentes de cultura física.

PREGUNTA 7: A su criterio la Motricidad Gruesa permite en los niños:

CUADRO 7.

Motricidad gruesa que permite en los niños

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	El desarrollo de habilidades para moverse armónicamente.	3	100
2	Un desarrollo cronológico del niño.	-	-
3	Agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.	-	-
4	Dependencia absoluta al desplazarse	-	-
	TOTAL	3	100

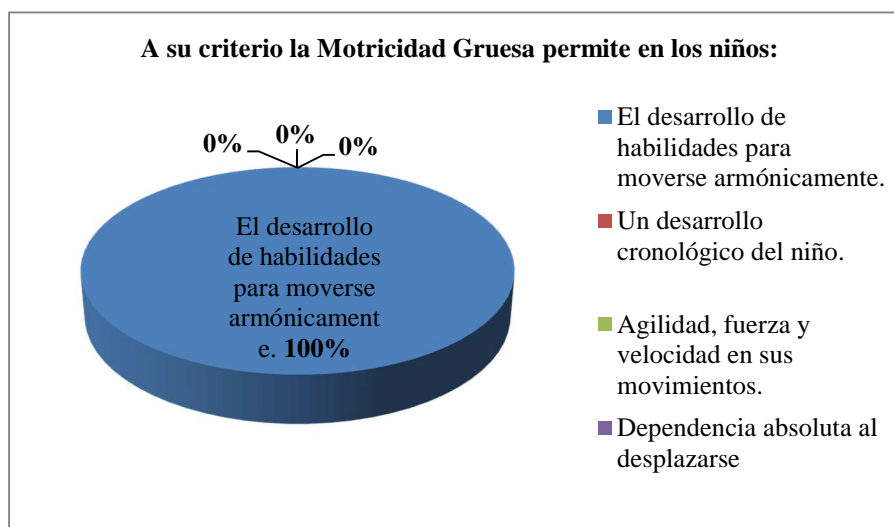


GRÁFICO 7. Motricidad gruesa que permite en los niños

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes dicen que la motricidad gruesa permite el desarrollo de habilidades para moverse armónicamente, por lo tanto manifiestan lo importante que son las actividades para desarrollar la motricidad gruesa debido a que abarca aspectos como la lateralidad, el equilibrio, esquema corporal, coordinación en su proceso de aprendizaje.

PREGUNTA 8: ¿Cuál es el enfoque que deben tener las actividades para desarrollar la motricidad gruesa en los niños?

CUADRO 8.

Enfoque de actividades para desarrollar la motricidad gruesa

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	Lúdico	3	100
2	Competitivo	-	-
3	Adaptativo	-	-
4	Socializador	-	-
	TOTAL	3	100

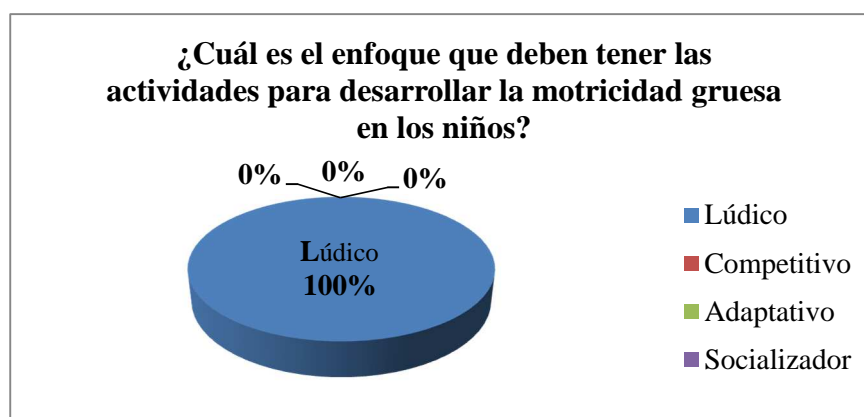


GRÁFICO 8. Enfoque de actividades para desarrollar la motricidad gruesa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes responden que el enfoque debe ser lúdico, para poder desarrollar actividades de motricidad gruesa.

Por lo tanto las actividades realizadas por las docentes son netamente lúdicas, por ello se toma en cuenta el disfrute y fortalecimiento del desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social del niño.

PREGUNTA 9: ¿Cuáles son las actividades que usted aplica con más frecuencia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños?

CUADRO 9.

Actividades frecuentes para desarrollar la motricidad gruesa

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	Marchar	3	25
2	Carreras	-	
3	Saltos	3	25
4	Lanzamientos	-	
5	Equilibrio	3	25
6	Subir y bajar escaleras	3	25
7	Atrapar	-	
8	Receptar	-	
9	Girar	-	
	TOTAL	12	100

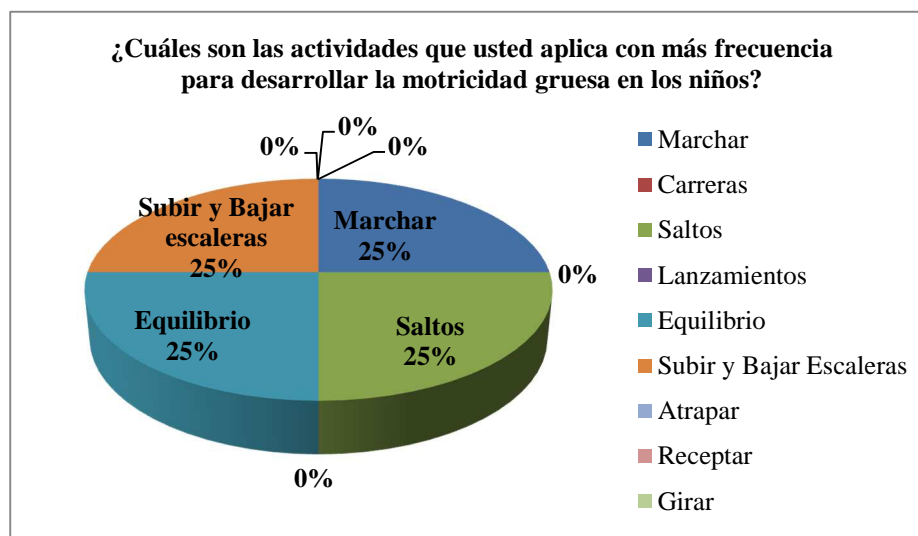


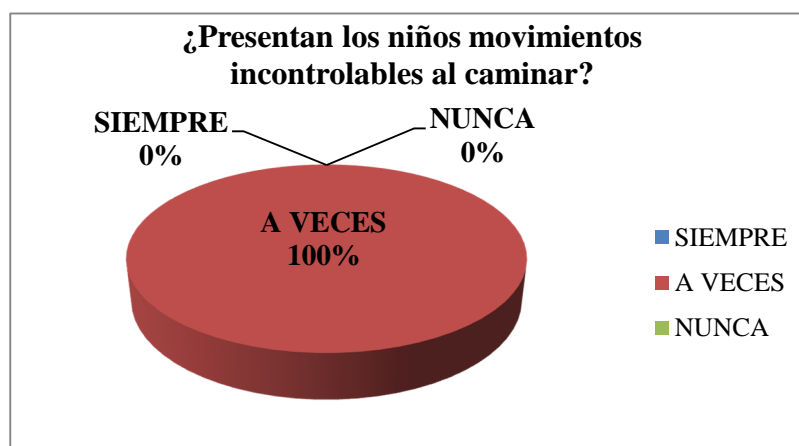
GRÁFICO 9. Actividades frecuentes para desarrollar la motricidad gruesa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 25% de las docentes indica que aplica con más frecuencia la marcha, saltos, equilibrio y subir y bajar escaleras. Es así que las docentes trabajan el desarrollo de la motricidad gruesa escasamente, dejando que esa destreza la trabaje el docente de educación física.

PREGUNTA 10: ¿Presentan los niños movimientos incontrolables al caminar?**CUADRO 10.****Movimientos incontrolables al caminar**

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	SIEMPRE	-	-
2	A VECES	3	100
3	NUNCA	-	-
	TOTAL	3	100

**GRÁFICO 10. Movimientos incontrolables al caminar****ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 100% de las docentes responden que a veces presentan los niños movimientos incontrolables al caminar.

Por lo tanto un número considerado de niños puede caer sorpresivamente en el momento de practicar alguna actividad de coordinación, velocidad, esquivar obstáculos o saltar, por lo que hace falta reforzamiento en las actividades.

PREGUNTA 11: ¿Al realizar movimientos corporales, el niño presenta falta de coordinación?

CUADRO 11.

Movimientos corporales, el niño presenta falta de coordinación

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	SIEMPRE	-	-
2	A VECES	3	100
3	NUNCA	-	-
	TOTAL	3	100



GRÁFICO 11. Movimientos corporales, el niño presenta falta de coordinación

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes responde que los niños a veces presentan falta de coordinación. Por lo que falta trabajar la coordinación adecuadamente para que no le dificulte al niño en su proceso de aprendizaje y en el desenvolvimiento de su esquema corporal.

PREGUNTA 12: ¿Con qué frecuencia realiza actividades para potenciar la motricidad gruesa en los niños?

CUADRO 12.

Frecuencia de actividades para potenciar la motricidad gruesa

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	SIEMPRE	-	-
2	CASI SIEMPRE	3	100
3	NUNCA	-	-
	TOTAL	3	100



GRÁFICO 12. Frecuencia de actividades para potenciar la motricidad gruesa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes responde que realiza casi siempre actividades para potenciar la motricidad gruesa. Se puede deducir que no se está trabajando la mayor parte de horas clase aplicando actividades lúdicas que incentiven el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños.

PREGUNTA 13: ¿Cuáles son las actividades de equilibrio Estático y Dinámico que usted aplica con más frecuencia en los niños?

CUADRO 13.

Frecuencia de equilibrio estático y dinámico

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	De puntillas subir y bajar	-	-
2	Andar en talones	3	33,33
3	Desplazamiento sobre manos y pies “a cuatro patas”	-	-
4	De pie, sobre una sola pierna, con brazos abiertos.	3	33,33
5	Mantener un objeto en la cabeza sin moverse.	3	33,33
6	Objeto entre cabeza y espalda, cadera flexionada y brazos abiertos.	-	-
	TOTAL	9	100

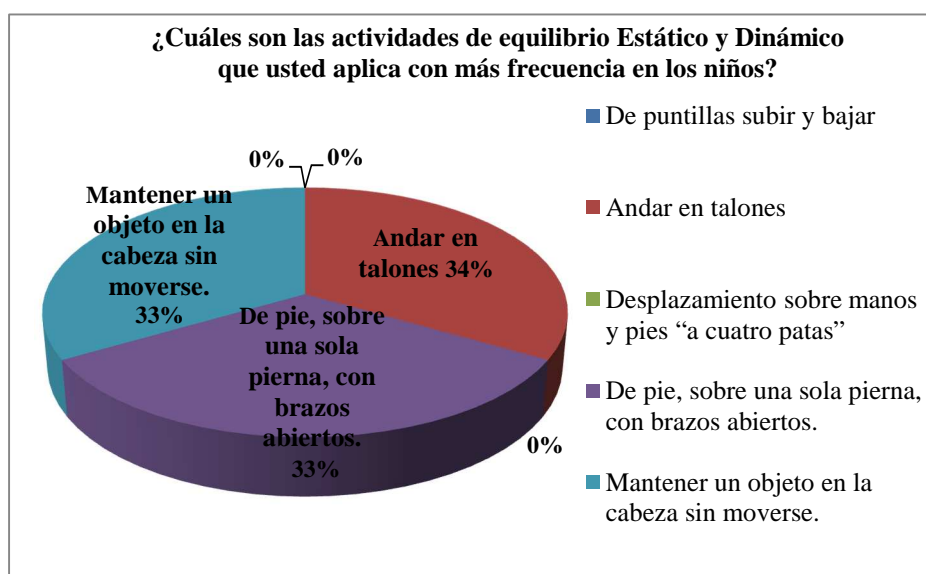


GRÁFICO 13. Frecuencia de equilibrio estático y dinámico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 34% de las docentes responde que aplica actividades como andar en talones y el 33% actividades como mantener un objeto en la cabeza sin moverse, el otro 33% actividades como de pie sobre una sola pierna, con brazos abiertos. Entonces se dice que las docentes aplican estos tipos de equilibrio de manera espontánea, no dejan fluir la creatividad de los niños para valorar mejorar su equilibrio.

PREGUNTA 14: Con la aplicación de las actividades de equilibrio hacen que el niño desarrolle:

CUADRO 14.

Actividades de equilibrio el niño desarrollo

ÍTEMES	VALORACIÓN	No	%
1	El conocimiento del cuerpo.	-	-
2	Una adecuación al movimiento.	-	-
3	El desarrollo de la imaginación y creatividad.	-	-
4	Confianza y seguridad en sí mismo.	3	100
TOTAL		3	100

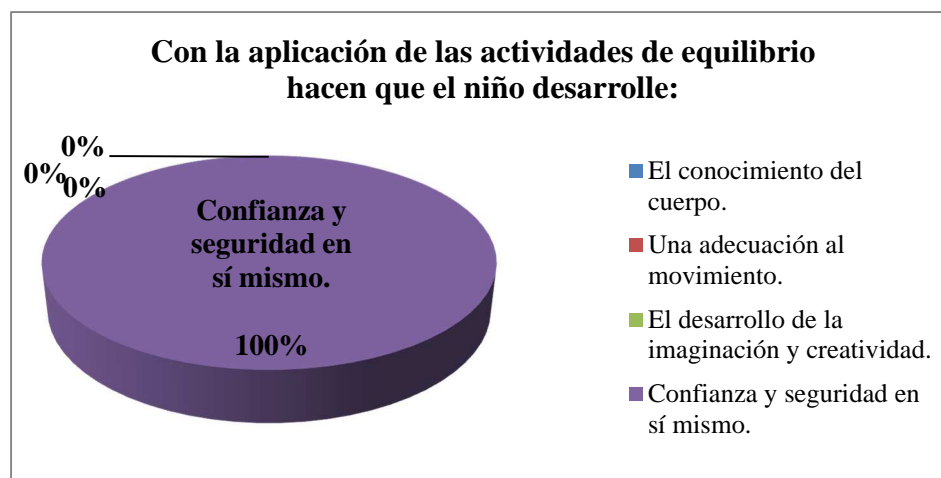


GRÁFICO 14. Actividades de equilibrio el niño desarrollo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes responde que las actividades de equilibrio hacen que los niños desarrollen confianza y seguridad en sí mismos. Por lo tanto las docentes tienen muy en claro lo fundamental que es aplicar este tipo de actividades para el desarrollo motriz de los niños.

PREGUNTA 15: ¿Cree Ud. que es importante la aplicación de actividades lúdicas de manera permanente en la Institución?

CUADRO 15.

Actividades lúdicas permanentes en la Institución

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	SIEMPRE	-	-
2	CASI SIEMPRE	3	100
3	NUNCA	-	-
	TOTAL	3	100

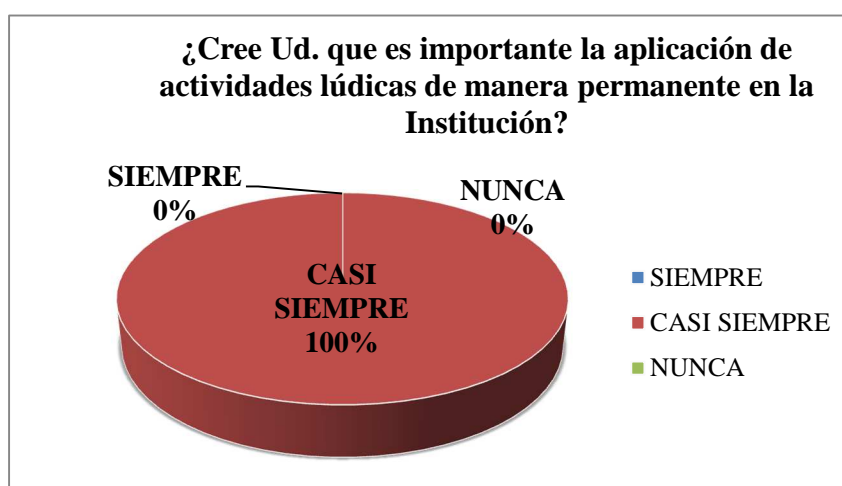


GRÁFICO 15. Actividades lúdicas permanentes en la Institución

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes responde que es importante aplicar las actividades lúdicas casi siempre en la Institución. Por lo tanto se deduce que las docentes trabajan en sus clases aplicando actividades lúdicas poco tiempo.

PREGUNTA 16: ¿Cree Ud. necesario que la Institución cuente con un manual de actividades lúdicas que facilite su aplicación y desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?

CUADRO 16.

Manual de Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa

ÍTEMS	VALORACIÓN	No	%
1	SI	3	100
2	NO	-	-
	TOTAL	3	100



GRÁFICO 16. Manual de Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de las docentes responde que si es necesario contar con un manual de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa. Por lo señalado se puede deducir que las docentes están consientes de la gran importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa, además mencionan que es preciso tener ese manual porque los docentes de cultura física no han logrado desarrollar una motricidad gruesa eficaz en los niños de la Institución, las actividades son de velocidad y esfuerzo físico.

4.2. GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS/AS

MODO DE EVALUACIÓN	
1	LOGRA
2	EN PROCESO DE LOGRO
3	NO LO LOGRA

NINOS DE 5-6 ANOS PRIMERO "B"		Expresa alegría, placer, gozo, satisfacción.	Desarrolla el pensamiento, atención y Capaz de comunicarse y cooperar con los iguales.	Enriquecimiento enseñanza - aprendízale	Coordina movimientos	Alterando las partes de su cuerpo: ojos con pies, pies	Corre, esquiva, cambia de dirección y reacciona con	...	Separa un pie, salta y se mantiene varios segundos	Salta con los pies juntos.	Salta en un solo pie.	Salta como "caballito" alternando los pies.	Camina sobre un círculo sin saltarse.	Desplazamiento empujando un objeto.	Rebota la pelota y atrapa con las dos manos.	Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la	...	Distingue izquierda derecha en sí mismo.	Coordina carrera y lanzamiento.	Explora otros movimientos corporales	TOTAL	VALORACIÓN
1	ALARCON MELANY	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	22	LOGRA
2	ANALUISA EDDY	1	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	29	NO LOGRA
3	BUNSHI JOSÉ DANIEL	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	24	PROCESO
4	CAGUANA NOEMÍ	1	1	1	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	24	PROCESO
5	CAIZA DERLYS	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2	2	1	1	25	PROCESO
6	CAIZA ALISON	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	25	PROCESO
7	CHANCUSIG DAVID	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	32	NO LOGRA
8	DÍAZ JOSUÉ	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	22	LOGRA
9	FERNÁNDEZ SAMUEL	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	28	PROCESO
10	GALARRAGA MATÍAS	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	23	PROCESO
11	GORDILLO MICAELA	2	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1	2	1	1	1	29	NO LOGRA
12	OÑA CRISSENGEL	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	1	1	1	1	29	NO LOGRA
13	PARDO JORDY	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	27	PROCESO
14	PÉREZ THIAGO	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	21	LOGRA
15	PILATASIG MAOLY	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	24	PROCESO
16	PROAÑO CHARLOTTE	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	3	1	1	1	2	2	2	1	27	PROCESO
17	RAMOS JOSELYN	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	1	25	PROCESO
18	RODRIGUEZ JEAN CARLOS	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	23	PROCESO
19	RUEDA MATEO	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	25	PROCESO
20	SAA THOMAS	2	3	2	2	1	2	1	1	1	3	2	1	1	2	3	1	1	1	1	29	NO LOGRA
21	SÁNCHEZ ANDY	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	3	1	2	1	2	2	2	1	32	NO LOGRA
22	SAYAVEDRA JORDAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	LOGRA
23	SIMBAÑA KENNETH	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	25	PROCESO
24	SOLARTE JADE	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	27	PROCESO
25	TACO DE JESÚS KAREN	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	23	PROCESO

MÁXIMO	34
MÍNIMO	17
DIFERENCIA	17
RANGO	5

LOGRA	17-22
EN PROCESO DE LOGRO	23-28
NO LOGRA	29-34

4.2.1. RESULTADOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA.

CUADRO 17.

Resultados Generales de Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	4 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	15 niños/as
3. NO LOGRA	6 niños/as
TOTAL	25 niños/as

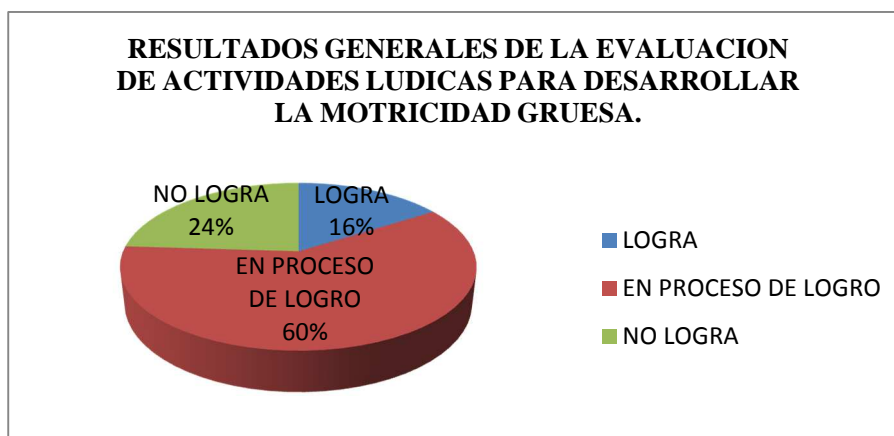


GRÁFICO 17. Resultados Generales de Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa

En los resultados Generales el 16% de los niños logra realizar todas las actividades, el 60% está en proceso de logro, y el 24% no lo logra. Por lo tanto se puede deducir, que en esta evaluación general de actividades lúdicas y motricidad gruesa se evidencia un porcentaje muy pequeño que logra realizar las actividades aplicadas y la mayoría se encuentra en proceso de logro, para la edad en que se encuentran deben tener un desenvolvimiento favorable, además las docentes no están trabajando adecuadamente en el desarrollo de aprendizaje, habilidades y destrezas de los niños.

4.2.2. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE EXPRESA ALEGRÍA, PLACER, GOZO, SATISFACCIÓN.

CUADRO 18.

Expresa Alegría, Placer, Gozo, Satisfacción

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	14 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	10 niños/as
3. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	25 niños/as



GRÁFICO 18. Expresa Alegría, Placer, Gozo, Satisfacción

El 56% de los niños al realizar diferentes actividades lúdicas logra disfrutar de ese momento expresando alegría, placer, gozo y satisfacción en compañía de sus compañeros, el 40% que se encuentra en proceso de logro, disfruta de ese momento pero no comparte esa satisfacción con los demás, y un 4% no logra disfrutar de las actividades debido a que se distraen, son inquietos o demuestran frustración por no poder hacerlo bien.

4.2.3. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: DESARROLLA EL PENSAMIENTO, ATENCIÓN Y MEMORIA.

CUADRO 19.

Desarrolla el pensamiento, atención y memoria

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	14 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	9 niños/as
3. NO LOGRA	2 niños/as
TOTAL	25 niños/as

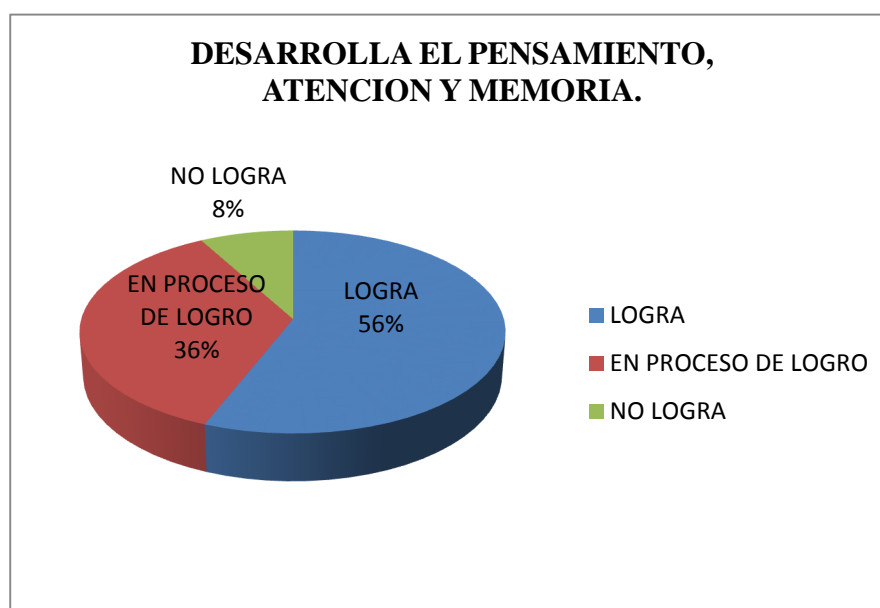


GRÁFICO 19. Desarrolla el pensamiento, atención y memoria

El 56% de los niños logra desarrollar su pensamiento, atención y memoria cuando la docente proporciona indicaciones y consignas sea en clase o en el patio al momento de jugar lúdicamente, el 36% está en proceso de logro, debido a distracciones, falta de interés, y el 8% no logra concentrarse por situaciones de enfermedad, desgano, así también es porque falta de motivación.

4.2.4. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: CAPAZ DE COMUNICARSE Y COOPERAR CON LOS IGUALES.

CUADRO 20.

Capaz de comunicarse y cooperar con los iguales

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	13 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	11 niños/as
3. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	25 niños/as

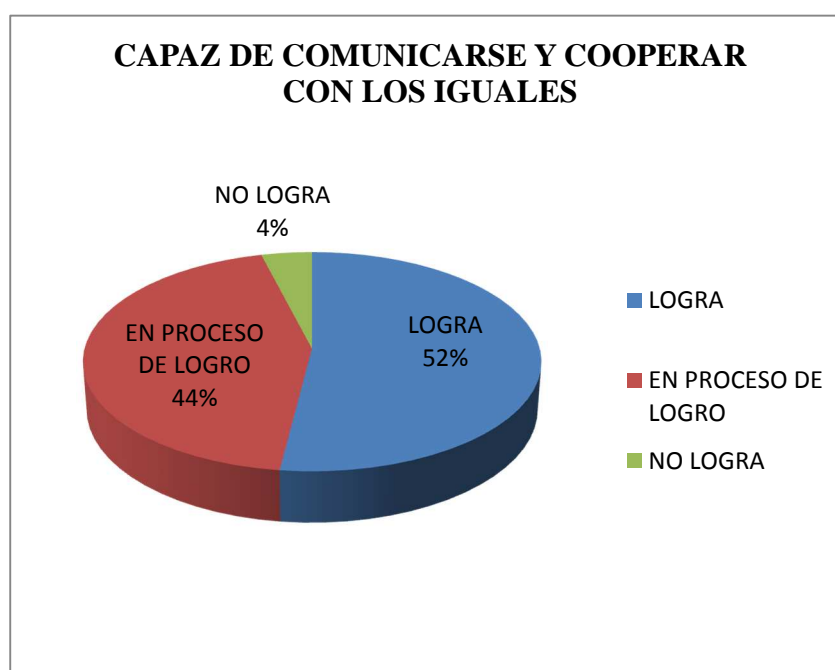


GRÁFICO 20. Capaz de comunicarse y cooperar con los iguales

El 52% de los niños logran comunicarse y cooperar con los demás en distintas situaciones, el 44% está en proceso de lograrlo debido a que no les gusta prestar sus cosas ni colaborar con los demás, el 4% no lo logra porque aun se encuentran en un estado de egocentrismo.

4.2.5. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: ENRIQUECIMIENTO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.

CUADRO 21.

Enriquecimiento Enseñanza-Aprendizaje

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	17 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	7 niños/as
3. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	25 niños/as

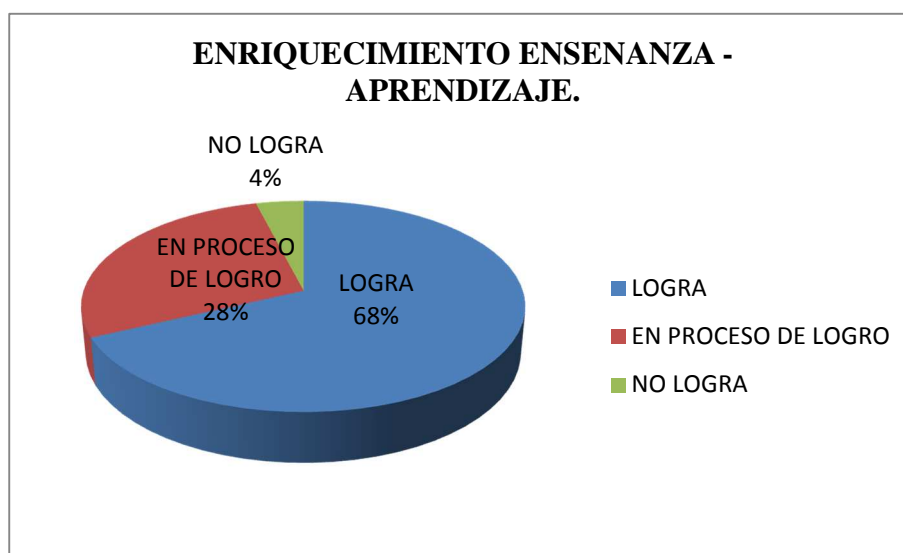


GRÁFICO 21. Enriquecimiento Enseñanza-Aprendizaje

El 68% de los niños logra adquirir un enriquecimiento enseñanza- aprendizaje debido a que se encuentran atentos y concentrados a lo que indica la docente, el 28% está en proceso de logro debido al desinterés por parte del niño y falta de motivación que atraiga la atención y tengan una comprensión propicia, el 4% no lo logra por estar realizando otra actividad y distrayendo a sus compañeros.

4.2.6. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: COORDINA MOVIMIENTOS ALTERNANDO LAS PARTES DE SU CUERPO: OJOS CON PIES, PIES CON MANOS, CADERAS, PIERNAS, ETC.

CUADRO 22.

Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	11 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	13 niños/as
3. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	25 niños/as

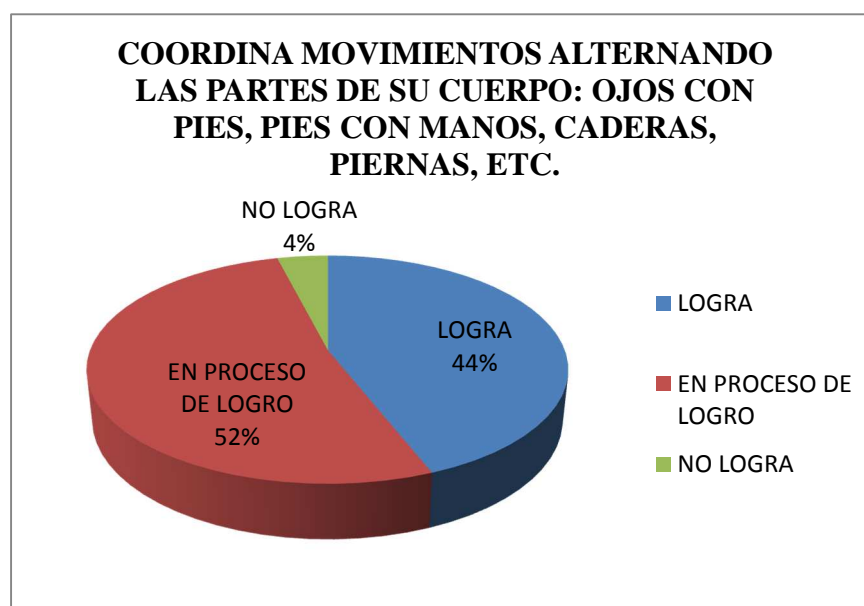


GRÁFICO 22. Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo

El 44% de los niños logra realizar actividades de coordinación alternando sus partes del cuerpo sin equivocaciones, sintiendo alegría y satisfacción por realizar nuevamente, el 52% está en proceso de logro debido a que su coordinación es inestable, se aturden, los movimientos en sus extremidades son rígidas, y el 4% no logra por falta de concentración, rigidez en su cuerpo y negativismo.

4.2.7. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: CORRE, ESQUIVA, CAMBIA DE DIRECCIÓN Y REACCIONA CON RAPIDEZ.

CUADRO 23.

Corre, esquivar, cambia de dirección y reacciona con rapidez

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	15 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	10 niños/as
3. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	25 niños/as

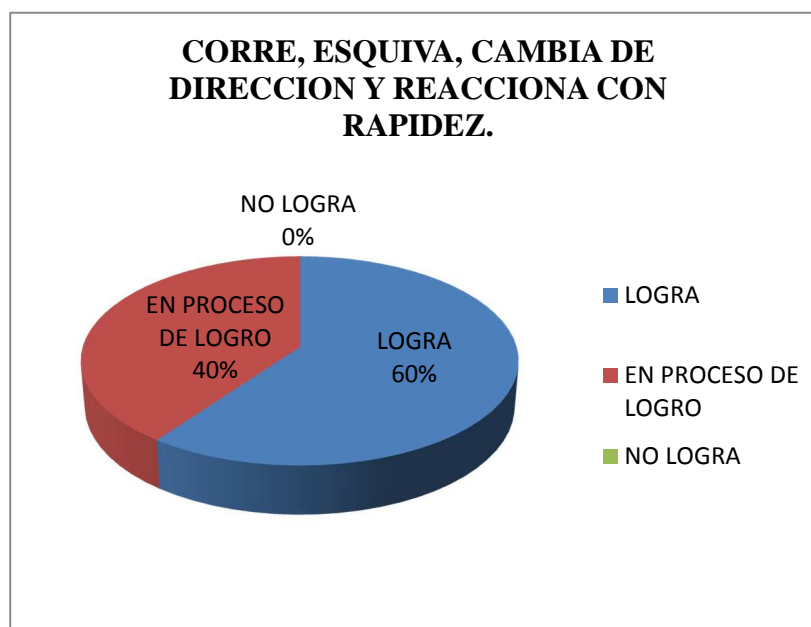


GRÁFICO 23. Corre, esquivar, cambia de dirección y reacciona con rapidez

El 60% de los niños al trabajar este tipo de actividades en la hora de educación física logran correr, esquivar, cambiar de dirección y reaccionar con rapidez, el 40% está en proceso de logro debido a que sus movimientos son descoordinados, tropiezan, solo corren en línea recta por lo que no respetan las indicaciones debidas.

4.2.8. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: SEPARA UN PIE, SALTA Y SE MANTIENE VARIOS SEGUNDOS EN PUNTILLAS.

CUADRO 24.

Separa un Pie, Salta y se mantiene en puntillas

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	15 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	10 niños/as
3. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	25 niños/as



GRÁFICO 24. Separa un Pie, Salta y se mantiene en puntillas

El 60% de los niños cuando se trabaja este tipo de equilibrio estático logra mantenerse en su sitio cumpliendo las indicaciones de la docente, así también tienen un control adecuado de su cuerpo, el 40% está en proceso de logro debido a que su equilibrio es inestable por lo tanto tienden a caer, bajar el pie y no se mantienen estáticos.

4.2.9. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: SALTA CON LOS PIES JUNTOS.

CUADRO 25.

Salta con los pies juntos

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	15 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	9 niños/as
3. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	25 niños/as



GRÁFICO 25. Salta con los pies juntos

El 60% de los niños logra saltar con los pies juntos sin ninguna complicación en el transcurso, el 36% está en proceso de logro debido a que su coordinación es inestable, además sus piernas no las unen totalmente por lo que tienden a tropezarse y caen, y el 4% no logra por falta de coordinación y no realizan porque tienen dificultad al saltar.

4.2.10. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: SALTA EN UN SOLO PIE.

CUADRO 26.

Salta en un solo pie

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	15 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	10 niños/as
3. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	25 niños/as

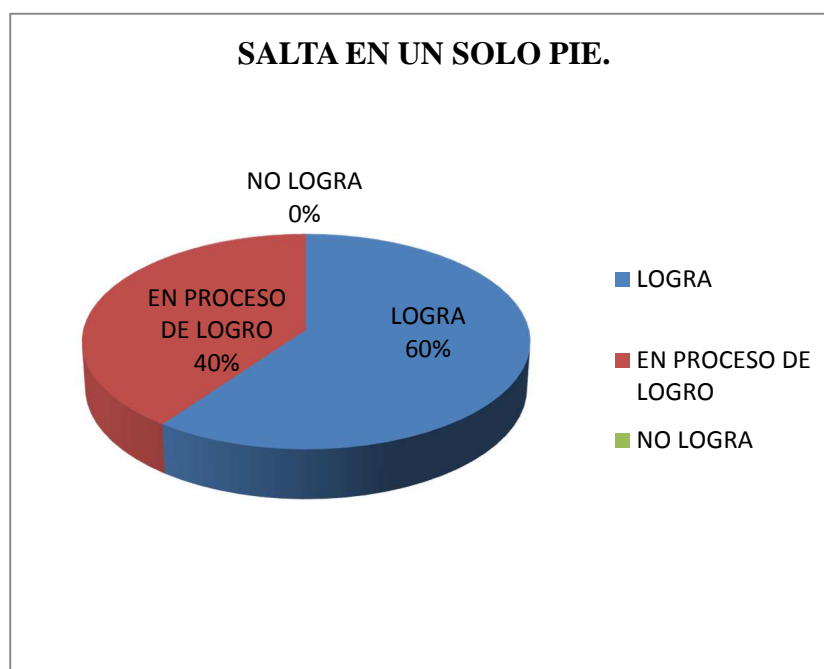


GRÁFICO 26. Salta en un solo pie

El 60% de los niños logra saltar en un solo pie sin ninguna complicación en el transcurso manteniendo el equilibrio y coordinación apropiada, el 40% está en proceso de logro debido a que su coordinación y equilibrio es inestable, además su pierna la baja todo el tiempo porque no puede mantener el equilibrio de su cuerpo y en ocasiones se caen.

4.2.11. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: SALTA COMO “CABALLITO” ALTERNANDO LOS PIES.

CUADRO 27.

Salta alternando los pies

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	7 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	15 niños/as
3. NO LOGRA	3 niños/as
TOTAL	25 niños/as

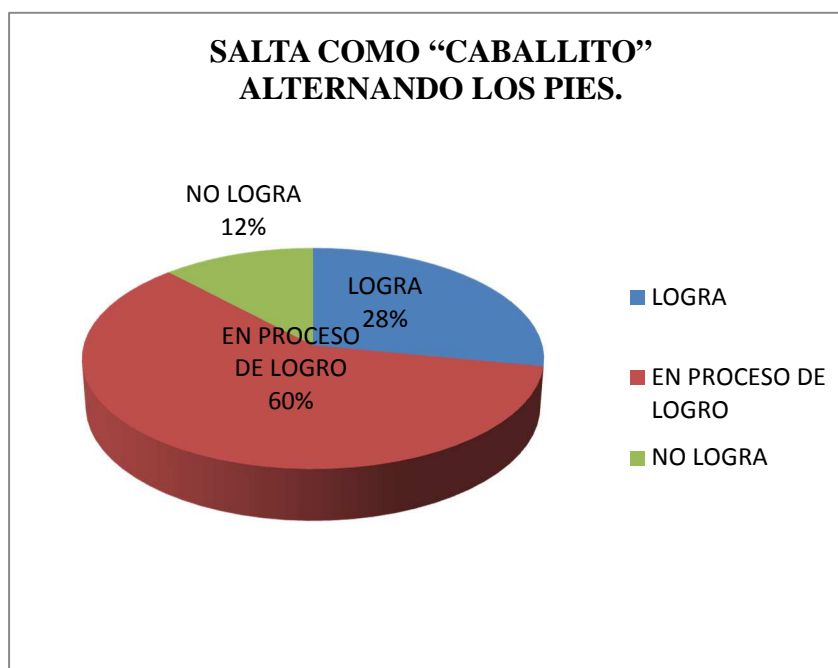


GRÁFICO 27. Salta alternando los pies

El 28% de los niños logra saltar como “caballito” alternando los pies sin ninguna complicación en el transcurso del ejercicio, el 60% está en proceso de logro debido a que su coordinación es inadecuada, falta reforzamiento de este ejercicio, sus piernas chocan se tropiezan y caen, el 12% no logra por falta de coordinación y no realizan porque tienen dificultad al saltar como “caballito” alternando sus pies.

4.2.12. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: CAMINA SOBRE UN CÍRCULO SIN SALIRSE.

CUADRO 28.

Camina sobre un círculo

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	16 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	8 niños/as
3. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	25 niños/as

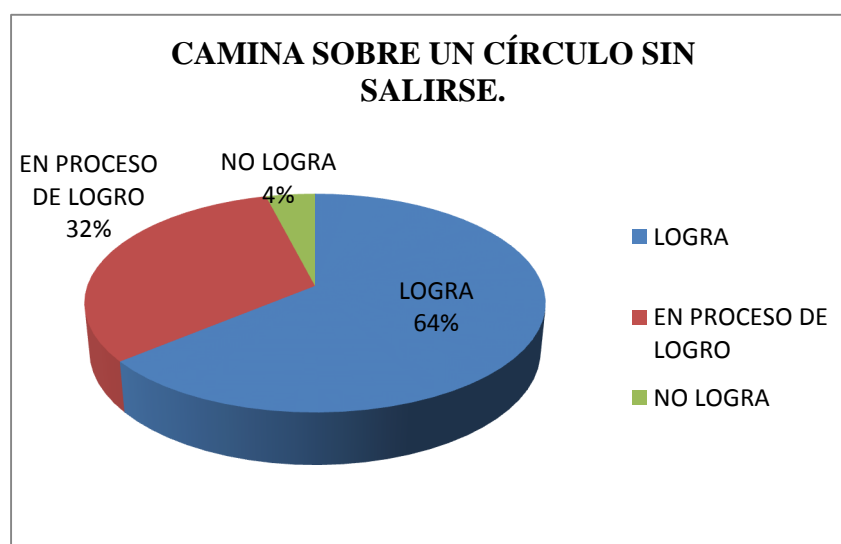


GRÁFICO 28. Camina sobre un círculo

El 64% de los niños logra caminar sobre un círculo sin salirse de la línea sin ninguna complicación en el ejercicio, el 32% está en proceso de logro debido a que su coordinación y equilibrio es inestable, además sus pies no van uno detrás de otro sino que hacen pasos largos sin cumplir las indicaciones expuestas al principio del ejercicio, y el 4% no logra porque siente inseguridad al realizar equilibrio sobre el círculo.

4.2.13. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: DESPLAZAMIENTO EMPLEANDO UN OBJETO.

CUADRO 29.

Desplazamiento con un objeto

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	7 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	15 niños/as
3. NO LOGRA	3 niños/as
TOTAL	25 niños/as

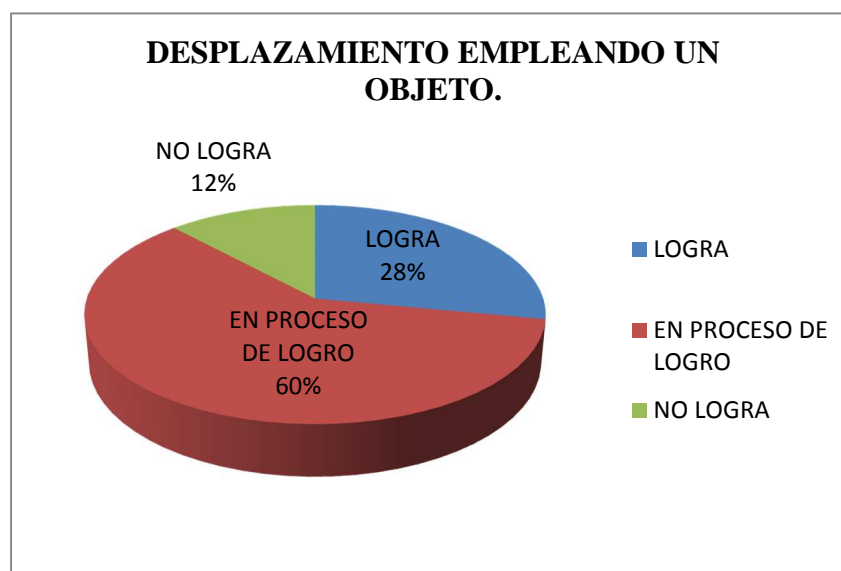


GRÁFICO 29. Desplazamiento con un objeto

El 28% de los niños logra desplazarse llevando un objeto en su cabeza manteniendo el equilibrio y coordinando sus pasos satisfactoriamente, el 60% está en proceso de logro debido a que el objeto se les caía por no mantener un equilibrio adecuado y al dar los pasos lo hacían demasiado rápido sin una buena coordinación, y el 12% no logra por falta de equilibrio y coordinación inadecuada.

4.2.14. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: REBOTA LA PELOTA Y ATRAPA CON LAS DOS MANOS.

CUADRO 30.

Rebota la pelota y atrapa con las dos manos

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	25 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	0 niños/as
3. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	25 niños/as



GRÁFICO 30. Rebota la pelota y atrapa con las dos manos

El 100% de los niños logran realizar esta actividad satisfactoriamente, pusieron atención a las indicaciones y lo realizaron con éxito.

4.2.15. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: LANZA LA PELOTA HACIA ARRIBA CON UNA MANO Y LA RECIBE CON LA OTRA.

CUADRO 31.

Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la recibe con la otra

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	8 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	17 niños/as
3. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	25 niños/as

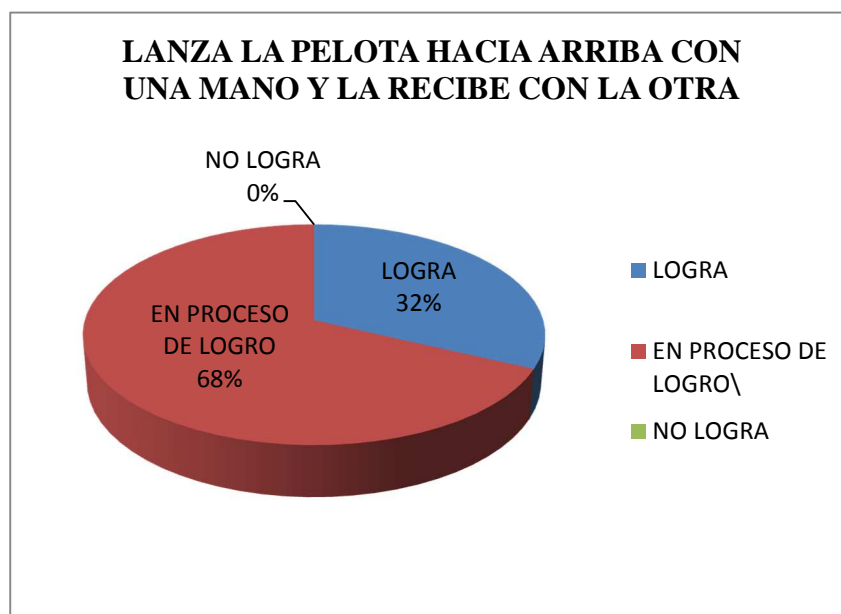


GRÁFICO 31. Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la recibe con la otra

El 32% de los niños logra lanzar la pelota hacia arriba con una mano y la recibe con la otra trabajando su coordinación exitosamente, pero el 68% está en proceso de logro debido a que su coordinación no es buena, y la docente no realiza este tipo de habilidades motrices básicas.

4.2.16. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: DISTINGUE IZQUIERDA DERECHA EN SI MISMO.

CUADRO 32.

Distingue izquierda derecha

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	13 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	8 niños/as
3. NO LOGRA	4 niños/as
TOTAL	25 niños/as

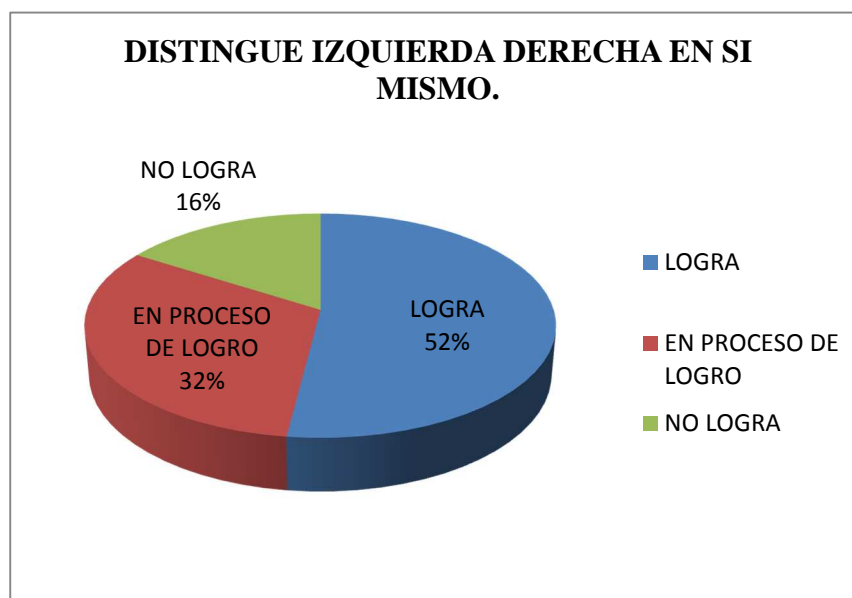


GRÁFICO 32. Distingue izquierda derecha

El 52% de los niños al realizar actividades dinámicas logran distinguir la izquierda de la derecha en sí mismo exitosamente sin solicitar ayuda, el 32% está en proceso de logro debido a que en algunas partes al indicar, confunden su lateralidad, pero después ellos mismos se dan cuenta que se equivocaron y lo rectifican, el 16% no logran, se dejan llevar por los compañeros y confunden su lateralidad y no identifican cual es su izquierda o derecha.

4.2.17. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: COORDINA CARRERA Y LANZAMIENTO.

CUADRO 33.

Coordina carrera y lanzamiento

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	10 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	15 niños/as
3. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	25 niños/as

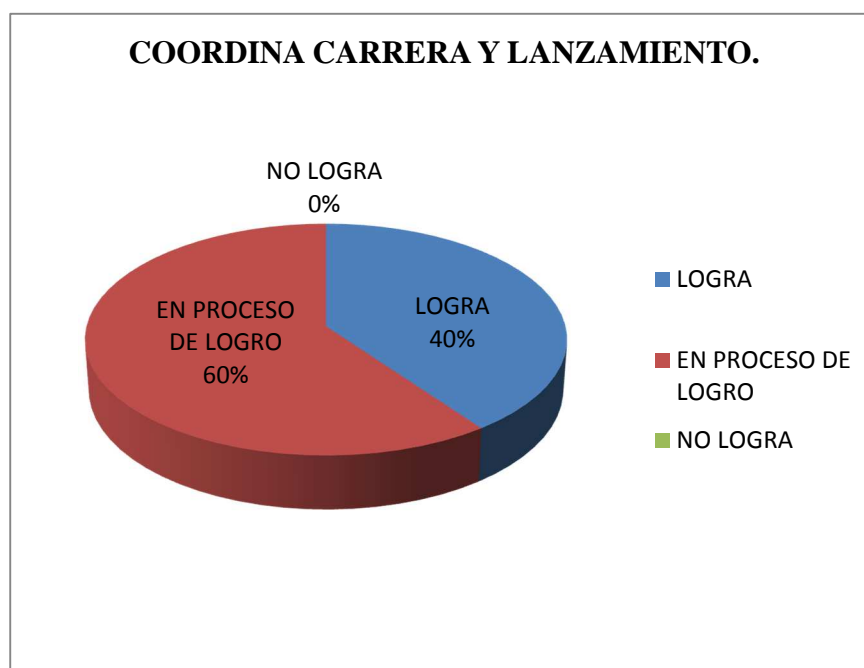


GRÁFICO 33. Coordina carrera y lanzamiento

El 40% de los niños logra correr y lanzar la pelota a su compañero de manera coordinada y sin tropezarse ni golpear al mismo, el 60% está en proceso de logro debido a que al correr se tropiezan, caen y al lanzar golpean a su compañero por su coordinación inadecuada.

4.2.18. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: EXPLORA OTROS MOVIMIENTOS CORPORALES GRUESAS.

CUADRO 34.

Explora otros movimientos corporales

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
1. LOGRA	16 niños/as
2. EN PROCESO DE LOGRO	9 niños/as
3. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	25 niños/as

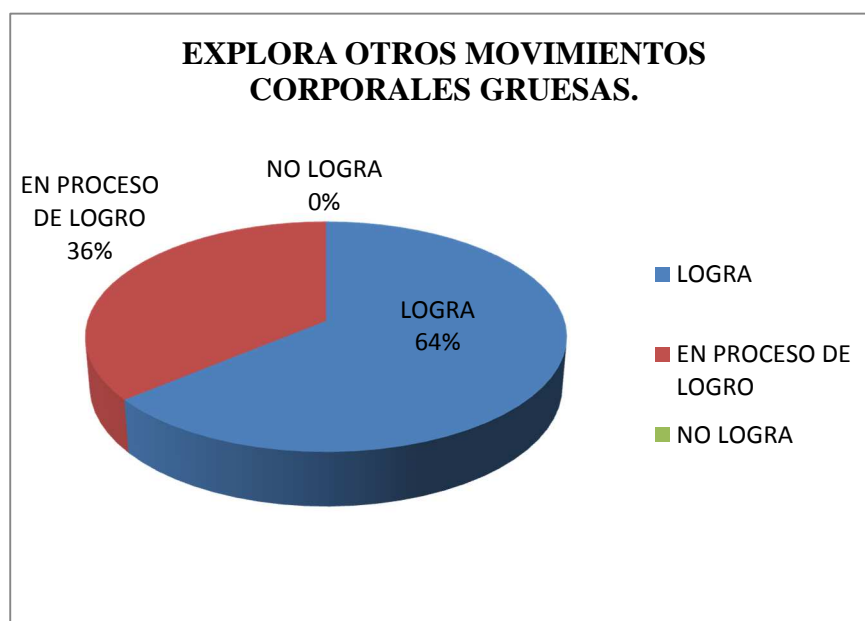


GRÁFICO 34. Explora otros movimientos corporales

El 64% de los niños logra realizar otro tipo de movimientos corporales gruesos en la clase de educación física así como: calentamiento en el lugar, esquivar obstáculos, saltar sobre ellos caminar en línea recta, el 36% está en proceso de logro porque no ponen atención a las indicaciones debidas y sus movimientos se encuentran perplejos.

MODO DE EVALUACIÓN	
1	LOGRA
2	EN PROCESO DE LOGRO
3	NO LO LOGRA

NIÑOS DE 5-6 ANOS PRIMERO "C"		Expresa alegría, placer, gozo, satisfacción.	Desarrolla el pensamiento, atención y memoria.	Capaz de comunicarse y cooperar con los iguales.	Enriquecimiento enseñanza - aprendizaje	Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo: ojos con pies, pies con manos, caderas, piernas, etc.	Corre, esquiva, cambia de dirección y reacciona con rapidez.	Separa un pie, salta y se mantiene varios segundos en puntillas.	Salta con los pies juntos.	Salta en un solo pie.	Salta como "caballito" alternando los pies.	Camina sobre un círculo sin salirse.	Desplazamiento empleando un objeto.	Rebota la pelota y atrapa con las dos manos.	Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la recibe con la otra.	Distingue izquierda derecha en sí mismo.	Coordina carrera y lanzamiento.	Explora otros movimientos corporales gruesos.	TOTAL	VALORACIÓN
1	BENAVIDES CAMILA	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	23	PROCESO
2	CALDERÓN VALENTÍN	1	3	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	25	PROCESO
3	CASTRO MARÍA FERNANDA	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	LOGRA
4	CHICAIZA ELIANA	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	LOGRA
5	CUNUHAY MICHAEL	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	27	PROCESO
6	ERAZO GABRIEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	18	LOGRA
7	ESPINOSA MARTIN	2	3	1	2	1	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	30	NO LOGRA
8	MAFLA NAOMI	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	20	LOGRA
9	MAFLA DOMÉNICA	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	28	PROCESO
10	MAILA JORDAN	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	23	PROCESO
11	MENDOZA MATEO	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	21	LOGRA
12	OÑA SARAHÍ	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	LOGRA
13	PAUCAR MATEO	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	21	LOGRA
14	OÑA DENNIS	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	21	LOGRA
15	OÑATE TADEO	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	25	PROCESO
16	PACHECO ANAHI	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	21	LOGRA
17	PANCHI DANIELA	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	26	PROCESO
18	PONCE AUDY	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	21	LOGRA
19	SÁNCHEZ NICK	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	22	LOGRA
20	SIMBAÑA VANESSA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	21	LOGRA
21	TEJADA SOFÍA	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	3	2	25	PROCESO
22	TENORIO DIOGO	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	20	LOGRA
23	TORRES ANA BELÉN	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	19	LOGRA
24	TUQUERRES LISBET	2	2	1	1	1	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	1	28	PROCESO
25	VACA ANALIA	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	21	LOGRA
26	YUSIG MIRELLI	2	1	1	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	24	PROCESO

MÁXIMO	34
MÍNIMO	17
DIFERENCIA	17
RANGO	5

LOGRA	17-22
EN PROCESO DE LOGRO	23-28
NO LOGRA	29-34

4.2.19. RESULTADOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA.

CUADRO 35.

Resultados Generales de Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	15 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	10 niños/as
6. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	26 niños/as

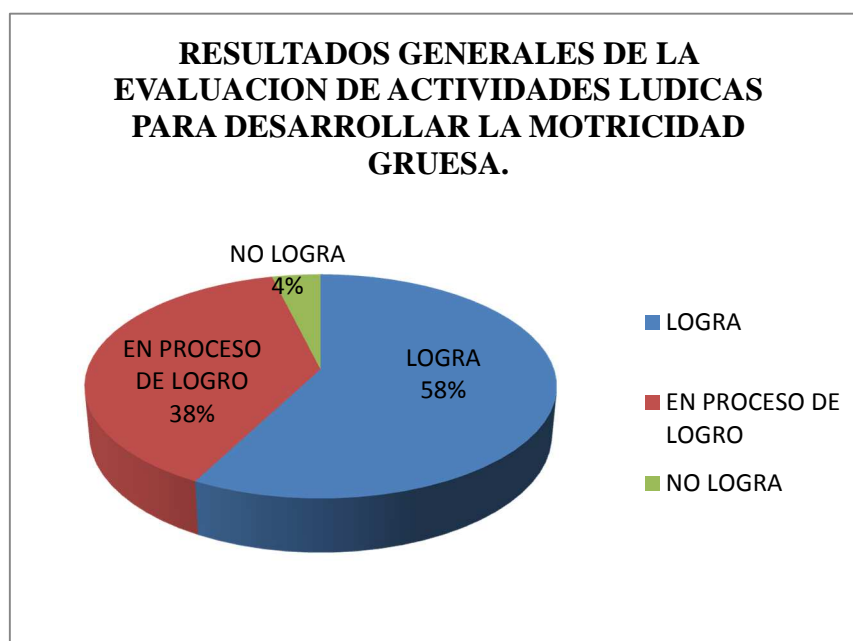


GRÁFICO 35. Resultados Generales de Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa

En los resultados Generales el 58% de los niños logra realizar todas las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa, el 38% está en proceso de logro por lo que sus habilidades y destrezas se encuentran limitadas por la docente, y el 4% no lo logra debido a que la docente se limita a trabajar solo en el aula de clase.

4.2.20. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: EXPRESA ALEGRÍA, PLACER, GOZO, SATISFACCIÓN.

CUADRO 36.

Expresa Alegría, Placer, Gozo, Satisfacción

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	14 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	12 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as

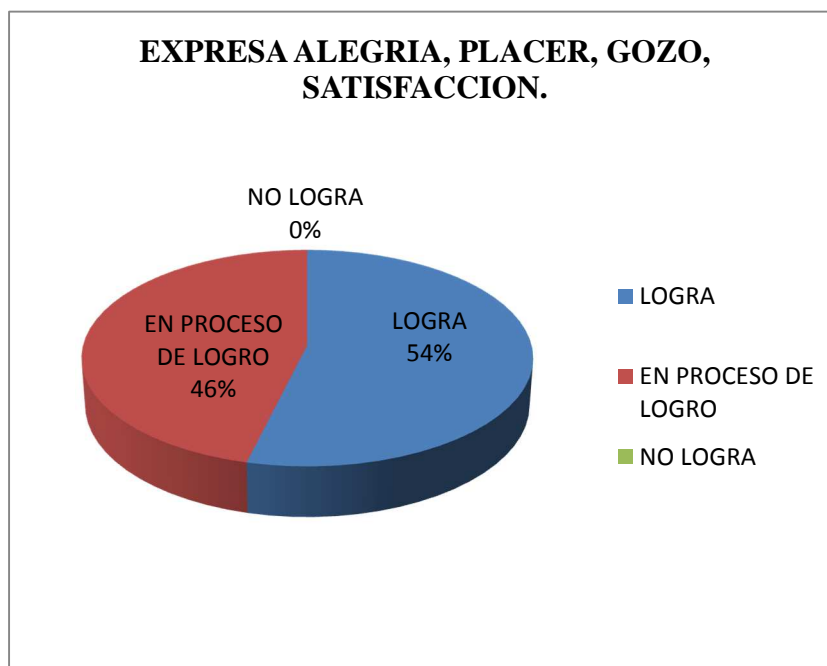


GRÁFICO 36. Expresa Alegría, Placer, Gozo, Satisfacción

El 54% de los niños al realizar diferentes actividades lúdicas logra disfrutar de ese momento expresando alegría, placer, gozo y satisfacción en compañía de sus compañeros, el 46% que se encuentra en proceso de logro, disfruta de ese momento pero no comparte esa satisfacción con los demás.

4.2.21. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: DESARROLLA EL PENSAMIENTO, ATENCIÓN Y MEMORIA.

CUADRO 37.

Desarrolla el pensamiento, Atención y Memoria

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	17 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	6 niños/as
6. NO LOGRA	3 niños/as
TOTAL	26 niños/as



GRÁFICO 37. Desarrolla el pensamiento, Atención y Memoria

El 65% de los niños logra desarrollar su pensamiento, atención y memoria cuando la docente proporciona indicaciones y consignas sea en clase o en el patio al momento de jugar lúdicamente, el 23% está en proceso de logro, debido a distracciones, falta de interés, y el 12% no logra concentrarse por situaciones de enfermedad, desgano, así también por falta de motivación e incentivos.

4.2.22. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: CAPAZ DE COMUNICARSE Y COOPERAR CON LOS IGUALES.

CUADRO 38.

Capaz de comunicarse y cooperar con los iguales

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	19 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	6 niños/as
6. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	26 niños/as



GRÁFICO 38. Capaz de comunicarse y cooperar con los iguales

El 73% de los niños logran comunicarse y cooperar con los demás en distintas situaciones, el 23% está en proceso de lograrlo debido a que no les gusta prestar sus cosas ni colaborar con los demás, el 4% no lo logra porque aun se encuentran en un estado de egocentrismo.

4.2.23. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: ENRIQUECIMIENTO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.

CUADRO 39.

Enriquecimiento Enseñanza-Aprendizaje

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	19 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	7 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as

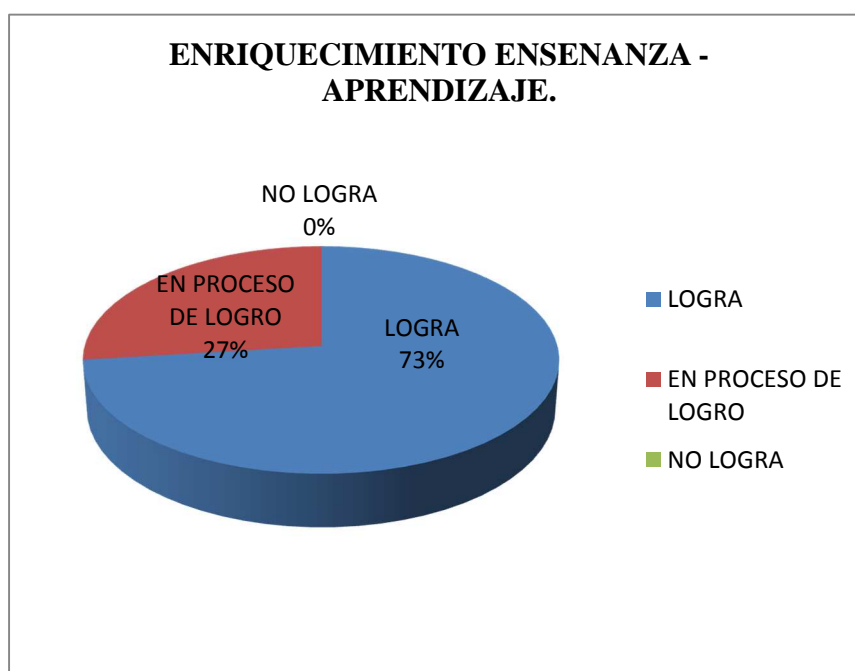


GRÁFICO 39. Enriquecimiento Enseñanza-Aprendizaje

El 73% de los niños logra adquirir un enriquecimiento enseñanza- aprendizaje debido a que se encuentran atentos y concentrados a lo que indica la docente, el 27% está en proceso de logro debido al desinterés por parte del niño y falta de motivación atraiga la atención y puedan tener una comprensión propicia.

4.2.24. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: COORDINA MOVIMIENTOS ALTERNANDO LAS PARTES DE SU CUERPO: OJOS CON PIES, PIES CON MANOS, CADERAS, PIERNAS, ETC.

CUADRO 40.

Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	21 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	5 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as

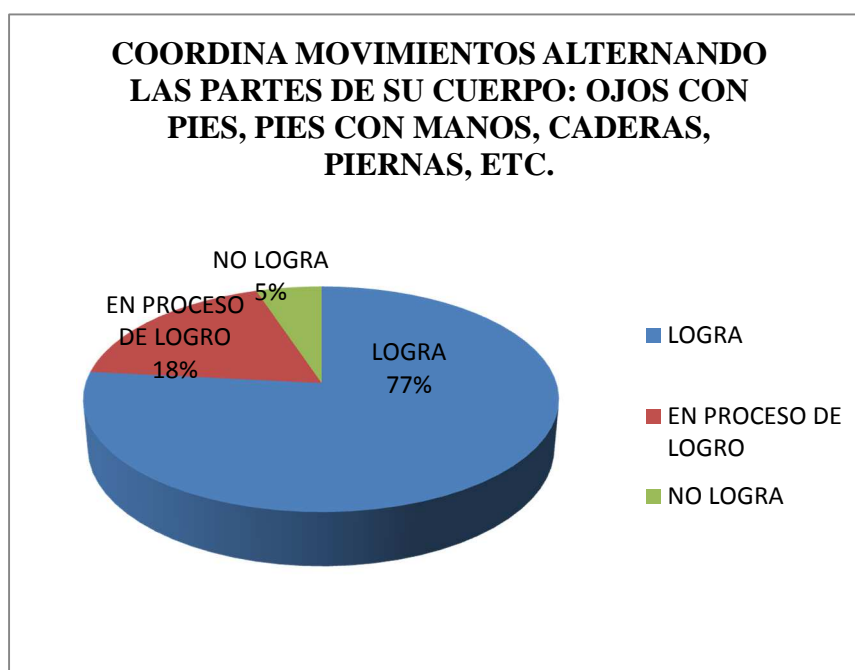


GRÁFICO 40. Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo

El 77% de los niños logra realizar actividades de coordinación alternando sus partes del cuerpo sin equivocaciones, sintiendo alegría y satisfacción por realizar nuevamente, el 18% está en proceso de logro debido a que su coordinación es inestable, se aturden, los movimientos en sus extremidades son rígidas, y el 5% no logra por falta de concentración, rigidez en su cuerpo y negativismo.

4.2.25. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: CORRE, ESQUIVA, CAMBIA DE DIRECCIÓN Y REACCIÓN CON RAPIDEZ.

CUADRO 41.

Corre, esquivar, cambia de dirección y reacciona con rapidez

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	15 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	6 niños/as
6. NO LOGRA	5 niños/as
TOTAL	26 niños/as

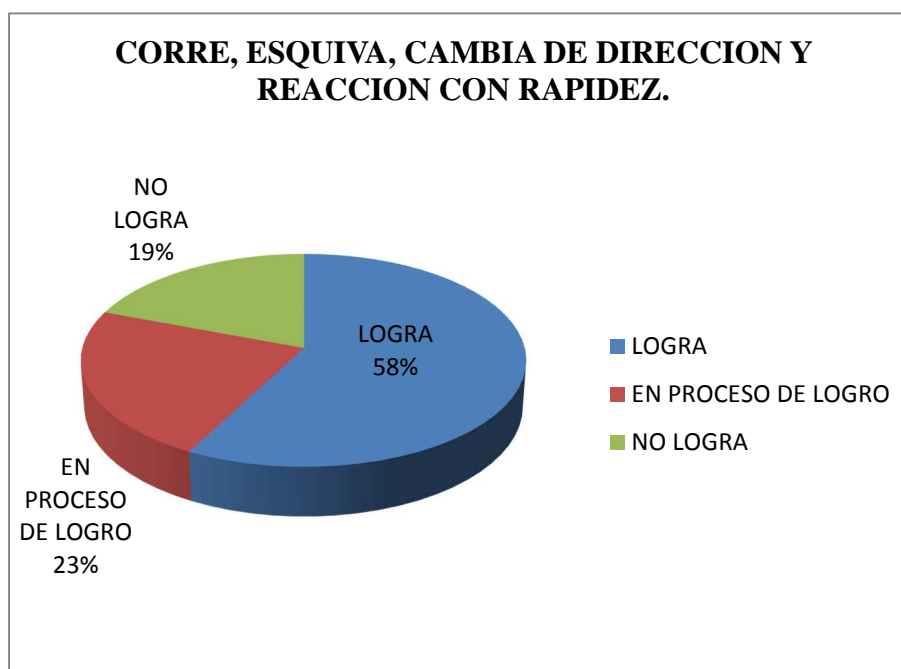


GRÁFICO 41. Corre, esquivar, cambia de dirección y reacciona con rapidez

El 58% de los niños al trabajar este tipo de actividades en la hora de educación física logran correr, esquivar, cambiar de dirección y reaccionar con rapidez, el 23% está en proceso de logro debido a que sus movimientos son descoordinados, tropiezan, solo corren en línea recta por lo que no respetan las indicaciones debidas, y el 19% no lo logra porque no comprenden la actividad que deben realizar.

4.2.26. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: SEPARA UN PIE, SALTA Y SE MANTIENE VARIOS SEGUNDOS EN PUNTILLAS.

CUADRO 42.

Separa un pie, salta y se mantiene en puntillas

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	22 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	4 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as

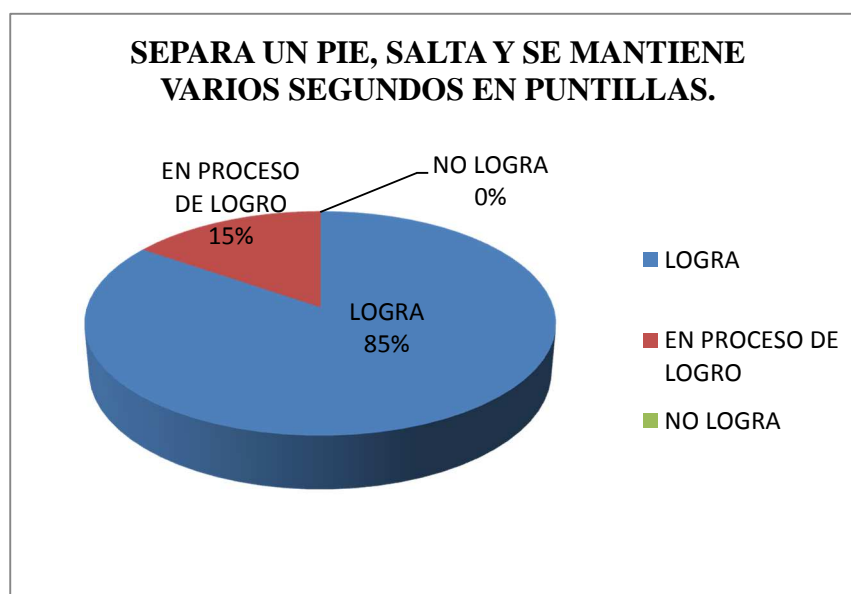


GRÁFICO 42. Separa un pie, salta y se mantiene en puntillas

El 85% de los niños cuando se trabaja este tipo de equilibrio estático logra mantenerse en su sitio cumpliendo las indicaciones de la docente, así también tienen un control adecuado de su cuerpo, un 15% está en proceso de logro debido a que su equilibrio es inestable por lo tanto tienden a caer, bajar el pie y no se mantienen estáticos.

4.2.27. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: SALTA CON LOS PIES JUNTOS.

CUADRO 43.

Salta con los pies juntos

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	18 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	8 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as

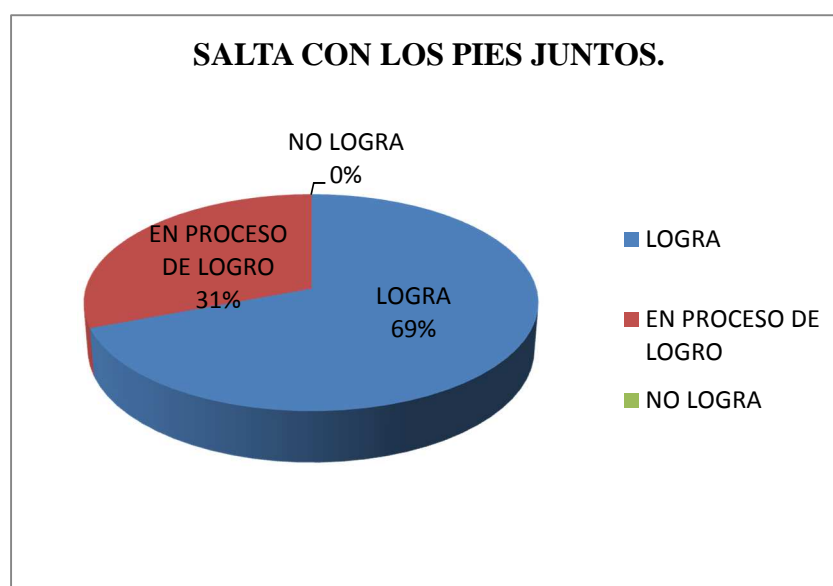


GRÁFICO 43. Salta con los pies juntos

El 69% de los niños logra saltar con los pies juntos sin ninguna complicación en el transcurso, el 31% está en proceso de logro debido a que su coordinación es inestable, además sus piernas no las unen totalmente por lo que tienden a tropezarse y caen.

4.2.28. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: SALTA EN UN SOLO PIE.

CUADRO 44.

Salta en un solo pie

MODO DE EVALUACIÓN	NÚMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	18 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	7 niños/as
6. NO LOGRA	1 niños/as
TOTAL	26 niños/as



GRÁFICO 44. Salta en un solo pie

El 69% de los niños logra saltar en un solo pie sin ninguna complicación en el transcurso manteniendo el equilibrio y coordinación apropiada, el 27% está en proceso de logro debido a que su coordinación y equilibrio es inestable, además su pierna la baja todo el tiempo porque no puede mantener el equilibrio de su cuerpo y en ocasiones se caen, y el 4% no lo logra igualmente porque no tiene un buen equilibrio, en ocasiones tropiezan.

4.2.29. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: SALTA COMO “CABALLITO” ALTERNANDO LOS PIES.

CUADRO 45.

Salta alternando los pies

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	11 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	15 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as

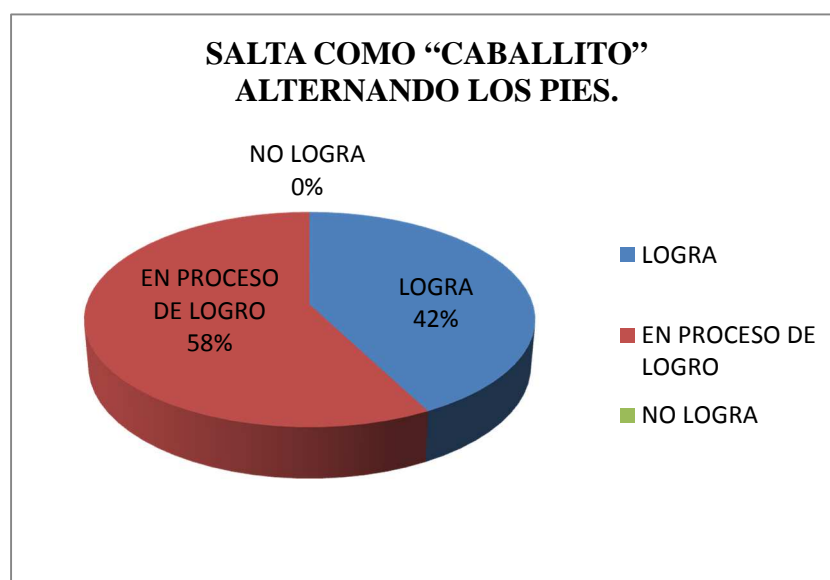


GRÁFICO 45. Salta alternando los pies

El 42% de los niños logra saltar como “caballito” alternando los pies sin ninguna complicación en el transcurso del ejercicio, el 58% está en proceso de logro debido a que su coordinación es inadecuada, falta refuerzo, sus piernas chocan se tropiezan y caen.

4.2.30. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: CAMINA SOBRE UN CÍRCULO SIN SALIRSE.

CUADRO 46.

Camina sobre un círculo

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	21 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	5 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as

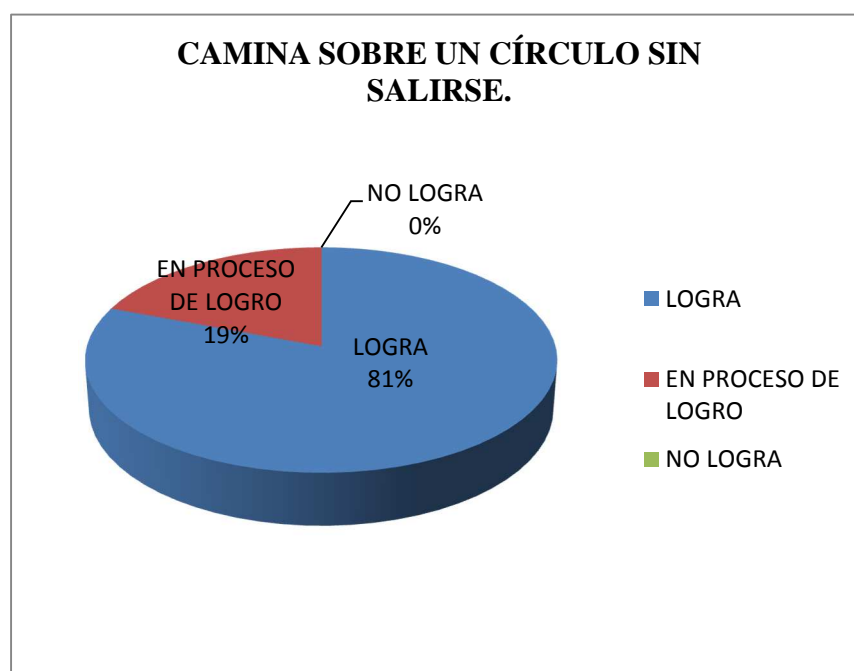


GRÁFICO 46. Camina sobre un círculo

El 81% de los niños logra caminar sobre un círculo sin salirse de la línea sin ninguna complicación en el ejercicio, y un 19% está en proceso de logro debido a que su coordinación y equilibrio es inestable, además sus pies no van uno detrás de otro sino que hacen pasos largos sin cumplir las indicaciones expuestas al principio del ejercicio.

4.2.31. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: DESPLAZAMIENTO EMPLEANDO UN OBJETO.

CUADRO 47.

Desplazamiento con un objeto

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	19 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	7 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as



GRÁFICO 47. Desplazamiento con un objeto

El 73% de los niños logra desplazarse llevando un objeto en su cabeza manteniendo el equilibrio y coordinando sus pasos satisfactoriamente, un 27% está en proceso de logro debido a que el objeto se les caía por no mantener un equilibrio adecuado y al dar los pasos lo hacían demasiado rápido sin una buena coordinación.

4.2.32. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: REBOTA LA PELOTA Y ATRAPA CON LAS DOS MANOS.

CUADRO 48.

Rebota la pelota y atrapa con las dos manos

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	26 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	0 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as



GRÁFICO 48. Rebota la pelota y atrapa con las dos manos

El 100% de los niños logran realizar esta actividad satisfactoriamente, pusieron atención a las indicaciones y lo realizaron con éxito.

4.2.33. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: LANZA LA PELOTA HACIA ARRIBA CON UNA MANO Y LA RECIBE CON LA OTRA.

CUADRO 49.

Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la atrapa con la otra

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	17 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	9 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as



GRÁFICO 49. Lanza la pelota hacia arriba con una mano y la atrapa con la otra

El 65% de los niños logra lanzar la pelota hacia arriba con una mano y la recibe con la otra trabajando su coordinación exitosamente, el 35% está en proceso de logro debido a que su coordinación no es buena, y la docente no realiza este tipo de habilidades motrices básicas.

4.2.34. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: DISTINGUE IZQUIERDA DERECHA EN SI MISMO.

CUADRO 50.

Distingue izquierda derecha

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	16 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	10 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as

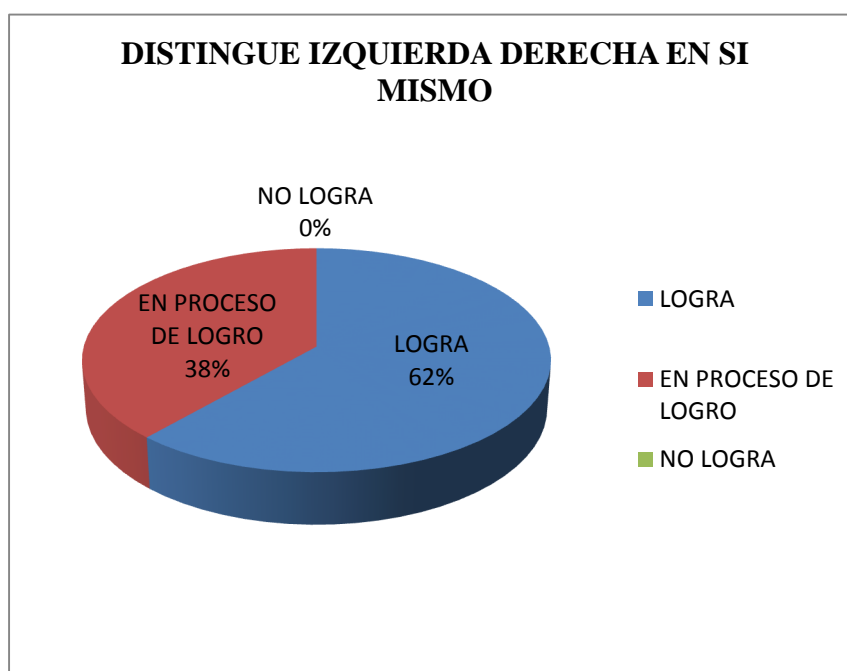


GRÁFICO 50. Distingue izquierda derecha

El 62% de los niños al realizar actividades dinámicas logran distinguir la izquierda de la derecha en sí mismo exitosamente sin solicitar ayuda, el 38% está en proceso de logro debido a que en algunas partes al indicar, confunden su lateralidad, pero después ellos mismos se dan cuenta que se equivocaron y lo rectifican.

4.2.35. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: COORDINA CARRERA Y LANZAMIENTO.

CUADRO 51.

Coordina carrera y lanzamiento

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	15 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	9 niños/as
6. NO LOGRA	2 niños/as
TOTAL	26 niños/as

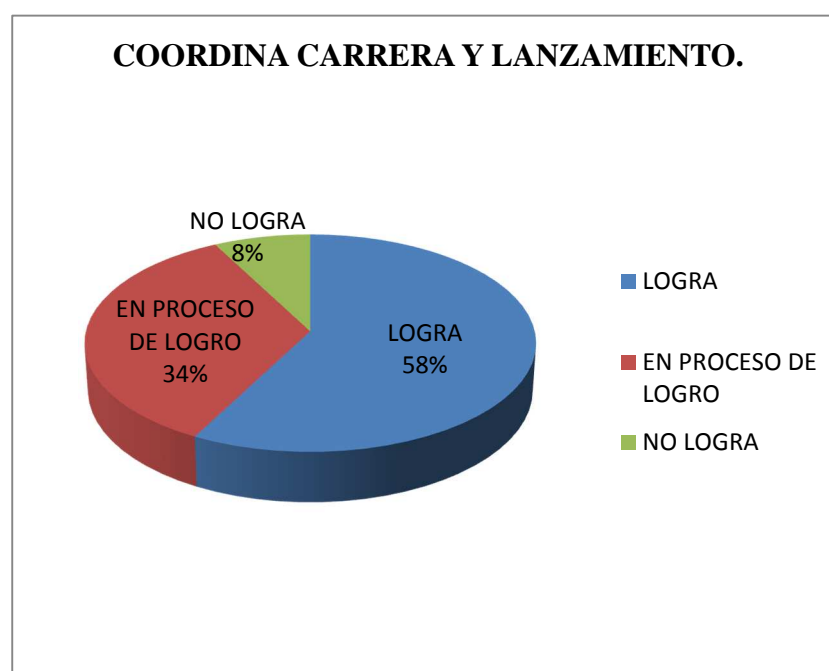


GRÁFICO 51. Coordina carrera y lanzamiento

El 58% de los niños logra correr y lanzar la pelota a su compañero de manera coordinada y sin tropezarse ni golpear al mismo, el 34% está en proceso de logro debido a que al correr se tropiezan, caen y al lanzar golpean a su compañero por su coordinación inadecuada.

4.2.36. RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE: EXPLORA OTROS MOVIMIENTOS CORPORALES GRUESAS.

CUADRO 52.

Explora otros movimientos corporales gruesos

MODO DE EVALUACIÓN	NUMERO DE NIÑOS/AS
4. LOGRA	20 niños/as
5. EN PROCESO DE LOGRO	6 niños/as
6. NO LOGRA	0 niños/as
TOTAL	26 niños/as



GRÁFICO 52. Explora otros movimientos corporales gruesos

El 77% de los niños logra realizar otro tipo de movimientos corporales gruesos en la clase de educación física así como: calentamiento en el lugar, esquivar obstáculos, saltar sobre ellos caminar en línea recta, el 23% está en proceso de logro porque no ponen atención a las indicaciones debidas y sus movimientos se encuentran perplejos.

Discusión de las interrogantes

Interrogante 1: ¿Qué conocimientos tienen las maestras sobre los procesos que se utilizan en las actividades lúdicas de los niños y niñas del Primero de básica?

De los resultados obtenidos en el proceso investigativo se evidencia que las docentes tienen conocimiento básico de los procesos para realizar actividades lúdicas en el aula; conocimiento insuficiente para observar cambios en los niños; comprobándose estadísticamente que las maestras a pesar de tener conocimientos no aplican actividades lúdicas en las clases y los niños son los perjudicados en su aprendizaje diario.

Interrogante 2: ¿Qué tipo de estrategias se utilizan para optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica?

No utilizan estrategias según el instructivo de trabajo, lo dejan a los docentes encargados de cultura física; el docente utiliza estrategias motrices disciplinadas con normas establecidas y rígidas; por ello es necesario que las docentes trabajen habilidades motrices gruesas básicas aplicando actividades lúdicas lo cual va a ser más emotivo y divertido desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Interrogante 3: ¿Qué actividades lúdicas se pueden aplicar para contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primero de básica?

Considerando los resultados de la aplicación de los instrumentos, las actividades que se deben reforzar prioritariamente son los elementos de la motricidad gruesa, como la lateralidad, la coordinación y el equilibrio, la contribución de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa será beneficiosa en el desarrollo evolutivo del niño y niña debido a que al dar un aprendizaje este va ser interactivo, recreativo, atractivo, divertido y otros, mediante esto producirá en cada uno de ellos una sensación de bienestar al desarrollar sus habilidades y destrezas.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Un número significativo de docentes del Centro Educativo “Amable Arauz”, tienen conocimientos básicos sobre la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica.
- Las docentes del Centro Educativo “Amable Arauz”, no consideran dentro de la planificación académica, actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica.
- Entre el paralelo b y c se evidencia diferencias notables en los niños; entre todo en los procesos de ejecución de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa; los métodos y técnicas no favorecen en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Las docentes del Centro Educativo “Amable Arauz”, no aplican actividades recreativas básicas, en razón de que esta responsabilidad de la planificación se lo atribuye al grupo de docentes encargados de Cultura Física.

5.2. Recomendaciones

- Las docentes deben aplicar actividades lúdicas diariamente a fin de fortalecer la coordinación de los movimientos desarrollando el equilibrio y la lateralidad, para así potenciar la motricidad gruesa de los niños y niñas de primero de básica.
- Realizar actividades que favorezcan el reconocimiento de la lateralidad en los niños y niñas, y así puedan utilizar su lado dominante de forma correcta.
- Capacitar a las docentes en el ámbito de la aplicación de las actividades lúdicas en el aula por medio de talleres, seminarios y otros medios que les brinde un óptimo conocimiento sobre las actividades lúdicas y motricidad gruesa a fin de desarrollar un excelente trabajo con los niños y niñas.
- Las docentes del Centro Educativo “Amable Arauz” requieren de una Guía Metodológica que contenga actividades lúdicas que contribuyan en el desarrollo de la motricidad gruesa, para niños y niñas de primero de básica.

Bibliografía

- (Chile), M. d. (Marzo de 2013). *Corporalidad y Movimiento en los Aprendizajes Orientaciones para el desarrollo de actividades motrices, pre-deportivas y recreativas, y su importancia en los aprendizajes escolares*. 72. Santiago de Chile: Prado Grafica y Comunicaciones E.I.R.L.
- (MIES), E. T. (s.f.). *Guia Operativa Para Promotoras de Creciendo con Nuestros Hijos*. En E. T. Infantil, *Guia Operativa Para Promotoras de Creciendo con Nuestros Hijos* (págs. 15,16).
- (Psicopedagoga), A. C. (s.f.).
www.vigotsky.org/articulos/el_juego_entendido_como_un_fenomeno_psicologico.asp. Recuperado el 28 de noviembre de 2014, de El juego entendido como un fenomeno psicologico:
www.vigotsky.org/articulos/el_juego_entendido_como_un_fenomeno_psicologico.asp
- 196, L. (30 de Junio de 2012). *Cancion Infantil LOS COLORES*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=rMnfvFXgGvo>
- 2007, A. N. (28 de septiembre de 2008). *Constitucion Del Ecuador*. Obtenido de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- 2008, I. C. (junio, 2008). *El Juego*. Colima.
- Alvarez, M. d. (1986). *Desarrollo Motor Grueso del nino en edad preescolar*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=TfG4ytT8nCMC&pg=PA29&lpg=PA29&dq=Mosston+1986+metodologia+de+ensenanza&source=bl&ots=j9Z-fkuPx_&sig=IDJbulDxpHeSqnCxHJXc54h-jto&hl=es&sa=X&ei=Qg41VZSaBbeBsQSk5IGYBQ&ved=0CEcQ6AEwBw#v=onepage&q=Mosston%201986%20metodolo
- anon-939361. (27 de Septiembre de 2008). *La ludica*. Recuperado el 2014, de <https://es.scribd.com/doc/6242537/la-ludica>
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). *Teorias Del Juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Brokers, M. (27 de Noviembre de 2012). *El Baile de los Animales - La Brujita Tapita - Brujicaciones*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=Kkzu0eueiQ4>
- CantaJuegosVEVO. (14 de Septiembre de 2010). *Canta Juego - Yo me muevo Hacia Adelante*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=6jNwZ__oeU4

- Cedillo, E. T. (2012). *“Las Actividades Ludicas Del Docente y el Desempeno Academico de los ninos.* Ambato.
- Desarrollo, S. N. (2013). *Buen Vivir Plan Nacional 2013 - 2017.* Obtenido de Ojetivo 3. Mejorar la Calidad de Vida de la Poblacion:
<http://www.buenvivir.gob.ec/objetivo-3.-mejorar-la-calidad-de-vida-de-la-poblacion>
- desconocido, G. S. (07 de Diciembre de 1994). Coleccion de Juegos No 1.
- Domènec Bañeres, Alan J. Bishop, M^a. Claustre Cardona, Oriol Comas I Coma, Escuela Infantil Platero y Yo, Maite Garaigordobil, Teresa Hernández, Elena Lobo, María Jesús Marrón, Joan Ortí, Biel Pubill, Ange Ruiz de Velasco, M^a. Pilar Soler y Tere Vida. (Mayo de 2008). El Juego como Estrategia Didactica Claves para la innovacion educativa. 44(Primera). Caracas, Venezuela: Laberinto Educativo. Recuperado el 15 de julio de 2014, de <http://terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-dialogo-entre-el-juego-y-la-ensenanza.pdf>
- Dominicana, M. d. (2014). *Diseno Curricular Vivel Inicial.* Obtenido de http://www.educando.edu.do/sitios/revisioncurricular/data/uploads/nivel_inicial.pdf
- Ecuador, M. d. (Septiembre de 2010). *Actualizacion y Fortalecimiento Curricular de la Educacion General Basica 2010.* Recuperado el 4 de enero de 2015, de [file:///C:/Users/Fernando/Downloads/AC_1%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Fernando/Downloads/AC_1%20(1).pdf)
- [file:///C:/Users/Fernando/Downloads/El%20juego%20infantil_UD01%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Fernando/Downloads/El%20juego%20infantil_UD01%20(1).pdf). (s.f.).
- Garcia, J. A. (s.f.). El Aprendizaje por el Juego Motriz en la Etapa Infantil. Murcia, Espana .
- Gomez, E. J. (2009). *Lo Ludico como Componente de lo Pedagogico, La Dimension Humana.* Recuperado el 2014, de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Gomez, M. C. (s.f.). *Actividades Ludicas Slide Share.* Obtenido de <http://es.slideshare.net/949749213/actividades-ludicas-para-desarrollar-la-capacidad-de-calculo>
- Gonzales, L. d. (2010). *Revista Academica Electronica @ - scholarum*, vol. 11. (M. E. Limon, Editor, & U. A. 2009, Productor) Recuperado el 29 de enero de 2015, de Ludica como estrategia didactica:
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/11pdf.pdf>

- Gonzalez, J. A. (s.f.). <http://www.monografias.com/trabajos82/potenciar-habilidades-motrices-gruesas-preescolar/potenciar-habilidades-motrices-gruesas-preescolar2.shtml#mediodeena>. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos82/potenciar-habilidades-motrices-gruesas-preescolar/potenciar-habilidades-motrices-gruesas-preescolar2.shtml#mediodeena>.
- Gordo, J. A. (3 de Junio de 2014). *Canciones para niños - El Baile del Esqueleto*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=Vc0OrOCTp3E>
- Guanochanga, L. (30 de Octubre de 2013). *Motricidad Gruesa*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/lorenaguanochanga/motricidad-gruesa-27756507>
- Intelikids. (20 de noviembre de 2013). *Yo quiero Caminar-Bruji Cancion-Para Jugar*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=CJwgmlZScZA>
- IV, F. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de <http://www.rae.es/>
- Juan Antonio Garcia Nunez, Pedro Pablo Berruezo y Adelantado. (1995). *Psicomotricidad y Educacion Infantil*. Madrid: general pardinas 95 - 28006.
- JuegosVEVO, C. (1 de Septiembre de 2010). *Canta Juego - La Mane*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=jU_82WUdbaA
- kao, e. (30 de diciembre de 2013). *Alejo el cangrejo*. Recuperado el 28 de mayo de 2015, de https://www.youtube.com/watch?v=f_fDRw66jK0
- M Jesus Comellas i Carbo, A. P. (1996). *La psicomotricidad en preescolar*. Espana: Ceac, S.A.
- M., I. C. (Abril de 2005). *Literatura Intercultural Chilena: Proyectos Actuales*. (R. C. Literatura, Ed.) Recuperado el 2015, de <http://www.revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/viewFile/1530/1414>
- Marianitas, A. (s.f.). Juegos de Carreras.
- Marianitas, A. (s.f.). *Juegos de Exterior*. Recuperado el 2015, de http://www.marianistas.org/juegos/Juegos_de_exterior.pdf
- Marianitas, A. (s.f.). Juegos de Velocidad.
- Nacional, A. (s.f.). *Constitucion del Ecuador*. Obtenido de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Nieves, Y. F. (Mayo de 2007). *Algunas consideraciones sobre psicomotricidad y las necesidades educativas especiales (NEE)*. Recuperado el 2015, de

<http://www.efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm>

Pedro P Berruezo, J. M. (Mayo de 2004). *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Tecnicas Corporales*. (Pedro P. Berruezo (Espana)). (A. d. Psicomotricidad, Ed.) Barcelona, Espana: Paidotribo. Obtenido de http://descargas.pntic.mec.es/cedec/atencion_diver/contenidos/dificultades/di_sgrafia/entendiendo_disgrafia.pdf

Riviere, A. (s.f.). *Actividades para Desarrollar la Motricidad Gruesa*. Obtenido de <http://eoeptgdbadajoz.juntaextremadura.net/wp-content/uploads/2011/10/Actividades-para-desarrollar-la-MOTRICIDAD-GRUESA.pdf>

Santiago, J. Y. (23 de abril de 2010). *El Juego, Para Estimular la Motricidad Gruesa*. Recuperado el enero de 2015, de tesis, parte 2: <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-2.html>

Santrock, J. W. (2007). *Desarrollo Infantil* (Vol. UNDECIMA EDICION). Mexico: Interamericana Ediciones S.A. DE C.V.

VEVO, C. (27 de Junio de 2011). *Canta Juego - La Yenka*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ>

VEVO, C. J. (1 de Abril de 2011). *Grupo Encanto - La Forma de Caminar*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=pldli89N3p8&spfreload=1>

Woolfolk, A. (2006). *Psicologia Educativa* (Vol. novena edicion). pearson Educacion.

CAPITULO VI
PROPUESTA ALTERNATIVA



PROPUESTA ALTERNATIVA

GUÍA METODOLÓGICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA

6.1. Antecedentes

Después de haber aplicado pertinentemente los instrumentos de investigación y realizado el análisis e interpretación de los resultados obtenidos, se pudo evidenciar que en la planificación académica no se consideran las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa, debido a que esta responsabilidad se lo atribuye al grupo encargado de Cultura Física.

La actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esto depende en gran medida el éxito de su labor, debido a que deben organizar el área de juegos y facilitar a los niños y niñas la recreación mediante la actividad lúdica, además fortalecer el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social, que ayudará a no tener limitaciones en el aprendizaje como lo había hasta hace muy poco en las diferentes edades.

En el primer año, la actividad lúdica debe ser un eje transversal presente en todas las actividades lúdicas a realizarse. Es un error pensar que el juego en los estudiantes únicamente tiene un sentido de diversión o pasatiempo, es en esta actividad donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento. Por esto es el docente quien tiene que aprovechar estas situaciones para conectarlas con el proceso de enseñanza–aprendizaje, haciendo de la actividad lúdica una estrategia pedagógica que responde a la formación integral de los escolares. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Ecuador, 2010)

6.2. Objetivos

6.2.1. Objetivo general

Establecer los procesos metodológicos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”.

6.2.2. Objetivos específicos

- Facilitar un conjunto de actividades lúdicas que contribuyan con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primero de básica.
- Establecer actividades lúdicas que facilite el mejoramiento en la coordinación, equilibrio y lateralidad de los niños y niñas de primero de básica.
- Fortalecer el conocimiento de las docentes sobre las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica.

6.3. Justificación

La importancia de la presente propuesta, se enfoca en el desarrollo de capacidades y habilidades didácticas-lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa beneficiando que puede aportar al niño y niña de primero de básica debido a que favorecerá su desarrollo motriz grueso mediante actividades lúdicas, pues la atención a esta área debe empezar desde los primeros años de vida para garantizar un aprendizaje de conocimientos beneficiosos durante esta etapa, así también adquirirán nuevas habilidades que les ayude en el funcionamiento de su cuerpo.

Los niños y niñas aprenden jugando; por lo tanto, se requiere utilizar el juego como estrategia metodológica en base a que les producirá alegría, placer, satisfacción por realizar las actividades, además potencia un óptimo desarrollo de la motricidad

gruesa para que los niños y niñas procuren ser activos durante las actividades realizadas.

El determinar los procesos metodológicos de las actividades lúdicas permite a las maestras y/o educadoras infantiles de la institución interaccionar con los niños y niñas desarrollando todos los elementos de la motricidad gruesa siendo estos:

- La coordinación
- La lateralidad
- El equilibrio
-

6.4. Fundamentación

Fundamentación Filosófica

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

- El juego produce placer: Para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. “una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero”.

Para Winnicott una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones.

Fundamentación Pedagógica

Camerino y Castañer (1988, 14) definen como actividades recreativas a "aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que puede generar aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización, ya que no se busca una competencia ni logro completo".

(Arnaíz, P. 2000) señala que "Observar cómo el niño utiliza su cuerpo, lo orienta, descubre su eficiencia motriz y postura, cómo se relaciona con el mundo de los objetos, cómo se relaciona con el mundo de los demás, etc., es esencial para entender su expresividad motriz, pudiéndose determinar su desarrollo evolutivo y madurativo".

Considerar e implementar las teorías del psicólogo Lev Vygotsky en el salón de clases es útil para los estudiantes de todas las edades y de cualquier origen. Miles de escuelas han modelado su currículo con base en estos principios, permitiendo que los niños accedan a un ambiente de apoyo del aprendizaje y dándoles el poder para desarrollar sus fortalezas personales. Las experiencias que los estudiantes tienen en la escuela contribuyen al aprendizaje tanto dentro como fuera del salón de clases.

Fundamentación Legal

La fundamentación legal de la presente propuesta se encuentra plasmada en la Constitución Política de la República del Ecuador (2008), en los artículos 44, 45 y 343. En el Plan Nacional del Buen Vivir (2013), objetivo 3: Mejorar la calidad de vida de la población. (Nacional), (Desarrollo, 2013)

6.5. Desarrollo de la Propuesta

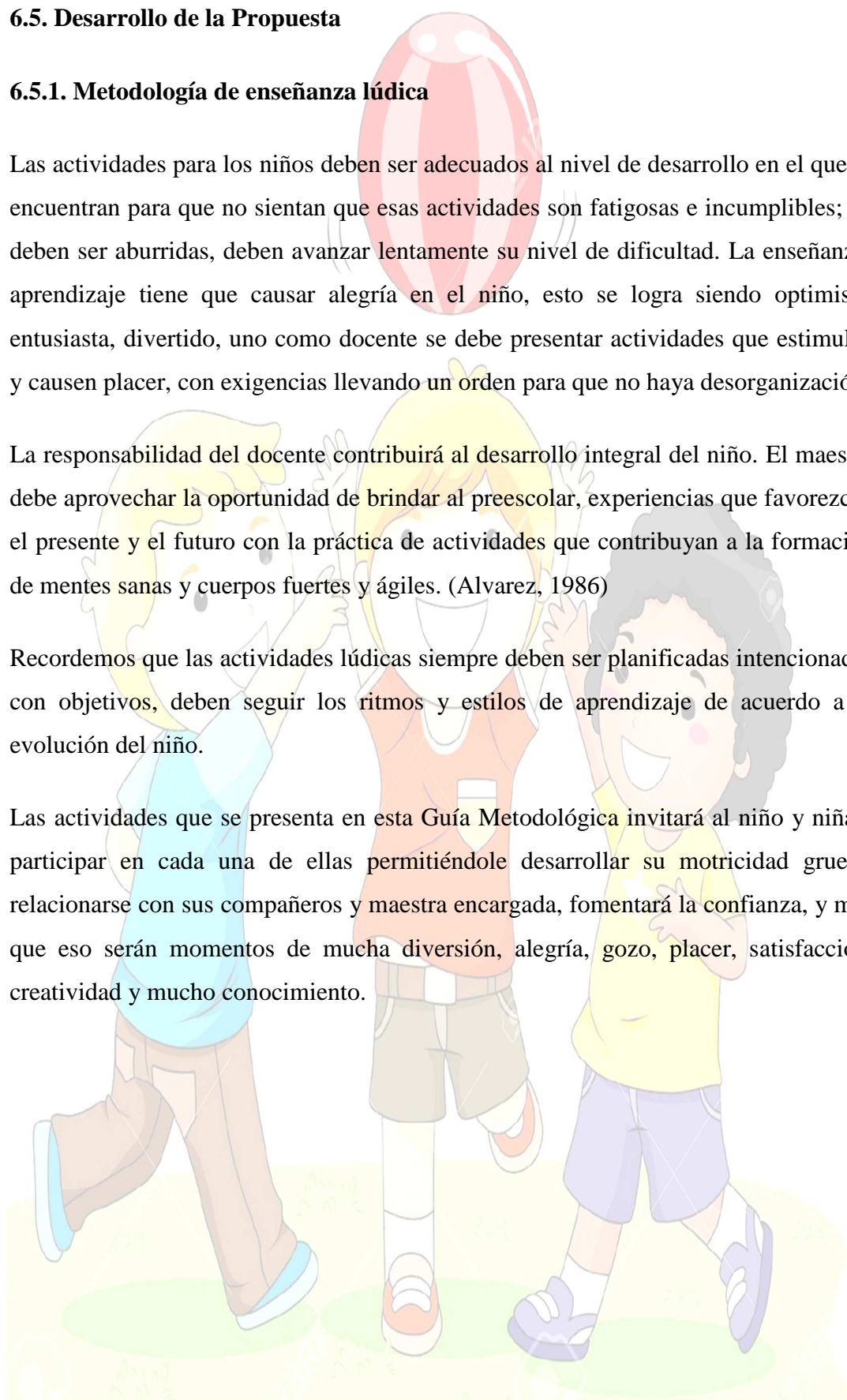
6.5.1. Metodología de enseñanza lúdica

Las actividades para los niños deben ser adecuados al nivel de desarrollo en el que se encuentran para que no sientan que esas actividades son fatigosas e incumplibles; no deben ser aburridas, deben avanzar lentamente su nivel de dificultad. La enseñanza-aprendizaje tiene que causar alegría en el niño, esto se logra siendo optimista, entusiasta, divertido, uno como docente se debe presentar actividades que estimulen y causen placer, con exigencias llevando un orden para que no haya desorganización.

La responsabilidad del docente contribuirá al desarrollo integral del niño. El maestro debe aprovechar la oportunidad de brindar al preescolar, experiencias que favorezcan el presente y el futuro con la práctica de actividades que contribuyan a la formación de mentes sanas y cuerpos fuertes y ágiles. (Alvarez, 1986)

Recordemos que las actividades lúdicas siempre deben ser planificadas intencionadas con objetivos, deben seguir los ritmos y estilos de aprendizaje de acuerdo a la evolución del niño.

Las actividades que se presenta en esta Guía Metodológica invitará al niño y niña a participar en cada una de ellas permitiéndole desarrollar su motricidad gruesa, relacionarse con sus compañeros y maestra encargada, fomentará la confianza, y más que eso serán momentos de mucha diversión, alegría, gozo, placer, satisfacción, creatividad y mucho conocimiento.



6.5.2. Metodología para la enseñanza de los juegos

Para enseñar un tipo de juego a los niños y niñas, la docente debe conocerlo muy bien, preparar los materiales necesarios y a continuación empezar de esta manera:

- Decir el nombre del juego
- Explicar el juego: debe ser breve, claro, conciso y de preferencia cuando el grupo este en silencio.
- Dar una demostración y aclarar dudas de los niños
- Colocar al grupo en posición como se va a ejecutar el juego: se lo debe hacer en el menor tiempo posible y dando ideas generales.
- Iniciar el juego: si existen pequeños errores debe corregirse, pero si persisten y no se desarrolla conforme a las reglas es mejor suspenderlo.

Otras recomendaciones importantes de tomar en cuenta son:

- Usar pero no abusar del silbato u otro instrumento.
- Si los grupos son numerosos se deberán seleccionar juegos sencillos y muy paulatinamente, incorporar dificultades. Se puede también dividir el grupo en subgrupos y utilizar en cada uno líderes.
- Si se van a realizar varios juegos, el primero deberá ser el más alegre y de mayor movimiento, el segundo el de mayor organización y el ultimo el más sencillo.
- Debe tomarse en cuenta también el tiempo de formación, que sea parecido para ahorrar tiempo y no perder el entusiasmo.
- La docente no debe ser autoritaria sino más bien entusiasta. Debe tener los mayores valores del juego, insistir en el “juego limpio”, cultivar el sentido de honor y fomentar el espíritu de grupo. (Alvarez, 1986)



ACTIVIDADES

Y

JUEGOS

PARA

DESARROLLAR

LA

MOTRICIDAD GRUESA

ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD

Objetivo: Contribuir en el desarrollo de la lateralidad a través de actividades y juegos con ritmo.

Material: Radio, CD con canción, folleto, lana o cinta

Organización: Círculo con el grupo de niños y niñas

ACTIVIDAD MOTIVADORA

CANCIÓN LA YENKA:

LA YENKA



CANCIÓN

MOVIMIENTOS

Vengan chicos vengan chicas a bailar todo el mundo viene ahora sin pensar	Estirar los brazos abiertas las manos encoger cerrándolas
--	--

Esto es muy fácil lo que hacemos aquí esta es la yenka que se baila así	Mover el cuerpo de un lado al otro e indicar con los dedos aquí
--	--

Izquierda izquierda derecha derecha delante detrás un dos tres (BIS)	Manos en la cintura, saltar en un pie subiendo y bajando el otro, cambiar, brincar con los pies juntos y girar dando saltos con los pies juntos
--	--

Con las piernas marcaremos el compás bailaremos sin descanso siempre mas	Movimiento de las piernas libre saltar con los pies juntos y girar
--	---

Y no hace falta comprender la música adelante y detrás y venga ya	Brazos flexionados mover hacia los lados, saltar con los pies juntos adelante, detrás y girar
--	---

Izquierda izquierda derecha derecha delante detrás un dos tres (BIS)	Manos en la cintura, saltar en un pie subiendo y bajando el otro, cambiar, brincar con los pies juntos y girar dando saltos con los pies juntos
--	--

Aquí se baila la yenka hay que fácil es la yenka, mira que bien va la yenka y que graciosa es la yenka	Indicar con los dedos aquí, e indicar los que miras compartir con sus compañeros y reírse
--	---

Izquierda izquierda derecha derecha	Manos en la cintura, saltar en un pie
-------------------------------------	---------------------------------------

delante detrás un dos tres (2BIS)
(VEVO C. , 2011)

subiendo y bajando el otro, cambiar,
brincar con los pies juntos y girar dando
saltos con los pies juntos

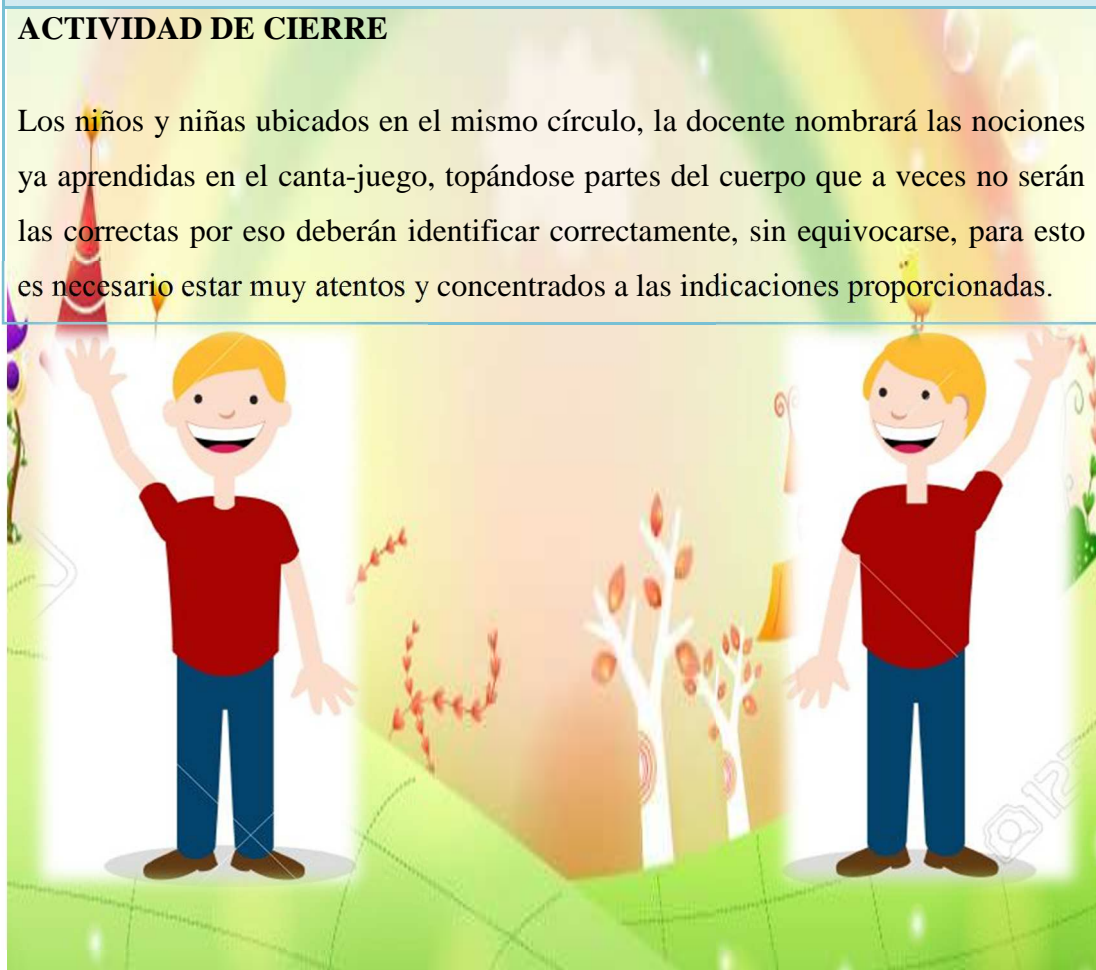
ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Los niños y niñas se colocan haciendo un círculo, la docente hace un recuerdo de las nociones derecha, izquierda, delante y detrás; realizan estiramientos con todo su cuerpo identificando las nociones ya indicadas, la docente da una demostración del canta-juego que se va a realizar y los niños están listos para repetir después de la docente hasta que aprendan por sí solos.

- La docente facilitará una pulsera de color rojo para colocarse en la mano derecha.
- Un lazo azul para colocarse en el pie izquierdo.
- Cuando el Canta-juego mencione las nociones derecha, izquierda será más fácil identificar.

ACTIVIDAD DE CIERRE

Los niños y niñas ubicados en el mismo círculo, la docente nombrará las nociones ya aprendidas en el canta-juego, topándose partes del cuerpo que a veces no serán las correctas por eso deberán identificar correctamente, sin equivocarse, para esto es necesario estar muy atentos y concentrados a las indicaciones proporcionadas.



ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD

Objetivo: Adquirir un mejor desarrollo de la motricidad gruesa específicamente la lateralidad a través de movimientos con ritmo.

Material: Radio, CD con canción, Folleto

Organización: filas de 6 intercalando

ACTIVIDAD MOTIVADORA

CANCIÓN EL BAILE DE LOS ANIMALES:

EL BAILE DE LOS ANIMALES

CANCIÓN	MOVIMIENTOS
El cocodrilo Dante camina hacia adelante	Estirar los brazos y aplaudir, desplazarse caminando hacia adelante
El elefante Blas camina hacia atrás	Flexionar el brazo y moverlo haciéndolo hacia atrás desplazarse caminando hacia atrás
El pollito Lalo camina hacia el costado	Mover los brazos como el aleteo del pollito, desplazarse caminando hacia la derecha
Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado (BIS, desde la primera fila)	Mover los brazos y manos como estar envolviendo, desplazarse caminando hacia la izquierda
Repetir desde la primera fila	Desplazamiento saltando en un pie
Repetir desde la primera fila	Desplazamiento agachaditos
Repetir desde la primera fila	Desplazamiento sacudiendo mucho el cuerpito
Repetir desde la primera fila	Desplazamiento saltando con los pies juntos
Repetir desde la primera fila	Desplazamiento con movimientos exagerados y rapidez
Y todos aplaudiendo el baile a terminado (BIS) (Brokers, 2012)	Saltar en el puesto de un lado al otro aplaudiendo

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Los niños y niñas se colocan en filas de seis, la fila de atrás va a ubicarse en el centro de los niños de adelante para que puedan visualizar los movimientos y así no se unan, la docente indicará los movimientos que se van a hacer de acuerdo a la canción:

- Cocodrilo – Adelante
- Elefante – Atrás
- Pollito – Derecha
- Yo - Izquierda

Practicarán un par de veces y empezarán con el canta-juego, a medida que avanza la canción se van incrementando otros desplazamientos y movimientos que cada vez hará que esta actividad se ponga más emocionante, divertida y llena de aprendizaje.

ACTIVIDAD DE CIERRE

Los niños y niñas formarán un círculo, la docente hará una actividad más complicada para que estén atentos y concentrados de esta manera repetirán diciendo y haciendo todos:

- **ZIP** haciendo un movimiento del cuerpo y manos hacia la **IZQUIERDA**
- **ZAP** haciendo un movimiento del cuerpo y manos hacia la **DERECHA**
- **IN** saltando hacia adentro
- **OUT** saltando hacia afuera

Cuando ya hayan coordinado los movimientos la docente hará un movimiento repitiendo la palabra y los demás deberán hacer lo contrario sin equivocarse, después uno de los niños o niñas dirán una palabra y movimiento y al que indique este dirá la misma u otra diferente y así sucesivamente hasta que todos hayan jugado.



ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR EL EQUILIBRIO

Objetivo: Trabajar el equilibrio, tono muscular y expresión corporal, al ritmo de la canción.

Material: Grabadora, CD con canción y folleto

Organización: Actividad grupal

ACTIVIDAD MOTIVADORA

CANCIÓN EL BAILE DEL ESQUELETO:



EL BAILE DEL ESQUELETO

CANCIÓN	MOVIMIENTOS
Este es el baile del esqueleto mueve la cintura no te quedes quieto	Marchar indistintamente, manos en la cintura y desplazarse con movimiento
Y si este ritmo para de sonar yo me congelo en mi lugar	Desplazarse por el lugar moviendo la cintura, tomar una posición de estatuas
Este es el baile del esqueleto mueve la cabeza no te quedes quieto	Marchar indistintamente, manos en la cabeza o no y desplazarse con movimiento
Y si este ritmo para de sonar yo me congelo en mi lugar	Desplazarse por el lugar moviendo la cabeza, tomar una posición de estatuas
Este es el baile del esqueleto mueve las rodillas no te quedes quieto	Marchar indistintamente, mover las rodillas y desplazarse con movimiento
Y si este ritmo para de sonar yo me congelo en mi lugar	Desplazarse por el lugar moviendo las rodillas, tomar una posición de estatuas
Este es el baile del esqueleto mueve todo el cuerpo no te quedes quieto	Marchar indistintamente, mover todo el cuerpo y desplazarse con movimiento

Y si este ritmo para de sonar yo me Desplazarse por el lugar moviendo
congeló en mi lugar. (Gordo, 2014) todo el cuerpo, tomar una posición
de estatuas

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Para empezar se iniciará caminando por todo el espacio

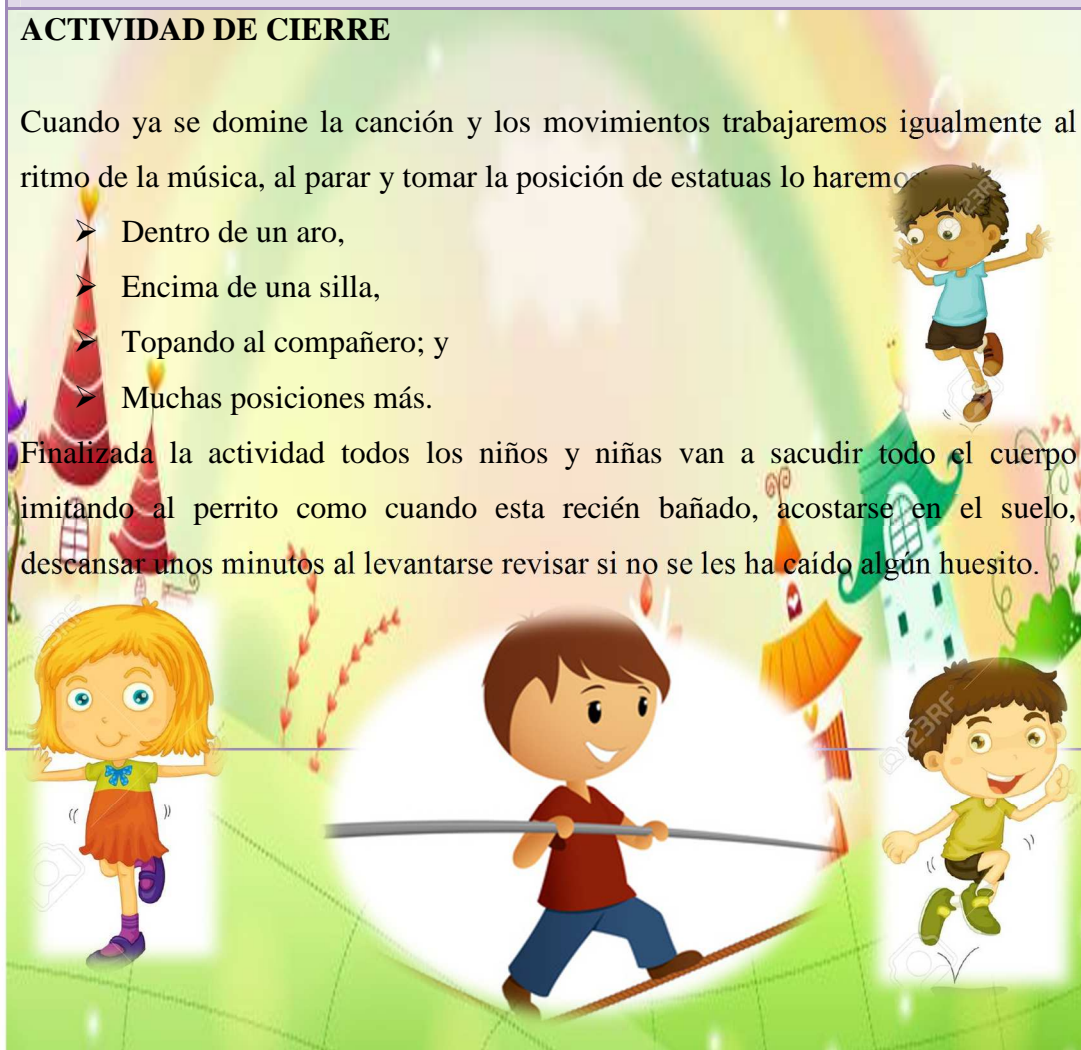
- La docente dará un aplauso y los niños y niñas se quedarán estatuas tomando una posición diferente al de los demás;
- Para continuar desplazándose la docente aplaudirá dos veces;
- Seguidamente la docente explicará el extracto del canta-juego;
 - ❖ Hay que escuchar la canción e imitar los movimientos para poder realizarla.

ACTIVIDAD DE CIERRE

Cuando ya se domine la canción y los movimientos trabajaremos igualmente al ritmo de la música, al parar y tomar la posición de estatuas lo haremos

- Dentro de un aro,
- Encima de una silla,
- Topando al compañero; y
- Muchas posiciones más.

Finalizada la actividad todos los niños y niñas van a sacudir todo el cuerpo imitando al perrito como cuando esta recién bañado, acostarse en el suelo, descansar unos minutos al levantarse revisar si no se les ha caído algún huesito.



ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN Y EL EQUILIBRIO



RELEVOS DEL CANGREJO

Objetivo: Contribuir en el desarrollo del equilibrio, coordinación y desplazamiento al llegar a la meta.

Materiales: una cuerda por pareja

Organización: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

ACTIVIDAD MOTIVADORA

CANCIÓN ALEJO EL CANGREJO

ALEJO EL CANGREJO

CANCIÓN	MOVIMIENTOS
Alejo el cangrejo salió a caminar, un paso adelante y dos hacia atrás	Caminar en el espacio Dar un paso adelante y dos hacia atrás
Con roja coraza protege su casa un paso adelante y dos hacia atrás	Con las manos taparse la cabeza Dar un paso adelante y dos hacia atrás
Dos pinzas tenazas se mueven audaces	Alzar las dos manos esconder el pulgar, meñique y anular, unir el índice con el medio y mover imitando las tenazas
un paso adelante y dos hacia atrás Sus ojos de acero miran el terreno	Dar un paso adelante y dos hacia atrás Colocar las manos en los ojos como larga vistas y mirar alrededor
un paso adelante y dos hacia atrás Alejo el cangrejo vuelve a su lugar	Dar un paso adelante y dos hacia atrás Colocarse en fila de dos
un paso adelante y dos hacia atrás (kao, 2013)	Dar un paso adelante y dos hacia atrás

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Formar los equipos de 8 niños y niñas, en cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida, a la señal de la maestra, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo

del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente regresan corriendo para dar el pañuelo a los siguientes compañeros del equipo de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primer equipo que acaba. Los que ya participaron se van colocando en la misma fila para así evitar el desorden. (**Marianitas, Juegos de Carreras**)

ACTIVIDAD DE CIERRE

El equipo ganador se colocará al frente liderando la actividad de cierre se irán desplazando al ritmo de la canción alejo el cangrejo e irá recogiendo a los demás equipos hasta formar un tren con muchos vagones, esta actividad ayuda a desarrollar la coordinación, equilibrio y cooperación de todos los niños y niñas.



**ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA CONCENTRACIÓN, LA
COORDINACIÓN Y EL EQUILIBRIO**

CÍRCULOS COLOREADOS

Objetivo: Potenciar la velocidad de reacción y la atención

Material: 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

Organización: formar 4 filas de 7 niños y niñas

ACTIVIDAD MOTIVADORA

CANCIÓN LOS COLORES

LOS COLORES

CANCIÓN

MOVIMIENTOS

De verde, rojo y azul y de amarillo son las cosas que veo a mi alrededor (BIS)

Moverse de un lado a otro, con las manos hacer un larga vista, mirar de un lado a otro

Una cosita veo que es de color azul dentro viven los peces también puedes hacer surf haber dímelo tu es de color azul

Haciendo el larga vista imaginar que será, nadar como peces, hacer como surfistas, señalar a varios compañeros para que responda que es

De verde, rojo y azul y de amarillo son las cosas que veo a mi alrededor

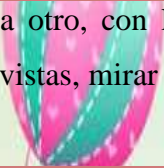
Moverse de un lado a otro, con las manos hacer un larga vistas, mirar de un lado a otro

Una cosita veo de color rojo es, se come en la ensalada y jugo que bueno es pa venga que puede ser de color rojo es

Haciendo el larga vista imaginar que será y comerlo y tomarlo, señalar a varios compañeros para que responda que es

De verde, rojo y azul y de amarillo son las cosas que veo a mi alrededor

Moverse de un lado a otro, con las manos hacer un larga vistas, mirar de

	un lado a otro
Una cosita veo que de amarillo va, es una fruta dulce y a los monos encantará pa venga dímelo ya de amarillo va	Haciendo el larga vista imaginar que va de amarillo y que les encanta a los monos imitarlos, señalar a varios compañeros para que responda que es
De verde, rojo y azul y de amarillo son las cosas que veo a mi alrededor	Moverse de un lado a otro, con las manos hacer un larga vistas, mirar de un lado a otro 
Una cosita veo que verde es su color muchas come Popeye y por eso esta fortachón pa venga adivínalo verde es su color	Haciendo el larga vista imaginar a Popeye que es lo que come y si lo adivinan imitarlo como esta de fortachón
De verde, rojo y azul y de amarillo son las cosas que veo a mi alrededor (BIS) (196, 2012)	Moverse de un lado a otro, con las manos hacer un larga vistas, mirar de un lado a otro
ACTIVIDAD DE DESARROLLO	
<p>Dividir al grupo de niños y niñas en cuatro equipos iguales, deben enumerarse ellos mismos en sus equipos seguidamente la docente dibujará un número de círculos de diferentes colores en el suelo, varios por cada color. La maestra dirá un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que desplazarse de acuerdo a la indicación de la docente ej. "PATA COJA, PIES JUNTOS, otros" y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo. (Marianitas, Juegos de Velocidad)</p> <p>Sugerencias: ROJO: Sangre y Manzanas, ANARANJADO: y Tomate, AZUL: Cielo y Mar, VERDE: Césped y Espinaca, AMARILLO: Banano y Sol, MARRÓN: Tierra, Patata.</p> <p>Recuerda: algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y lo más conveniente sería indicarles desde el principio de que color es cada círculo y a que objeto se parece.</p>	

ACTIVIDAD DE CIERRE

Todos los niños y niñas sentados formando un círculo comentarán que les pareció la actividad, ¿cuál fue la parte más complicada de realizar? Para finalizar cada uno va a ser un color diferente y la docente dirá “este es el juego de los colores cada cual atiende a su nombre” así varias veces y de ahí nombrará una fruta, legumbre, lugar que tenga un color, este se levantará inmediatamente la docente dirá corran alrededor, salten un pie, pies juntos, otros y sentarse en el mismo sitio así con todos.



ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN

INSTINTO ANIMAL

Objetivo: Mejorar la velocidad de reacción y de desplazamiento.

Material: tiza para delimitar la línea de salida y de llegada de cada equipo

Organización: equipos iguales

ACTIVIDAD MOTIVADORA

CANCIÓN LA FORMA DE CAMINAR:

LA FORMA DE CAMINAR

CANCIÓN	MOVIMIENTOS
Todos poseemos una especial una especial forma de caminar todos poseemos una original una original forma de caminar	Desplazarse marchando y saltando por el lugar
Una tortuga para caminar tiene una forma particular una tortuga para caminar tiene una forma muy especial	De rodillas desplazarse lentamente
Todos poseemos una especial una especial forma de caminar todos poseemos una original una original forma de caminar	Desplazarse marchando y saltando por el lugar
Un gusanito para caminar tiene una forma particular un gusanito para caminar tiene una forma muy especial	Boca abajo en el suelo desplazarse arrastrándose despacio
Todos poseemos una especial una especial forma de caminar todos poseemos una original una original forma de caminar	Desplazarse marchando y saltando por el lugar
Un cangrejito para caminar tiene una forma particular un cangrejito para caminar tiene una forma muy especial (BIS)	De espaldas al suelo, apoyando las manos y los pies en el suelo y andando de espaldas
Todos poseemos una especial una especial forma de caminar todos poseemos una original una original forma de caminar	Desplazarse marchando y saltando por el lugar

Un caballito para caminar tiene una forma particular un caballito para caminar tiene una forma muy especial (BIS)	Desplazarse saltando imitando al caballito
---	--

Todos poseemos una especial una especial forma de caminar todos poseemos una original una original forma de caminar (BIS) (VEVO C. J., 2011)	Desplazarse marchando y saltando por el lugar
--	---

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Se formaran equipos iguales, cada miembro de un equipo será un tipo de animal, debe moverse imitando al animal en un recorrido marcado por la docente y llegar antes que el resto de los mismos animales de los otros equipos. El equipo con los animales más rápidos gana el juego.

Caballo: A cuatro patas e imitando el sonido del caballo.

Pato: Andando con los dos pies en ángulo recto haciendo cuac - cuac sin parar.

Perro cojo: Andando con las dos manos, un pie y ladrando.

Oso: Sobre las cuatro patas moviendo la mano y el pie del mismo lado a la vez.

Cangrejo: De espaldas al suelo, apoyando las manos y los pies en el suelo y andando de espaldas.

Elefante: Sobre las cuatro patas, deben estar absolutamente rígidas.

Rana: De cuclillas, apoyando las manos, juntas, por dentro de las piernas. Las manos y los pies van juntos entre sí. (Marianitas, Juegos de Velocidad)

ACTIVIDAD DE CIERRE

Formar un círculo y preguntar que les pareció la actividad y si es que les gustaría incluir otros animales para hacer desplazamientos diferentes y producir los sonidos de estos en tonalidades altas y bajas. Cada grupo dar dos opciones de animales y demostrar como seria el desplazamiento y el sonido.



WEB GRAFÍA

- 196, L. (2012, Junio 30). *Cancion Infantil LOS COLORES*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=rMnfvFXgGvo>
- Alvarez, M. d. (1986). *Desarrollo Motor Grueso del nino en edad preescolar*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Retrieved from https://books.google.com.ec/books?id=TfG4ytT8nCMC&pg=PA29&lpq=PA29&dq=Mosston+1986+metodologia+de+ensenanza&source=bl&ots=j9Z-fkuPx_&sig=IDJbulDxpHeSqnCxHJXc54h-jto&hl=es&sa=X&ei=Qg41VZSaBbeBsQSk5IGYBQ&ved=0CEcQ6AEwBw#v=onepage&q=Mosston%201986%20metodolo
- Brokers, M. (2012, Noviembre 27). *El Baile de los Animales - La Brujita Tapita - Brujicanciones*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Kkzu0eueiQ4>
- Desarrollo, S. N. (2013). *Buen Vivir Plan Nacional 2013 - 2017*. Retrieved from Objetivo 3. Mejorar la Calidad de Vida de la Poblacion: <http://www.buenvivir.gob.ec/objetivo-3.-mejorar-la-calidad-de-vida-de-la-poblacion>
- Ecuador, M. d. (2010, Septiembre). *Actualizacion y Fortalecimiento Curricular de la Educacion General Basica 2010*. Retrieved enero 4, 2015, from [file:///C:/Users/Fernando/Downloads/AC_1%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Fernando/Downloads/AC_1%20(1).pdf)
- Gordo, J. A. (2014, Junio 3). *Canciones para ninos - El Baile del Esqueleto*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Vc0OrOCTp3E>
- kao, e. (30 de diciembre de 2013). *Alejo el cangrejo*. Recuperado el 28 de mayo de 2015, de https://www.youtube.com/watch?v=f_fDRw66jK0
- Marianitas, A. (n.d.). Juegos de Carreras.
- Marianitas, A. (n.d.). Juegos de Velocidad.
- VEVO, C. (2011, Junio 27). *Canta Juego - La Yenka*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ>
- VEVO, C. J. (2011, Abril 1). *Grupo Encanto - La Forma de Caminar*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=pldi89N3p8&spfreload=1>