



ITS Japón
**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN**
AMOR AL CONOCIMIENTO

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:

**“EL JUEGO PARA ESTIMULAR LAS DESTREZAS PSICOMOTRICES EN LAS
NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS
BECDACH”**

AUTORA:

MARIA ARACELI RENDON PEÑA

Director de Tesis

Ramírez Gómez Lourdes

Santo Domingo - Ecuador 2022



APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del trabajo integrador curricular sobre el tema:

“EL JUEGO PARA ESTIMULAR LAS DESTREZAS PSICOMOTRICES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS BECDACH” en el periodo junio de 2022 de la señorita MARIA ARACELI RENDON PEÑA estudiante de la carrera de Parvularia.

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvularia en el año 2022, me permito afirmar que el trabajo de investigación reúne los requisitos necesarios desarrollados en el tiempo asignado y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que, pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal calificador nombrado por la coordinación de la carrera de Educación Parvularia.

En la ciudad de Santo Domingo,

Atentamente,

.....

TUTORA DEL PROYECTO DE GRADO

DERECHO DE AUTOR

Yo, **MARIA ARACELI RENDON PEÑA** con cédula de ciudadanía C.1714798657 autora del presente proyecto de titulación, libre y voluntariamente **DECLARO**, que el trabajo académico titulado: “EL JUEGO PARA ESTIMULAR LAS DESTREZAS PSICOMOTRICES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS BECDACH”

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente

.....

**MARIA ARACELI
RENDON PEÑA**

C.I. 1714798657

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño primeramente a Dios y a mi esposo Danilo Izquierdo por su sacrificio y esfuerzo por darme una carrera para nuestro futuro y por creer en mi capacidad y hacer posible que hoy este convirtiendo este sueño en realidad, a todos quienes me apoyaron de manera incondicional gracias a su apoyo y comprensión a lo largo de mi carrera, impulsándome siempre a seguir adelante y no darme por vencida por ningún obstáculo presentado.

AGRADECIMIENTO

Quiero iniciar agradeciendo a dios por darme vida y salud,

A mi esposo Danilo izquierdo por su apoyo incondicional que me brindo para poder cumplir con mis metas y objetivos planteados.

A mi mama y a mi hija por su cariño e impulsarme a seguir adelante para un mejor futuro.

A las autoridades del Instituto Superior Tecnológico Japón sede Santo Domingo por dotarme de saberes para enfrentarme con eficacia ante la sociedad.

A mis docentes por brindarme sus conocimientos durante todo el proceso de formación.

A las niñas y niños de la Unidad Educativa Carlos Becdach por brindarme su colaboración para la obtención de información.



ITS Japón
INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN
AMOR AL CONOCIMIENTO

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

Tema: “EL JUEGO PARA ESTIMULAR LAS DESTREZAS PSICOMOTRICES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS BECDACH”

AUTORA: MARIA ARACELI RENDON PEÑA

TUTOR: RAMÍREZ GÓMEZ LOURDES

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo principal determinar la utilidad práctica del juego en el desarrollo de las destrezas psicomotrices en las niñas y niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Carlos Becdach durante el año lectivo 2022-2023. La investigación aplicada, descriptiva y de campo, bajo un enfoque mixto, se usó como instrumentos para la recolección de la información una guía de observación a los niños y niñas y una entrevista de preguntas abiertas a la docente cuyos datos fueron presentados en tablas y gráficos con sus respectivas interpretaciones y análisis de los resultados. La metodología utilizada es de tipo descriptiva, deductiva e inductivo. La recolección de datos fue con una población y muestra de 15 niñas y niños dado que es finita y numéricamente reducida y 1 docente donde se pudo conocer que los maestros no hacen uso del juego como una herramienta para desarrollar las destrezas psicomotrices en sus estudiantes, sino que lo practican solo como una actividad recreativa para distraerse, ante este hallazgo se deja como alternativa de solución una Guía Didáctica con actividades de juego que permitan dotar a la docente de herramientas recreativas, novedosas para enseñar de forma diferente a sus estudiantes y que estos se sientan motivados a aprender divirtiéndose, y adquiriendo nuevas destrezas y habilidades, que faciliten la apropiación de los contenidos pedagógicos y por ende el aprendizaje significativo y un mejor desarrollo motor tanto grueso como fino.

Palabras Claves: Aprendizaje significativo, psicomotricidad, guía, juego



JAPAN HIGHER INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Topic: "THE GAME TO STIMULATE PSYCHOMOTOR SKILLS IN 5-YEAR-OLD BOYS AND GIRLS FROM THE CARLOS BECDACH EDUCATIONAL UNIT"

AUTHOR: MARIA ARACELI RENDON PEÑA

TUTOR: RAMÍREZ GÓMEZ LOURDES

ABSTRACT

The main objective of this research work was to determine the practical usefulness of the game in the development of psychomotor skills in 5-year-old boys and girls from the Carlos Becdach Educational Unit during the 2022-2023 school year. The applied, descriptive and field research, under a mixed approach, was used as instruments for the collection of information, an observation guide for children and an interview with open questions to the teacher whose data was presented in tables and graphs. with their respective interpretations and analysis of the results. The methodology used is descriptive, deductive and inductive. The data collection was with a population and sample of 15 girls and boys since it is finite and numerically reduced and 1 teacher where it was known that teachers do not use the game as a tool to develop psychomotor skills in their students, but who practice it only as a recreational activity to distract themselves, in view of this finding, a Didactic Guide with game activities is left as an alternative solution that allows the teacher to be provided with recreational tools, innovative to teach their students in a different way and that they feel motivated to learn while having fun, and acquiring new skills and abilities, which facilitate the appropriation of pedagogical content and therefore meaningful learning and better gross and fine motor development.

Keywords: Significant learning, psychomotricity, guide, gam

ÍNDICE

APROBACIÓN DEL TUTOR	I
DERECHO DE AUTOR	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
RESUMEN	V
JUSTIFICACIÓN	3
ALCANCES Y LIMITACIONES	5
HIPÓTESIS	5
VARIABLES	5
CAPITULO 1	6
MARCO TEÓRICO	6
ANTECEDENTES	6
Tipos de juego	11
destrezas psicomotrices	14
¿qué es la psicomotricidad infantil?	15
Psicomotricidad aplicada al área educativa (preventiva)	16
Objetivo de la psicomotricidad	16
Importancia y beneficios de la psicomotricidad.....	17
Dimensiones de la psicomotricidad	18
lateralidad.....	19
Fases de la lateralidad	20
Tipos de lateralidad	20
Causas de los problemas de aprendizaje, asociadas a la lateralidad	21
Aprendizaje psicomotor	22
Etapas del desarrollo psicomotor	23
Motricidad gruesa	23
Equilibrio.....	24
Motricidad fina	25
Coordinación fonética	27
Coordinación facial	28

Actividades para desarrollar la motricidad fina	28
Destreza de las manos	28
Pinza digital:	29
METODOLOGÍA.....	30
Tipo de investigación	30
Investigación aplicada	31
Investigación descriptiva.....	31
Investigación de Campo	31
Métodos de Investigación	32
Método descriptivo:.....	32
Población y Muestra	33
Población	33
Muestra	33
Instrumentos de investigación	34
Cuestionario	34
Observación	35
Ficha de Observación.....	35
Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	36
Procedimientos de la Investigación.....	36
Procesamiento y Análisis.....	36
CAPÍTULO II.....	38
Análisis de la información.....	38
Segundo resultado:.....	48
Ficha de observación.....	48
CAPITULO III.....	59
Propuesta.....	59
CAPITULO IV.....	84
Análisis e interpretación de resultados.....	84
CAPÍTULO V.....	97
Conclusiones y recomendaciones.....	97
Bibliografía.....	98

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población	33
Tabla 2: Técnicas e Instrumentos a Utilizar en la Investigación	34
Tabla 3 Utilidad del juego para el desarrollo de destrezas psicomotrices	38
Tabla 4 Desarrollo de las destrezas psicomotrices a través del juego	39
Tabla 5: Utilidad del juego para la exploración del propio cuerpo	40
Tabla 6 Estructura del esquema corporal y capacidad motriz	41
Tabla 7 Desarrollo de las destrezas motrices finas y gruesas a través del juego	42
Tabla 8 Integración de las partes del cuerpo	43
Tabla 9 Conciencia corporal y el juego	44
Tabla 10 Destrezas motoras, creatividad e imaginación y juego	45
Tabla 11 planificación diaria y el juego como estrategia	46
Tabla 12 Guía didáctica	47
Tabla 13 Equilibrio a diferentes distancias	48
Tabla 14 Combinación de formas de desplazamientos, velocidades y superficies	49
Tabla 15 control adecuado de fuerza y tonicidad muscular.....	50
Tabla 16 Coordinación viso motriz	51
Tabla 17 Movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo.....	52
Tabla 18: Nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego	53
Tabla 19 juegos grupales.....	54
Tabla 20 Juegos con reglas propias	55
Tabla 21 Asume roles y respeta las reglas en bailes, rondas y juegos	56
Tabla 22 Movimientos combinados, velocidad y duración.....	57
Tabla 23 Equilibrio a diferentes distancias	84
Tabla 24: Combina formas diferentes de desplazamiento.....	85
Tabla 25 Actividades coordinadas, fuerza, tonicidad muscular	86
Tabla 26 Actividades de coordinación viso motriz.....	87
Tabla 27 Movimientos segmentados finos y gruesos.....	88
Tabla 28: Nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego.	89
Tabla 29 Juegos grupales siguiendo reglas y roles	90
Tabla 30 Construye sus propias reglas.....	91

Tabla 31 Participa en rondas populares, viajes y juegos tradicionales.....	92
Tabla 32 Movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades	93
Tabla 33 comparativa de resultados antes y después de la propuesta	94

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1 Utilidad del juego para el desarrollo de destrezas psicomotrices	39
Grafico 2 Desarrollo de las destrezas psicomotrices a través del juego	40
Grafico 3 Utilidad del juego para la exploración del propio cuerpo.....	41
Grafico 4 Estructura del esquema corporal y capacidad motriz.....	42
Grafico 5 Desarrollo de las destrezas motrices finas y gruesas a través del juego	43
Grafico 6 Integración de las partes del cuerpo	44
Grafico 7 Conciencia corporal y el juego.....	45
Grafico 8 Destrezas motoras, creatividad e imaginación y juego	46
Grafico 9 planificación diaria y el juego como estrategia.....	47
Grafico 10 Guía didáctica	48
Grafico 11 Equilibrio a diferentes distancias	49
Grafico 12 Combinación de formas de desplazamientos, velocidades y superficies	50
Grafico 13 control adecuado de fuerza y tonicidad muscular	51
Grafico 14 Coordinación viso motriz	52
Grafico 15 Movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo ...	52
Grafico 16 Nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en funcion del juego.....	54
Grafico 17 juegos grupales	55
Grafico 18 Juegos con reglas propias.....	56
Grafico 19 Asume roles y respeta las reglas en bailes, rondas y juegos	57
Grafico 20 Movimientos combinados, velocidad y duración	58
Grafico 21 Equilibrio a diferentes distancias	84
Grafico 22 Combina formas diferentes de desplazamiento.	85
Grafico 23 Actividades coordinadas, fuerza, tonicidad muscular	86
Grafico 24 Actividades de coordinación viso motriz	87

Grafico 25 Movimientos segmentados finos y gruesos	88
Grafico 26 Nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego	89
Grafico 27 Juegos grupales siguiendo reglas y roles	90
Grafico 28 Construye sus propias reglas	91
Grafico 29 Participa en rondas populares, viajes y juegos tradicionales	92
Grafico 30 Movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades	93

INTRODUCCIÓN

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Las destrezas psicomotrices facilita el aprendizaje, a la vez desarrolla capacidades y descubre las limitaciones individuales a través del movimiento los niños adquieren percepciones y experiencias en la integración consigo mismo, con otros y con el mundo, la destreza psicomotriz se genera de una manera global e integral, por lo que la lateralidad, el esquema corporal y el equilibrio se integran entre sí para poderle brindar al infante un completo desenvolvimiento y así su comportamiento tanto individual como colectivo se lleve a cabo de forma óptima, aportando experiencias significativas a su aprendizaje, crecimiento y maduración motora tanto fina como gruesa.

En la etapa de educación infantil los niños hallan en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y, de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose. Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, la exploración de las posibilidades de acción y funciones corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil.

Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular mediante el juego, serán fundamentales para el crecimiento emocional y los futuros aprendizajes, por lo que es importante que el docente parvulario estimule con diferentes actividades didácticas esta área del desarrollo, a través de la expresión corporal como herramienta para mejorar la destreza psicomotriz en sus estudiantes.

Al incorporar el movimiento creativo en el juego, se favorece la integración del infante como ser social al grupo y al aprendizaje de las relaciones con sus compañeros, por tanto se debe llevar a cabo, mediante variadas y numerosas actividades, como respaldo, consolidación y ampliación del trabajo educativo, centrándose siempre en un trato adecuado por parte de los docentes hacia los niños, evitando la escolarización prematura, intentando crear vínculos de interrelación generados en un sistema parvulario eficiente favoreciendo la participación, el respeto, la colaboración, la auto superación, de lo cual dependerá en buena medida su propio rendimiento.

En este sentido, es de vital importancia, que con los niños de 5 años de la Unidad Educativa Carlos Becdach se aplique esta disciplina, como una habilidad pedagógica profesional, siendo el docente quien dirige el proceso, facilita al niño el aprendizaje, en un clima de intercambio, destacándose que el desarrollo psicomotor se logra con la vinculación de la sociedad a través del juego.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego es uno de los factores más importantes en el desarrollo psicomotriz, ayuda a que el infante vaya descubriendo y creando su propio aprendizaje, utilizando la imaginación a la vez que fortalece su aprendizaje.

Los niños a través del juego pueden crear su propio aprendizaje, en el cual ellos mismos imponen sus reglas de manera natural y espontánea, pueden llegar a tener amigos imaginarios, a dialogar entre ellos, siendo una actividad lúdica que ayuda en su creatividad e imaginación.

El aprendizaje en niños y niñas durante su primera infancia (0 a 6 años) se logra por medio del juego, porque estimula los sentidos adquiriendo experiencias vivenciales; potencializando sus habilidades, capacidades y destrezas, por lo tanto las actividades lúdicas son la principal estrategia metodológica a la que debe recurrir los docentes para el desarrollo de elementos psicomotrices, puesto que involucra al cuerpo, logrando aprendizajes significativos en su proceso de enseñanza –

aprendizaje cumpliendo los objetivos óptimos para alcanzar el desarrollo holístico del infante.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿El juego ayuda a desarrollar las destrezas psicomotrices en las niñas y niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Carlos Becdach?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la utilidad práctica del juego en el desarrollo de las destrezas psicomotrices en las niñas y niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Carlos Becdach

OBJETIVO ESPECIFICOS

1. Identificar la utilidad didáctica que proporciona el juego en las niñas y niños de 5 años por medio de una investigación de campo.
2. Diseñar una guía didáctica dirigida a la docente Parvularia con juegos infantiles y actividades lúdicas que permita fortalecer y desarrollar las destrezas psicomotrices en sus estudiantes mediante un método comparativo
3. Evaluar el desarrollo de la expresión corporal en las niñas y niños de la Unidad Educativa Carlos Becdach durante el año lectivo 2021-2022 mediante un método bibliográfico.

JUSTIFICACIÓN

El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y activa diferentes componentes de desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en las diferentes situaciones de su vida y que influye en todos los ámbitos del desarrollo humano

A través del juego los párvulos desarrollan sus potencialidades a nivel cognitivo, motriz, social, afectivo y de lenguaje. A su vez se desarrolla los procesos de pensamiento como la atención, observación, manipulación, discriminación, entre

otros, ya que el infante experimenta con su cuerpo, el cuerpo del otro y el objeto, ayudándole a la interiorización de los conocimientos de su entorno.

Tomando esto en consideración, el estudio es importante porque permitirá tomar acciones a través del juego que estimulen las destrezas psicomotrices en las niñas y niños de 5 años, lo que ayudará a fortalecerlas alcanzando su máximo potencial en los movimientos, coordinación, equilibrio, y el ritmo, mejorando a su vez la tonicidad, autocontrol.

Con la presente investigación se pretende dar a conocer a los docentes las herramientas lúdicas basadas en el juego, que ofrezcan a sus estudiantes la oportunidad de divertirse, aprender, a la vez que van desarrollando sus habilidades motrices tan necesarias para un crecimiento integral óptimo. adquisición de los conocimientos.

El mismo tiene la finalidad de diseñar una guía didáctica basada en actividades o ejercicios lúdicos a ser aplicados por el docente en conjunto con los contenidos ya planteados, y que sirven de estímulo para el logro de objetivos propuestos.

El estudio es factible porque se cuenta con el recurso humano necesario para su realización; existe la disponibilidad de la población dentro de los parámetros considerados, es decir, niños y niñas de 5 años, la colaboración de los docentes y de los padres y madres de familia.

Con la investigación se dará a conocer la importancia del juego como una herramienta clave, para el desarrollo psicomotor enfocado en los intereses, motivaciones y necesidades pedagógicas de los infantes y las áreas de desarrollo que promueve, la aplicación de las herramientas propuestas permitirá impulsar en el niño un desarrollo integral al poner a trabajar su mente y cuerpo de forma conjunta.

Finalmente, el estudio se justifica porque en los primeros años de vida del ser humano es importante que él y la docente brinden el mayor número de experiencias al infante, propiciando el juego, ya que el cerebro percibe información que le proporciona el sistema sensorial, la cual es captada por la corteza cerebral logrando representaciones mentales y asimilando los conocimientos del entorno (Martínez, 2019.p.4).

Los educadores deben realizar actividades en donde se estimule y active el sistema sensorial, es decir, utilizar el cuerpo por medio del juego porque es una metodología lúdica, divertida y potenciadora de aprendizajes, de esta manera logrará que el infante adquiera y procese dentro de su cerebro conocimientos sobre el mundo que le rodea.

ALCANCES Y LIMITACIONES

Con la investigación se espera como resultado dar a conocer la importancia del juego como una herramienta clave, para el desarrollo psicomotor enfocado en los intereses, motivaciones y necesidades pedagógicas de los infantes y las áreas de desarrollo que promueve, la aplicación de las herramientas propuestas permitirá impulsar en el niño un desarrollo integral al poner a trabajar su mente y cuerpo de forma conjunta.

HIPÓTESIS

El juego como herramienta pedagógica incide significativamente en el desarrollo de las destrezas psicomotrices en las niñas y niños de 5 años de la Unidad Educativa Carlos Becdach

VARIABLES

V.I.: Juego

V.D: Destrezas psicomotrices

CAPITULO 1

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES

MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

Según un estudio realizado en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sobre el tema: "El gateo en la evolución lateralidad, esquema corporal y equilibrio dentro del desarrollo psicomotor del niño" de la autora Castro, en el año 2019, permite conocer que la primera adquisición del ser humano es el movimiento, convirtiéndose en una herramienta insustituible para el rendimiento de la persona en su entorno, a través del movimiento los niños adquieren percepciones y experiencias en la integración consigo mismo, con otros y con el mundo, el desarrollo psicomotor mencionados se genera de una manera global e integral, por lo que la lateralidad el esquema corporal y el equilibrio se integran entre sí para poderle brindar al infante un completo desenvolvimiento y así su comportamiento tanto individual como colectivo se lleve a cabo de forma óptima, aportando experiencias que colaboraran con su aprendizaje, crecimiento y maduración.

En la Universidad Central del Ecuador se investigó sobre el tema: "El juego y la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de educación general básica, de la Escuela Fiscal mixta Alexander Von Humboldt, San Antonio de Pichincha período lectivo (2019-2020)" sus autores Benavides Cevallos, Silvio Luis Cruz Santander, dan a conocer a la motricidad como la capacidad que genera movimientos debiendo tener una adecuada coordinación y sincronización entre su sistema corporal y mental. La motricidad gruesa está encargada de la generación de movimientos básicos que influye directamente sobre la coordinación, con el estudio en los niños/as se llegó a la conclusión que el juego y la Motricidad Gruesa son factores primordiales en el desarrollo integral de los niños.

El problema es que no ha sido tomado en cuenta por las autoridades, docentes competentes y padres de familia aduciendo que es algo que mejorará con la edad. Este trabajo está basado en una amplia investigación documental bibliográfica donde se pondrá en práctica una investigación de campo que pondrá de manifiesto las

verdaderas necesidades existentes con los niños/as. La principal técnica de recolección de datos es la observación directa ya que es la forma más adecuada para poder intervenir en pro de los niños/as afectados y tener una estadística real de la afección del problema.

En la Universidad Politécnica Salesiana el autor Salazar Muñoz Isaac en el estudio: “Centro infantil de Iracunga, ubicado en la comunidad de Iracunga en él, parroquia Zumbahua, guía didáctica para el fortalecimiento de las destrezas psicomotrices en los niños y niñas de cuatro a cinco años período 2020-2021”, plantea una guía didáctica en la que el juego es un recurso pedagógico que ha sido subutilizado en los centros de desarrollo infantil. A pesar de su versatilidad como una herramienta para estimular los diferentes aspectos del desarrollo infantil como por ejemplo motricidad fina y gruesa, desarrollo cognitivo, personal, social, etc., esta forma de lenguaje ha sido utilizada solamente como una forma de expresión artística. Como producto de esta investigación se ha logrado plantear los diferentes aspectos que envuelven al juego y sus aplicaciones prácticas en la pedagogía con niños y niñas de 5 años.

Los estudios realizados fundamentan la importancia del juego en el proceso de formación integral del niño que plantea como lo señala Arguedas (2014)...[el valor de la didáctica en el juego es vital al ser integrada en la malla curricular escolar como un recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo psicomotor, sino como actividad integral y compatible con diversos temas, ya que las estrategias novedosas permiten una interrelación entre: objetivos y contenidos temáticos para transformarlos en aprendizajes significativos...] (p.4)

Un estudio de la Universidad Nacional del Chimborazo, titulado: “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre” de la comunidad de Sanjapamba, cantón guano, provincia de Chimborazo año lectivo 2014–2015”, concluyó que la aplicación de los juegos en las actividades educativas, es una herramienta importante, ya que permitirá a los niños expresar y comunicar ideas, a la vez que proporciona docente metodologías para el apoyo de los procesos de enseñanza de sus estudiantes.

A nivel nacional en Ecuador en el periodo lectivo 2014-2015, los niños y niñas de

inicial II en la edad de cuatro a cinco años por disposición del gobierno ,fueron incluidos de forma abrupta en las unidades educativas, sin contar con la infraestructura adecuada para trabajar con grupos de esta edad, además en los establecimientos como Unidad Educativa Carlos Becdach se sumó la falta de orientación hacia los maestros, a quienes se les asignó un programa que necesita de profesionales parvularios para ser ejecutado, y que los mismos no manejaban porque no era su área de formación, lo que trajo consigo grandes consecuencias para el aprendizaje de los estudiantes que no se benefician de lo que deberían aprender en esta etapa.

REFERENTES TEORICOS

VARIABLE INDEPENDIENTE:

EL JUEGO

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos (Veliz, 2020)

De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia (Guerrero, 2021)

Los niños invierten gran parte de su tiempo en jugar, el tipo de juego se modifica y adapta a la edad y a las preferencias de cada niño, pero más que un medio de diversión, es una actividad de enseñanza motivadora para los menores. Por ejemplo, a partir de los dos años de edad, el niño empieza con una nueva etapa de juego, debido a que en este momento se comunica con mayor fluidez, está ampliando su vocabulario y cuenta con mayor dominio sobre su cuerpo (motricidad gruesa y fina), lo cual, lo lleva a buscar nuevas experiencias y compañeros de juego.

Posterior, al momento de la incorporación a la escuela, el juego forma parte de la escuela y del hogar, y es cuando a través del juego, los niños imitan la realidad, representando lo que han vivido o desean vivir, permitiéndose exteriorizar sus emociones como alegrías, tristezas, frustraciones, etc.

Para facilitar el juego se puede hacer uso de materiales como cajas de cartón, bloques de madera o plástico, y tapaderas, los cuales, pueden irse adaptando de acuerdo al crecimiento y formación de capacidades de los niños (Mulan, 2019). Como padres es importante fomentar y ser partícipes en las actividades de juego con los niños, debido al papel fundamental que tiene en el desarrollo de los pequeños, así como por la importancia que ejerce en el fortalecimiento del lazo afectivo entre padres e hijos.

ETAPAS DEL JUEGOS

Pazmiño, (2020) identificó seis etapas de juego en las que un niño puede participar dependiendo de su edad, estado de ánimo y el entorno social:

1. Juego desocupado

Es el juego de los bebés y niños más pequeños. El juego desocupado se refiere a las actividades que hace el niño hace cuando parece que no se está reproduciendo nada en absoluto.

El niño puede estar involucrado en movimientos aparentemente al azar, sin un objetivo. A pesar de las apariencias, el niño está jugando y preparando el escenario para la exploración del juego futuro.

2. Juego solitario

Se produce cuando el niño juega solo. Este tipo de juego es importante, ya que enseña a un niño cómo mantenerse entretenido a sí mismo, lo que le permitirá ser autosuficiente. Cualquier niño puede jugar de forma independiente.

El juego en solitario es el más común en los niños entre dos o tres años, en parte debido al hecho de que en esta etapa todavía están bastante centrados en sí mismos, pero también debido a la falta de buenas habilidades de comunicación necesarias

para jugar con otros niños.

3. Juego de espectador

El juego espectador se produce cuando un niño se limita a observar a otros niños jugando y no participa en la acción.

4. Juego paralelo

El juego en paralelo se produce cuando varios niños pequeños juegan en un mismo lugar, pero cada uno en su mundo. Esto no quiere decir que no les guste jugar o estar con los otros, sino que cada uno está desarrollando su propio juego.

Es un tipo de juego en el que, aunque el juego sea individual, también aprenden habilidades, como respetar turnos. Aunque parezca que cada niño está en su mundo, realmente se están observando, están compartiendo espacio y están aprendiendo del otro.

5. Juego asociativo

Durante el juego asociativo los niños también juegan por separado, pero en este modo de juego se están involucrados con lo que los otros están haciendo. Esta es una etapa importante del juego porque ayuda a los niños a desarrollar muchas habilidades sociales.

También favorece y estimula el desarrollo del lenguaje. A través del juego asociativo los niños comienzan a hacer amistades reales.

6. Juego cooperativo

En este juego es donde todas las etapas se juntan y los niños empiezan a jugar juntos. El juego cooperativo reúne todas las habilidades sociales que el niño ha estado trabajando y las pone en práctica.

Conforme los niños van creciendo, sus juegos van cambiando. Inicialmente los niños exploran su entorno a través de estímulos que perciben por medio de sus sentidos y más adelante cuando despierta su interés por el mundo de los adultos, juegan a ser bomberos, maestros, doctores.

TIPOS DE JUEGO

Aunque estas etapas son importantes y necesarios para el desarrollo social de los niños, hay que considerar otros tipos de juego que también contribuyen a su desarrollo. Estos tipos de juego se desarrollan, por lo general, cuando un niño comienza a participar en el juego cooperativo (Juarez, 2021):

- **Juego dramático o de fantasía:** a través de este tipo de juego, además de ponerse en marcha la imaginación de los niños, también aprender a esperar su turno, a cooperar y a compartir, además de estimular el desarrollo del lenguaje y aprender el funcionamiento de los roles sociales.
- **Juego competitivo:** son juegos que requieren el cumplimiento de reglas. Los niños aprender a respetar turnos, a cumplir su misión como parte del equipo, a elaborar estrategias y a cooperar con otros, además de respetar a los demás. También aprenden a superar la frustración y a elaborar estrategias para mejorar.
- **Juegos de construcción:** con los juegos de construcción los niños aprenden a manipular los elementos, desarrollando habilidades cognitivas. También desarrollan la imaginación y la creatividad y aprenden a estructurar el espacio.

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto le permite comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. Por ejemplo, un niño que juega con una granja, animales, figuras, irá conociendo las piezas del juego, descubrirá los diferentes tipos de animales que hay, comprenderá cómo funcionan los objetos (rodar el tractor, abrir la ventana de la granja.) y también aprenderá a utilizarlos adecuadamente.

CONTRIBUCIÓN DEL JUEGO EN LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS:

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades

socioemocionales entre pares y adultos.

Lobato, (2020) clasifica de la siguiente manera la contribución que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades de los niños:

- ❖ Físicas: permite diferentes movimientos que los ejercita y ayuda a su coordinación psicomotriz, contribuye a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad, y les permite dormir mejor durante la noche.

- ❖ Desarrollo sensorial y mental: es favorecida por la discriminación de formas, tamaños, colores, olores, texturas, etc.

- ❖ Afectivas: al experimentar sus emociones como sorpresa, alegría, expectación, etc.

- ❖ Creatividad e imaginación: es parte innata del juego, permite su desarrollo y fortalecimiento.

- ❖ Formación de hábitos de cooperación. al interactuar con pares favorece un vínculo afectivo y vínculos de cooperación.

- ❖ Conocimiento del cuerpo. en los bebés y niños pequeños, el juego es una herramienta para conocer su cuerpo y su entorno.

Es importante proveer al niño de tantas experiencias y actividades distintas como sea posible, pero adecuándolas a su capacidad y desarrollo. Así el niño obtiene las primeras sensaciones acerca del color, fuerza, rapidez, distancia, forma, tamaño, peso, manipulando el juguete y jugando con este.

JUEGO Y DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO

Los niños empiezan a usar símbolos desde el segundo año de vida (por ejemplo, al señalar un perro diciendo "guau" o al hacer como si bebiera de una taza), repitiendo actuaciones que han visto en adultos, representando sucesos que han vivido o imitando el funcionamiento de determinados objetos.

En ese imitar del niño se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que observa en el mundo que le rodea. Parte de modelos concretos para, más adelante, llegar a la concentración (Lunar, 2021).

La función simbólica es una meta para la representación común al juego y a otras

actividades humanas como el lenguaje. Cuando falla la adquisición y utilización de la función simbólica (afasia, autismo, deficiencia mental.) se advierte la importancia de la misma en la maduración personal y la necesidad de potenciar en la infancia la práctica del juego espontáneo para que puedan lograrse los niveles adecuados en cada etapa evolutiva (Perez, 2020).

A veces, determinadas dificultades, que quizá parecen insuperables para el niño, pueden hacerse frente por medio de los juegos, siempre que se aborden a su modo y planteando de uno en uno los aspectos del problema.

JUGANDO, LOS NIÑOS APRENDEN Y DESARROLLAN COMPETENCIAS CLAVES

Cuando los niños deciden jugar, su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales (Colcha, 2021).

De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar.

Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico (Arroba, 2019).

Los niños aprenden de una manera práctica: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un

rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción (Ferraz, 2020).

En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”

VARIABLE DEPENDIENTE

DESTREZAS PSICOMOTRICES

El neurólogo francés, Ernest Dupré (1990), fue el primer médico que definió el término de psicomotricidad, de tal manera que con ello pudo describir el primer cuadro clínico específico de la debilidad motriz. De estos estudios que llevo a cabo los resultados que arrojaron determinan que los trastornos motores no eran causados por lesiones neurológicas, sino que, por una detención en el desarrollo funcional, denominándola "debilidad motriz" (p.4) Se encuentran diversos enfoques relacionados con la concepción de la psicomotricidad, hasta el punto que no existe una definición totalmente aceptada; más si una definición consensuada en el primer

fórum europeo de psicomotricidad de 1996 en Alemania ha llegado a la siguiente formulación que la encontramos en el Manual de psicomotricidad de Jiménez et al , (2017): Basado en una visión global de la persona, el término "psicomotricidad" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial (p.13).

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento de profesionales y constituir cada vez más el objeto de investigaciones científicas.

El concepto de psicomotricidad no está definido, puesto que poco a poco se incluyen más actividades y se va extendiendo a nuevos campos. Al principio, era un conjunto de ejercicios utilizados para corregir alguna debilidad, dificultad o discapacidad; pero, hoy en día, ocupa un lugar destacado en la educación infantil, sobre todo en los primeros años de la infancia, ya que existe una gran interdependencia entre el desarrollo motor, el afectivo y el intelectual.

La psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central, que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza, a través de los patrones motores como la velocidad, el espacio y el tiempo.

¿QUÉ ES LA PSICOMOTRICIDAD INFANTIL?

El término psicomotricidad se conforma de dos partes motriz y psiquismo que unidas son la base del desarrollo integral de la persona puesto que lo motriz refiere al movimiento y lo psico a las actividades psíquicas como la socia afectiva y la cognitiva, esto implica que el niño desarrolla su afectividad y las posibilidades de comunicación.

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz; debido a que todo el conocimiento y el aprendizaje se centran en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento.

PSICOMOTRICIDAD APLICADA AL ÁREA EDUCATIVA (PREVENTIVA)

La práctica psicomotriz en el sistema de escolarización ordinaria va dirigida a individuos sanos, ya que trabaja con grupos en un ambiente que cuenten con elementos que estimulen el desarrollo a partir de la actividad motora y el juego.

Los niños a través de sus acciones corporales: como jugar, saltar, manipular objetos, etc., consiguen situarse en el mundo y adquieren intuitivamente los aprendizajes necesarios para desarrollarse en la escuela y en la vida, de esta forma lúdica y casi sin enterarse trabajan conceptos relativos al espacio : arriba/abajo, delante/detrás, derecha/izquierda, etc., simultáneamente con : rapidez, ritmo, duración ,etc., que son destrezas motrices necesarias para el equilibrio, la vista, la relación entre otros infantes, etc., con los consiguientes efectos sobre la mejor capacitación y emergencia de la escritura, la lectura y la matemática, indispensables para el éxito académico.

El aprendizaje psicomotor se demuestra por las habilidades físicas, tales como el movimiento, la coordinación, la manipulación, la destreza, gracia, fuerza, velocidad, acciones que demuestran las habilidades motoras finas, como el uso de instrumentos o herramientas de precisión, o acciones que evidencian las habilidades motoras gruesas, tales como el uso del cuerpo en la danza, actuación musical o deportivo, Benavides (2016), comenta que las habilidades motrices van desarrollándose de la mano con la evolución psicológica del niño, como derivación de la causa y efecto simultáneamente, permite alcanzar nuevos aprendizajes, mejorar las habilidades para que se transformen en destrezas (p.2).

OBJETIVO DE LA PSICOMOTRICIDAD

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, por lo que su actividad e investigación debe concentrarse sobre el movimiento y el acto.

Partiendo desde esta noción se deben desarrollar diferentes formas de intervención psicomotriz que encuentren su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

El objetivo final, según Núñez, (2016), de la psicomotricidad es “aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno”. (p.4).

Si se analiza el objetivo final de la psicomotricidad como estimulación a los movimientos del niño, se obtienen los siguientes objetivos:

- Motivar los sentidos a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior.
- Cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.
- Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados a través de signos, símbolos, planos, y de la utilización de objetos reales e imaginarios.
- Hacer que los niños puedan descubrir y expresar sus capacidades, a través de la acción creativa y la expresión de la emoción.
- Ampliar y valorar la identidad propia y la autoestima dentro de la pluralidad grupal.
- Crear seguridad al expresarse a través de diversas formas como un ser valioso, único e irrepetible.
- Crear una conciencia y un respeto a la presencia y al espacio de los demás.

IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del infante favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y

relacionarse con los demás. (Viñas 2019)

Según Coleman (2019), describe que “La psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras” (p.6). Todo individuo es una entidad propia debido a que le otorga sus caracteres específicos e individuales.

De ahí se concluye que psicomotricidad es la capacidad que tiene el individuo para realizar todo tipo de movimientos coordinados con la mente, el cuerpo, el ritmo, el tiempo y el espacio.

Para la comprensión de lo que implica la psicomotricidad, se debe tener presente dos aspectos importantes:

- El genético (que analiza las etapas motrices) y su integración al conjunto del desarrollo psicomotor, y
- El diferencial, se refiere a la descripción de los tipos de organización psicomotora, que son función de la historia individual, de los aprendizajes, de las relaciones interpersonales.

DIMENSIONES DE LA PSICOMOTRICIDAD

Condemarín (2015), comentan que “la realización del comportamiento motor, por el hecho de estar relacionada con toda la vida psíquica, implica tres dimensiones, cada una de las cuales puede ser fuente de perturbaciones o trastornos en su desarrollo” (p.6).

La dimensión de la función motriz: es inherente a la evolución de la tonicidad muscular, el desarrollo de las funciones de equilibrio, control, y disociación de movimiento y al desarrollo de la eficiencia motriz: rapidez, precisión, relajación, disociación de movimientos.

La dimensión afectiva emocional: resalta cómo el cuerpo organiza el movimiento, por ende, el educador debe integrar esas dimensiones, motivar para estimular el funcionamiento de las estructuras cognitivas, motrices y lingüísticas.

La dimensión cognitiva: considera que el movimiento debe tener control cerebral, y relacionarlo con el espacio y tiempo.

Por lo tanto, para finalizar se puede decir que la psicomotricidad abarca muchos elementos que desarrollan el cuerpo y la mente, partiendo desde el aspecto genético y el diferencial.

LATERALIDAD

La lateralidad se puede entender como una etapa muy importante y destacable del ser humano, puesto que es parte de la organización del funcionamiento del sistema nervioso.

Rigal (2018), menciona: La laterización de varias funciones corticales como; el lenguaje, la manualidad bien conocida ahora, ya que demuestra una asimetría funcional que se duplica con una asimetría anatómica, en contexto la lateralidad designa el predominio funcional de una de las dos partes simétricas del cuerpo (p. 293).

Lo trascendental de esta función es que hace posible que el ser humano se oriente en el tiempo y en el espacio, por consiguiente, permite entender y manejar los códigos escritos como son las letras y números.

Es preciso destacar que la lateralidad corporal permite la organización de referencias espaciales en relación con otros objetos orientando su propio cuerpo. Provee por tanto los procesos de integración perceptiva y la construcción del esquema corporal, se la considera como la principal responsable de la capacidad de orientación en el espacio, que una vez dominado permite un desarrollo integral del niño y el no hacerlo podría traer dificultades de aprendizaje de algunas materias.

Si consideramos el proceso evolutivo del infante se observa que a partir de los 4 años se define la lateralidad y también hay que diferenciar entre uso y conocimiento. Piaget opina que “el niño puede tomar conciencia sobre su derecha e izquierda, entre los 5 y 6 años”.

Gil (2017), señala que “Este periodo es característico porque el niño toma conciencia de que sus extremidades se encuentran a los lados de su cuerpo” (p. 24).

FASES DE LA LATERALIDAD

Sánchez. (2016), en su sustentación de la importancia de enseñar Educación física destaca las siguientes fases:

Identificación: Entre los 0 a 2 años, no está definida y el niño va descubriendo poco a poco que tiene dos manos, que estas le pertenecen y que, gracias a sus posibilidades manipulativas, le permiten interaccionar con el medio.

Alternancia: Entre los 2 a 4 años, en este periodo el niño se encuentra muy interesado en explorar todo lo que le rodea.

Automatización: Entre los 4 a 7 años, paulatinamente el niño va automatizando sus gestos y le es posible, observar que utiliza más un dominante, en sus diversas actividades (p.72). Se observa que no es un aprendizaje aislado, sino que lleva un encadenamiento entre: edad, desarrollo y estímulos que permiten la integralidad de la formación del niño.

TIPOS DE LATERALIDAD

- **Cruzada:** Cuando en el cuerpo predomina el lado derecho y en a la vez el izquierdo ejemplo: (mano izquierda dominante – pierna derecha dominante)
- **Lateralidad contrariada:** diestros o zurdos, que utilizan libremente o por conveniencia cualquier extremidad.
- **Lateralidad indefinida:** Cuando usa indiferentemente un lado u otro, o duda en la elección.
- **Diestro puro:** Es el predominio de todas las extremidades que realizan las actividades con la derecha.
- **Zurdo definido:** Es el predominio de todas las extremidades que realizan las actividades con la izquierda. El dominio de la lateralidad en el niño hace que ayude a ubicarse en el espacio con respecto a objetos de su entorno. En caso de fallo de este proceso se ha constatado muchas falencias en algunas materias como las matemáticas que para sumar o restar varias cantidades siempre se empieza de derecha a izquierda, y el no haber trabajado su lateralidad se le hará difícil ubicarse frente al papel.

Como se puede apreciar en el siguiente ejemplo: Si el niño en su lateralidad es lento de reacción, es decir es escaso de reflejos inmediatos delante ciertas actividades manuales, puede presentar disgrafía, dislexia, discalculia. También dislalias y expresar lo contrario de lo que piensa y en su parte interna baja autoestima (Urquiola 2018, p.4).

Por ello, el proceso que se desarrolla entre los 2 y 5 años consolida la lateralidad, se va consiguiendo a medida que le resulta ser práctico en las tareas cotidianas y es labor del docente ir valorando su adiestramiento, si forzar, ni exigir que cambie su preferencia. En la edad escolar el niño ya debe haber alcanzado su lateralización y en función de su mano, pie, ojo y oído.

El proceso de lateralización de un niño tiene base neurológica, por cuanto tendrá una dominancia manual según sea un hemisferio u otro el que predomine. Es así que a la lateralidad es un elemento previo al dominio motriz del niño, especialmente en lo que se refiere a la motricidad fina en referencia a las manos.

Se debe tener presente que la herencia juega un papel importante puesto que existen estudios que manifiestan que los hijos de padres zurdos tienen un 45% de probabilidad de ser iguales, esto se empieza a definir a partir de los 3 años mismo que debe ser potenciado para el dominio total y coordinación manual.

CAUSAS DE LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE, ASOCIADAS A LA LATERALIDAD

Se producen por una lateralización del cerebro atípica o reducida, puesto que el lenguaje está lateralizado en el hemisferio izquierdo. Esta lateralización es ventajosa, ya que su ausencia puede interferir en la capacidad de aprendizaje y habilidad para el lenguaje. En el caso de que no se produzca una lateralización normal se produciría una menor asimetría cerebral que impediría un aprendizaje normal.

Entre los múltiples problemas que se presentan se puede destacar los siguientes:

- El niño lee muy lento, con pausas, se pierde con facilidad y se confunde
- Tiene dificultad para definir derecha e izquierda lo que le complica la comprensión de definiciones como la decena y centena, esto provoca la confusión

entre la suma y la resta o la multiplicación y la división. Y también de sílabas directas e inversas.

Los problemas en organizar adecuadamente el espacio y el tiempo, no solo afecta al ordenamiento, sino que también lo afecta internamente puesto según el perfil del niño puede manifestarse inhibición, irritabilidad, desesperanza, reacciones desmedidas, entre otras.

APRENDIZAJE PSICOMOTOR

La Psicomotricidad según su campo de aplicación como ente generador del aprendizaje psicomotor ha adoptado diversos conceptos, generando dos significaciones, una bajo el campo terapéutico y otra bajo el entorno educativo. Por tanto, se debe mencionar y analizar los siguientes conceptos para una mejor comprensión:

Berruezo (2018) define al aprendizaje psicomotor como: ...un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulaciones, aprendizaje, (p. 298).

Esta definición. se acerca mucho a la concepción que se utilizará en el presente trabajo, es este caso menciona también posibilidades creativas y expresivas a más de las motrices principalmente corporales, que unificadas contribuyen al desarrollo integral.

En el nivel Inicial II y primer año de Educación Básica, donde el maestro debe dar gran importancia al conjunto de estas facetas del niño y niña, puesto que es a esta edad, cuando mayor capacidad de desarrollo debe adquirir los educandos. La psicomotricidad se ha enfocado en el desarrollo de las funciones corporales, las cuales se han dividido de la siguiente forma

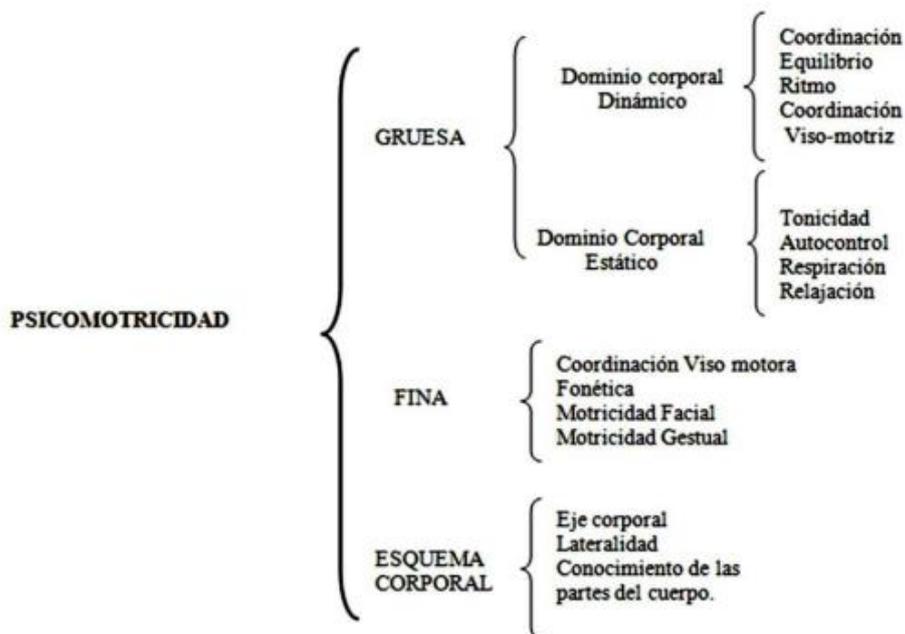


Ilustración 1: Funciones corporales de la psicomotricidad

ETAPAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

El desarrollo psicomotor progresa a través de tres etapas las mismas que se detallan a continuación:

- La primera es la etapa cognitiva se caracteriza por movimientos lentos y torpes entrecortado que el infante intenta controlar. En esta fase el estudiante tiene que pensar en cada movimiento antes de intentarlo.
- La segunda etapa es la asociativa, en la que el estudiante pasa menos tiempo pensando en todos los detalles, sin embargo, los movimientos no son aún una parte permanente del cerebro.
- Y, en la tercera fase autonómica, el estudiante puede refinar la habilidad a través de la práctica, pero que ya no tiene que pensar en el movimiento.

MOTRICIDAD GRUESA.

La Motricidad Gruesa es la que refiere al desarrollo del movimiento corporal del infante con respecto a las partes gruesas de su cuerpo, es decir, cabeza, tronco, brazos y piernas. Se debe procurar que el infante logre una coordinación de su cuerpo para que pueda tener confianza y seguridad en sí mismo, desarrollando su esquema corporal.

La motricidad gruesa bien estimulada, es muy importante ya que permite al niño realizar acciones como: caminar, saltar, correr, marchar entre otros, aunque para realizar estas acciones es necesario que el infante pase por diferentes etapas de acuerdo a su edad y desarrollo individual, hasta lograr un en el individuo un armonía en sus movimientos que le permitan un funcionamiento cotidiano y social y específico en relación a: la movilidad, el traslados, la práctica laboral, las prácticas culturales, sociales como el deporte y el teatro.

Para comprender mejor la importancia de esta definición se debe citar a Comellas, (2017), que afirma que:

La motricidad gruesa puede ser estimulada a través de diferentes actividades gradualmente realizadas y que están efectuadas con el equilibrio postural, pueden ser: caminar entre dos líneas dibujadas en el piso; lanzar pelotas; imitar formas de caminar en ésta se refleja todos los problemas y limitaciones físicas de los niños y niñas, los cuales deben ser superados poco a poco mediante diversas actividades que favorezcan su desarrollo, el que debe ser más adecuado a su edad (p. 90).

Se debe señalar que el docente que trabaja con estas actividades puede logra alcanzar el desarrollo integral de su estudiante.

Equilibrio

El término equilibrio se puede definir como la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que deseamos, sea de pie, sentada o fija en un punto, sin caer. Esto implica el desarrollo de aspectos como: la interiorización del eje corporal, el dominio corporal, la personalidad equilibrada, Contreras (2018) afirma que: “El equilibrio es el mantenimiento de la postura mediante correcciones que anulen las variaciones de carácter exógeno o endógeno” (p. 184).

Es decir, equilibrarse es mantener la postura del cuerpo ante todo tipo de variaciones. Como lo señala Rigal (2018), “La gravedad atrae todos los objetos hacia el centro de la tierra. De modo que, si un objeto es lanzado al aire vuelve a caer al suelo” (p. 334).

Del análisis de estas dos citas se puede comprender al equilibrio como el

mantenimiento adecuado de la posición de las partes del cuerpo y en sí del cuerpo mismo en el espacio, en una persona depende de su esquema corporal, sin él no sería capaz de realizar cualquier movimiento que implique coordinación y equilibrio, caminar, sentarse e inclinarse.

La coordinación y equilibrio, son las capacidades que definen las respuestas de acción, es por esto que una falla o deficiencia en el desarrollo de una de ellas, podrá limitar o impedir su buen desempeño y su desarrollo. Es por esto necesario que se ponga mucha atención y énfasis por estimular y desarrollar estas capacidades desde la infancia, sobre todo en las edades de 4 a 5 años, pues se estimula el área central del sistema sensorial, donde se encuentran los receptores de la piel, receptores propioceptivos, receptores vestibulares (oído interno), receptores de la musculatura esquelética y articulaciones, todos estos se interconectan con el tronco cerebral, las áreas corticales cerebrales, con las estructuras visuales, la musculatura ocular, la vía auditiva y el centro del reflejo de cerebelo.

Motricidad Fina

La motricidad fina corresponde a actividades que necesitan de precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. Esta inicia su desarrollo alrededor del año y medio, e implica un nivel de maduración y aprendizaje previo.

La motricidad fina comprende movimientos de la mano, muñeca, dedos, que requieren de cierto grado de precisión y coordinación. Como manifiesta Condemarín et al. (2015). “La motricidad fina se refiere a la precisión, la coordinación, la rapidez y el control de los movimientos de los dedos y de las manos” (p. 156).

Así también involucran otros sentidos como lo manifiesta Bartolomé (2018). “La motricidad Fina va dirigida a una parte del cuerpo que requiere precisión y finura en los movimientos. Estas actividades pueden ser de coordinación óculo manual y facial” (p. 417).

Para desarrollar el desarrollo de la motricidad fina es necesario un proceso elevado de maduración y un aprendizaje continuo, en la que se irán incrementando los niveles de dificultad y precisión como se observa en los siguientes aspectos: La coordinación

viso-manual que permite al infante el dominio de la mano que más adiestramiento tenga, en ella intervienen en conjunto: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

El dominio de todos estos aspectos permite que el niño esté preparado para utilizar la pinza digital, para ello es necesario el ejercicio de movimientos controlados y voluntarios que requieren de mucha precisión, se le debe asignar tareas en que se utilice simultáneamente el ojo y la mano.

Es importante que antes de exigir al niño agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en espacios reducidos como una hoja de papel, se verifique que el niño pueda trabajar y dominar este aspecto en espacios más grandes como el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como el puntuar con los dedos.

La coordinación corporal viso- motriz, este tipo de coordinación se da en un movimiento manual o corporal, responde a un estímulo visual y se adecua positivamente ya que considera crear experiencias en base a cuatro elementos: el cuerpo, el sentido de la visión, el oído, el movimiento del cuerpo o del objeto.

En este campo existe el dinamismo por el gesto frente al estímulo; no siempre es de carácter manual ya que todo acto motor, genera respuesta a un estímulo visual que lo provoca y esa afectado por todo o un parte del cuerpo:

- ✓ En la Coordinación óculo manual (ojo- mano), Se presentará preferentemente atención a la coordinación ojo - mano por cuanto de ella depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de la escritura.

- ✓ La Coordinación óculo podal (ojo–pie) es la combinación del ojo con el pie introduciendo cambios en las acciones

- ✓ La Coordinación ojo-mano –pie en esta coordinación van presentes tres elementos combinadamente ojo – mano – pie, para reeducar la área viso-motriz se sugieren ejercicios en las que el movimiento del cuerpo tenga que adaptarse al movimiento del objeto tomando en cuenta los siguientes aspectos: dominio del objeto: cintas, pelotas, cuerdas, aros; dominio del cuerpo; adaptación del espacio y movimiento; y la precisión para conseguir dirigir o manipular el objeto hacia un determinado y percibido por el niño.

- ✓ La Coordinación Gestual a más del dominio de la mano en forma global, ciertas actividades requieren del dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos,

el conjunto de todos ellos. Se pueden desarrollar varios trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, sin embargo, no dominará de manera segura, sino hasta los 10 años, en el preescolar los niños aprenden que una mano ayuda a otra para poder trabajar cuando se necesita algo de precisión.

Sobre el dominio de estos elementos Zurita (2019), manifiesta que:

El dominio parcial de cada uno de los elementos que componen la mano es una condición básica para que pueda tener una precisión en sus respuestas. Tanto la coordinación manual como la viso-manual exigen un dominio de la muñeca que permite una autonomía de la mano respecto al brazo y el tronco, un control y una independencia segmentaria, así como un tono muscular (p. 99).

Desde los tres años de edad se debe empezar esta preparación para que sean conscientes que solamente necesitan de una mano para realizar algunas actividades, sin embargo, es a partir de los 5 años cuando estará en capacidad de desarrollar cosas más complejas, es decir, se debe iniciar el trabajo de las técnicas grafo plásticas que se irán perfeccionando paulatinamente hasta los 10 años, edad en la cual se va a ir perfeccionando.

Coordinación Fonética

La coordinación fonética es la motricidad general de cada uno de los órganos de la boca como el velo del paladar, lengua, labios, cuerdas vocales, la coordinación de los diferentes movimientos y automatización del proceso fonético del habla.

El lenguaje oral se apoya en aspectos funcionales como el acto de fonación que es el que posibilita el paso del aire a través de los diferentes órganos. Este proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años de vida, cuando los infantes pueden y tendrán que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador.

El proceso de maduración lingüística y de estilo se hará en el transcurso del proceso de enseñanza aprendizaje y la maduración del niño y de la niña.

Coordinación Facial

Sin duda alguna, el poder dominar los músculos de la cara y que estos respondan a la voluntad, permite acentuar movimientos que llevaran a exteriorizar emociones y sentimientos; la maestra debe facilitar a que el niño y la niña a lo largo de su infancia vayan dominando esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella en su comunicación, para esto debe pensar en la globalidad de la cara como en cada una de sus partes: ojos, cejas, mejillas.

Actividades para desarrollar la Motricidad Fina

Para desarrollar la motricidad fina existen varias actividades que a continuación se enuncian, tomando en cuenta tres puntos de vista: destreza de manos, destreza de dedos y coordinación visual y manual (Suarez, 2016.p.2).

Destreza de las Manos

Para desarrollar la destreza de las manos se pueden desarrollar las siguientes actividades:

- ✓ Tocar palmas, primero libremente, después siguiendo un ritmo.
- ✓ Llevar uno o más objetos en equilibrio en la palma de la mano, primero en una mano, Después en:
 - ✓ Hacer trazos libremente sobre la arena y/o sobre el agua
 - ✓ Realizar gestos con las manos acompañando a canciones infantiles, un juego divertido desde que son bebés
 - ✓ Girar las manos, con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.
 - ✓ Mover las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba, hacia abajo,
 - ✓ movimiento circular)
 - ✓ Imitar con las manos movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando)
 - o de objetos (aspas del molino, hélices de helicóptero.
- ✓ Abrir una mano mientras se cierra la otra, primero despacio, luego más rápido

Pinza Digital:

Las siguientes actividades son muy prácticas para desarrollar la destreza de los dedos:

- Abrir y cerrar los dedos de la mano, primero simultáneamente, luego alternándolas. Ir aumentando la velocidad.
- Juntar y separar los dedos, primero libremente, luego siguiendo órdenes.
- Tocar cada dedo con el pulgar de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.
- “Tocar el tambor” o “teclear” con los dedos sobre la mesa, aumentando la velocidad.
- Con la mano cerrada, sacar los dedos uno detrás de otro, empezando por el meñique.
- Con las dos manos sobre la mesa levantar los dedos uno detrás de otro, empezando por los meñiques. Coordinación viso manual
- Lanzar objetos, tanto con una como con otra mano, intentando dar en el blanco (caja, papelera).
- Enroscar y desenroscar tapas, botes, tuercas.
- Ensartar un cordón en planchas y/o bolas perforadas.
- Abrochar y desabrochar botones.
- Atar y desatar lazos.
- Encajar y desencajar objetos.
- Manipular objetos pequeños (lentejas, botones).
- Modelar con plastilina bolas, cilindros.
- Pasar las hojas de un libro.
- Barajar, repartir cartas.
- Picado con punzón, perforado de dibujos.

- Rasgar y recortar con los dedos.
- Doblar papel y rasgar por el dobléz.
- Recortar con tijeras
- Lanzar pelotas
- Enhebrar

Algunas actividades como el recortar con tijera, enhebrar requieren un nivel de destreza más reforzado, aunque los más pequeños ya hacen sus prácticas pasando hojas de libros o revistas. Muchas de estas actividades para el desarrollo psicomotor fino no son sino entretenimientos o juegos, o al menos así deberían serlo para los niños, la mayoría de los cuales adquieren estas destrezas conforme crecen de manera inconsciente los niños aprenden jugando.

METODOLOGÍA

El método de investigación que se utilizó en este estudio fue de tipo cualitativa, aplicada, descriptiva y de campo, porque permitió en sí relacionar las dos variables de estudio, la expresión corporal y desarrollo psicomotriz

Granados (2016) afirma que: La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones, de aquí, que lo cualitativo del todo integrado no se opone a lo cuantitativo de un sólo aspecto, sino que lo implica e integra, especialmente donde sea importante (p.78)

El enfoque cualitativo contribuye al conocimiento de la realidad, a través de la indagación para describir los mecanismos del desarrollo psicomotriz, las destrezas a desarrollar, estrategias y los factores que generan un impacto positivo y perjudicial para el desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia, considerando que, las propiedades del juego son muy favorables para las niñas y niños, sobre todo en la etapa preescolar.

Tipo de investigación

Se propuso realizar esta investigación, considerando que no se basa solo en

recopilar información, que ya es conocida o investigada por otras personas, la característica e individualidad fundamental de la misma, es el descubrimiento de ideas propias, la cual estuvo apoyada en los siguientes tipos:

Investigación aplicada

Dentro de este proyecto educativo, el investigador consideró apropiado utilizarla considerando lo manifestado por Vargas (2016) “este tipo de investigaciones se emplea los conocimientos adquiridos de forma práctica en beneficio de cierto grupo, nación o país” (p.49).

Investigación descriptiva

Para cristalizar el proyecto se utilizó, este tipo de investigación porque se manifiesta como una situación importante y se especifica sus propiedades en personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido al análisis, considerando lo afirmado por Contreras (2018) “ la investigación descriptiva se fundamenta en conocer los datos y características específicas del fenómeno de estudio, en nuestro caso la utilizamos al conocer con exactitud la población y emplearla del mejor modo posible” (p.27).

Esta indagación explica la importancia del juego en el desarrollo psicomotriz de niñas y niños, con un pequeño análisis de efectos que tiene en su desarrollo de acuerdo a las etapas evolutivas de ellos.

Investigación de Campo

Este proyecto de investigación, también se apoyó en la investigación de campo, considerada por muchos como, el camino más factible para estudiar problemáticas pocas estudiadas y así preparar el terreno para realizar el estudio requerido, como menciona Muriel (2019) “es aquello donde el investigador acude al lugar donde se encuentra el problema en su ambiente natural para comprender y buscar la mejor solución posible, se aplica cuando visita el centro integral para encuestar a padres y observar a los peques” (p.76).

Métodos de Investigación

Los métodos que se utilizaron para desarrollar el trabajo investigativo fueron:

Método inductivo-deductivo

Según Bustamante (2017) este método: Es aquel procedimiento lógico formal que parte de principios universales (método deductivo) y que luego aplica a hechos o casos concretos, o que procede a la inversa (método inductivo), esto es, que parte de hechos y datos concretos para de allí inferir lógicamente conclusiones o generalizaciones de carácter más universal. (p.21)

Con el método deductivo se partirá de hechos generales, realizando un estudio de teorías establecidos sobre el problema analizado los cuales dirigirán a características particulares del mismo, para proponer la aplicación de una Guía con estrategias y técnicas lúdicas, mejorar las destrezas y habilidades de; caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando formas de desplazamiento, velocidades diferentes, superficies planas e inclinadas con obstáculos.

De tal manera el método inductivo valdrá para iniciar con el estudio debidamente como un hecho de carácter particular, que ocurre en la realidad ecuatoriana y que se lo puede evidenciar, para poder realizar un análisis de la relación que tiene en desarrollo de la expresión corporal con la posible potenciación de la destreza psicomotriz , considerando que el objetivo de este trabajo no se limita en la recolección de datos, sino encontrar las causas del inadecuado desarrollo y exploración corporal

Método descriptivo:

Este método, se utilizó en el desarrollo de todo el proceso de investigación, además para poder realizar una descripción real y oportuna de los hechos que se dan en la institución educativa donde se analizó la problemática al momento de realizar la observación a las niñas y niños de 4 a 5 años y la encuesta a los docentes

Para Augusto (2019) “describe, analiza, registra e interpreta las condiciones que se dan en una situación y momento determinado. Generalmente se suele contrastar situaciones o hechos, pretendiendo encontrar relaciones causa-efecto entre las

variables existentes, aunque no manipuladas” (p.91).

Población y Muestra

Población

La población materia de la investigación, estuvo conformada por 8 niñas y 7 niños, un total de 15 párvulos, 1 educadora de Inicial II, de la Unidad Educativa Carlos Becdach, en el periodo lectivo 2022-2023. Según lo manifestado por Valarezo, (2017) “población en una investigación, es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado” (p. 52)

Tabla 1.

Distribución de la población

No.	Población	Cantidad
1	Educadora	1
2	Niños	7
3	Niñas	8
	Total	16

Fuente: Unidad Educativa Carlos Becdach

Muestra

La población es totalmente manejable y no supera las 100 personas entonces no se necesita ninguna fórmula estadística para determinarla, por lo tanto no es necesario tomar muestra, en esta investigación, está conformada de la siguiente manera, 1 educadora, 8 niñas y 7 niños por lo tanto se decide trabajar con toda la población considerada y detallada en el cuadro anterior, considerando lo indicado por Jurado (2019) “la muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población, el tipo de muestra que se seleccione dependerá de la calidad y cuán representativo se quiera sea el estudio de la población” (p. 22). Por lo tanto, se trabajará con el total de la población señalada en la primea parte, considerando que, la expresión corporal es una de las administraciones que coexiste desde continuamente en todo el ser humanitario.

Tabla 2:

Técnicas e Instrumentos a Utilizar en la Investigación

Técnica	Instrumentos	Sujeto de investigación
Encuesta	Cuestionario	Docentes de Inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach
Observación	Ficha Observación	de Niños/as

Fuente: Unidad Educativa Carlos Becdach

Para recopilar la información que permita respaldar la factibilidad del presente trabajo de graduación, se ha empleado la encuesta y la ficha de observación, con el propósito de obtener la mayor objetividad en el conocimiento de la realidad.

Encuesta Es una técnica que se sirve de un cuestionario debidamente estructurado, mediante el cual se recopilan datos provenientes de la población frente a una problemática determinada. Básicamente la encuesta tiene tres características importantes:

- No interviene el encuestador,
- Las preguntas del cuestionario son contestadas a voluntad del investigado,
- Por el anonimato la información puede ser más confiable.

Instrumentos de investigación

Cuestionario

Es un instrumento de investigación, que consta de un formulario de preguntas que llena el encuestado sin ningún tipo de presión o intervención por parte del encuestador.

En la presente investigación se aplicó la técnica de la encuesta a 1 docente de la Unidad Educativa Carlos Becdach que conforman la muestra, la misma que consta de un cuestionario de 10 preguntas, redactadas de forma sistemática y coherente para lo cual se ha tomado en cuenta las preguntas directrices, los objetivos, la operacionalización de variables y el marco teórico de la investigación, con el fin de que se pueda recolectar toda la información que se precisa recoger, la cual permitirá

analizar la problemática presentada en la presente investigación y confirmar si la propuesta implementada aportará con los resultados esperados.

Observación

La observación es una técnica que significa abstraer activamente la realidad exterior, llevándonos a la recolección de datos previamente establecidos, lo que implica ir más allá de la realidad observada para captar cualidades de las cosas, entender ver y escuchar el lenguaje de los fenómenos que se estudian, esta técnica fue aplicada a los/as niños/as de cuatro y cinco años en Inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach.

El estudio observacional tiene la finalidad de observar intencionalmente la realidad social y educativa de forma rigurosa y sistemática sin intervenir sobre ella, con el objetivo de analizar, describir y comprender los fenómenos en situaciones naturales.

Ficha de Observación

Las fichas de observación son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática. Son el complemento del diario de campo, de la entrevista y son el primer acercamiento del investigador a su universo de trabajo.

Estos instrumentos son muy importantes, evitan olvidar datos, personas o situaciones, por ello el investigador debe tener siempre a la mano sus fichas para completar el registro anecdótico que realiza cuando su investigación requiere trabajar directamente con ambientes o realidades, que aporta datos relevantes en el campo de Educación Parvularia, como afirma Romero (2017):

En esta ficha se anotan únicamente los datos relevantes que observamos, pero sin hacer juicios. En otros momentos, los datos de estas fichas se usarán, con el grupo de educadoras y su familia, para reflexionar acerca del niño, de su desarrollo, de sus actitudes, de sus logros y dificultades (p. 152).

Las técnicas y los instrumentos aplicados tanto al personal docente como a los niños/as de cuatro y cinco años se basan principalmente en destacar si las maestras

utilizan metodologías y estrategias para potenciar las destrezas psicomotrices a través del juego.

Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Procedimientos de la Investigación

Los procedimientos que se ha seguido para el desarrollo y aplicación de la encuesta y la ficha de observación presentados en esta investigación de campo, se pueden expresar de la siguiente manera:

- Diseño y construcción de los instrumentos de investigación.
- Aplicación de los instrumentos en la muestra determinada y obtención de los datos

Los datos recolectados fueron tabulados en tablas de doble entrada en los que se detalla las opciones, la frecuencia y los porcentajes.

El cálculo de los porcentajes se lo realizó aplicando las frecuencias absolutas y relativas, transformando así los resultados en porcentajes. Consecuentemente estos datos fueron enunciados utilizando cuadros gráficos, mediante diagramas de barras, los cuales permiten mostrar con claridad los resultados de cada pregunta presentada en la encuesta, así como de los ítems observados en la ficha de observación

Los resultados obtenidos fueron analizados y estudiados dándoles su respectiva interpretación. Posteriormente se procedió a elaborar y establecer las conclusiones y recomendaciones del trabajo.

Procesamiento y Análisis

El procesamiento y análisis de datos implicó dos procesos, la organización y la descripción de la información obtenida, dando como resultado una investigación cuali-cuantitativa.

El análisis cuantitativo: este tipo de análisis de datos es estadístico y basado en modelos de lógica y cantidad.

El análisis cualitativo: Este tipo de análisis contribuye a la descripción detallada de las situaciones, hechos, relaciones, comportamientos, que han sido observados de los sujetos que comprenden la muestra y poder entender los datos que se procesaron. La información almacenada a través de la encuesta realizada a los/as docentes y la ficha de observación aplicada a los/as niños/as de cuatro y cinco años se encuentra claramente detallada y expresada a través de tablas y gráficos estadísticos que permitirá la comprensión y facilitará su respectivo análisis, en Microsoft Word y Excel.

Los resultados obtenidos se presentan en gráficos y tablas estadísticos con su respectivo análisis e interpretación luego de la observación aplicada a las niñas y niños de 4 y 5 años de edad, de la Unidad Educativa analizada, para proceder en la parte final a dejar algunas recomendaciones para solucionar el problema que se analiza.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE LA INFORMACION

Primer resultado:

Entrevista a la docente: Después de aplicar la entrevista con la docente de II nivel de la Unidad Educativa Carlos Becdach, se procede a realizar un análisis descriptivo que permita organizar la información recabada

Resultado de la entrevista a la docente

Análisis de las respuestas

1. En su opinión el juego es útil para desarrollar las destrezas psicomotrices

Tabla 3:

Utilidad del juego para el desarrollo de destrezas psicomotrices

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	1	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la primera pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 1

Utilidad del juego para el desarrollo de destrezas psicomotrices



Nota: El gráfico refleja el resultado de la primera pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

La docente entrevistada considera que desde siempre el juego es una excelente herramienta para desarrollar las destrezas psicomotrices en los niños inicial

2. Ha observado que las niñas y niños desarrollan las destrezas psicomotrices a través del juego

Tabla 4:

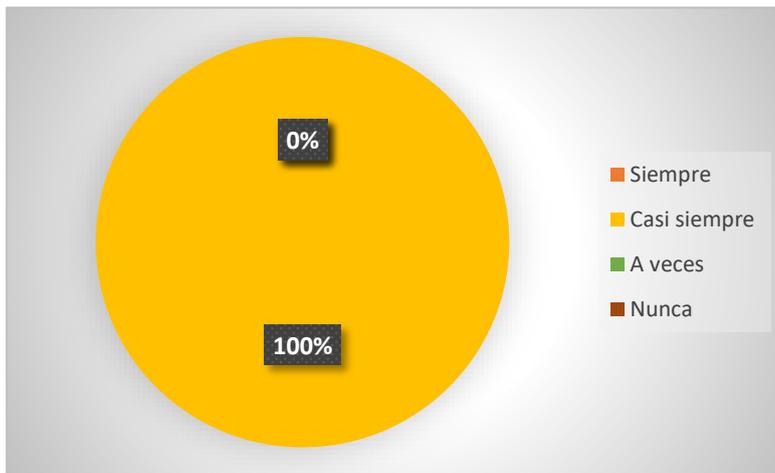
Desarrollo de las destrezas psicomotrices a través del juego

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la segunda pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 2:

Desarrollo de las destrezas psicomotrices a través del juego



Nota: El gráfico demuestra el resultado de la segunda pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

Como puede observarse en el gráfico la docente alega que siempre ha observado que las destrezas psicomotrices en los niños son desarrolladas por el juego si este es usado frecuentemente dentro del aula de clases

3. ¿Cree usted que el juego es de gran utilidad para que los estudiantes puedan explorar a través de su propio cuerpo?

Tabla 5:

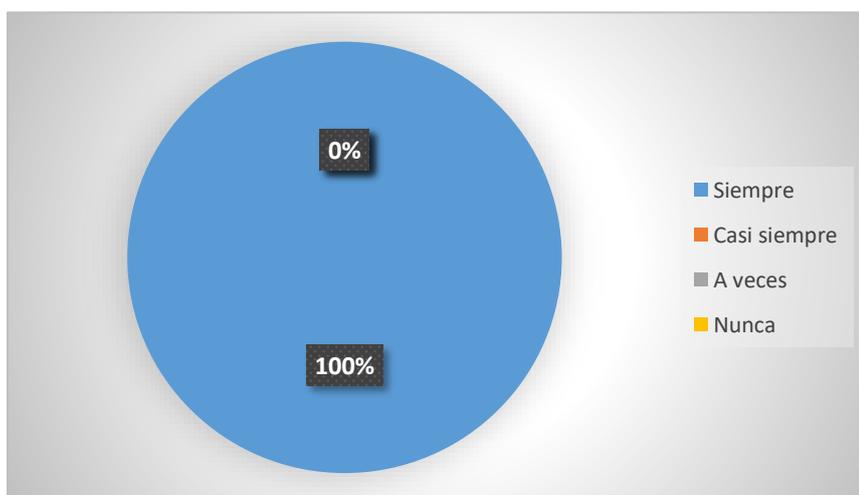
Utilidad del juego para la exploración del propio cuerpo

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	1	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la tercera pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 3:

Utilidad del juego para la exploración del propio cuerpo



Nota: El gráfico demuestra el resultado de la tercera pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

La docente comenta que siempre el juego permite a las niñas y niños explorar el entorno y las oportunidades que este ofrece a través de su propio cuerpo

4. En su opinión el juego permite estructurar el esquema corporal y desarrollar la capacidad motriz de las niñas y niños.

Tabla 6:

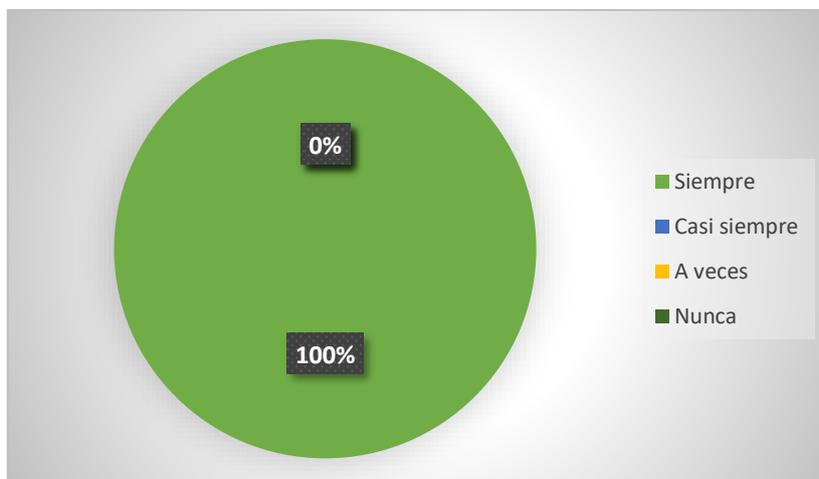
Estructura del esquema corporal y capacidad motriz

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	1	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la cuarta pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 4:

Estructura del esquema corporal y capacidad motriz



Nota: El gráfico demuestra el resultado de la cuarta pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia.

Análisis:

La docente opina que siempre el juego permite que el niño y la niña puedan adquirir las nociones corporales y desarrollar sus destrezas motrices de forma satisfactoria

5. Las destrezas psicomotrices finas y gruesas pueden ser desarrolladas por medio del juego estructurado y pedagógico.

Tabla 7:

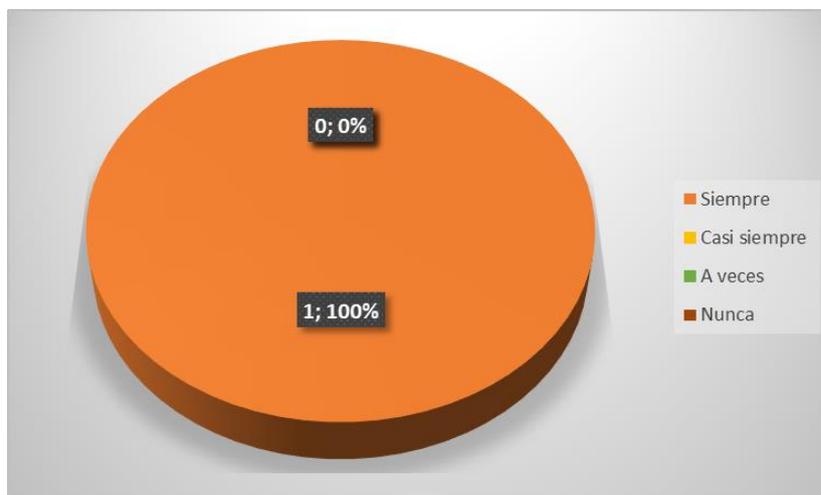
Desarrollo de las destrezas motrices finas y gruesas a través del juego

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	1	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la quinta pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia.

Gráfico 5:

Desarrollo de las destrezas motrices finas y gruesas a través del juego



Nota: El gráfico demuestra el resultado de la cuarta pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

En opinión de la docente las destrezas motoras gruesas y finas pueden ser desarrolladas si el juego presenta una estructura pedagógica clara y concisa donde el estudiante pueda aprender jugando

6. A través del juego las niñas y niños pueden lograr el mejor conocimiento e integración de las partes de su cuerpo

Tabla 8:

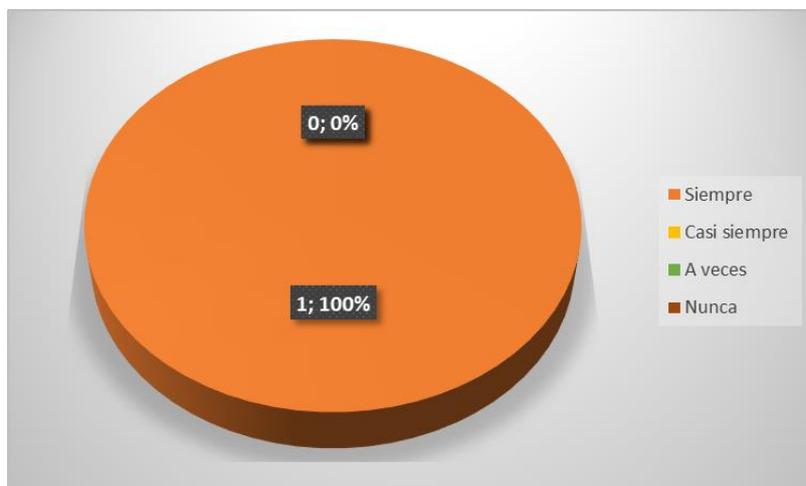
Integración de las partes del cuerpo

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	1	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la sexta pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 6:

Integración de las partes del cuerpo



Nota: El gráfico demuestra el resultado de la sexta pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

La docente de inicial considera que el juego como herramienta siempre va a brindar la oportunidad a los niños y niñas de conocer e integrar las partes gruesas y finas de su cuerpo para una mejor apropiación de los conocimientos

7. En su opinión, la conciencia corporal de las funciones finas y gruesas pueden ser estimuladas a través de juego

Tabla 9:

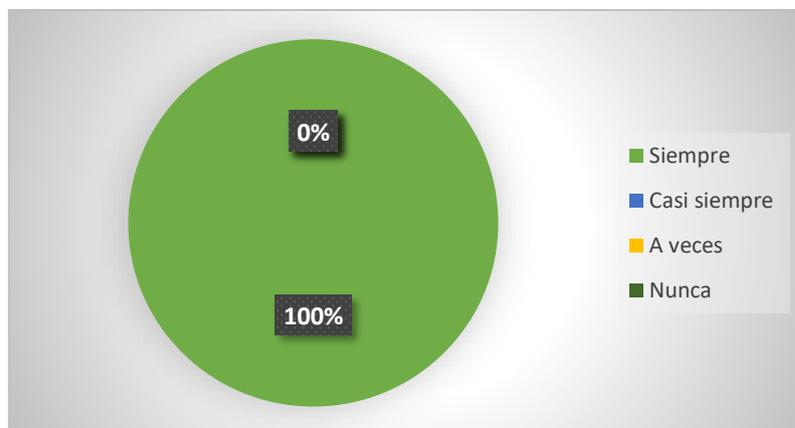
Conciencia corporal y el juego

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	1	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la séptima pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 7:

Conciencia corporal y el juego



Nota: El gráfico demuestra el resultado de la séptima pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

Como puede observarse la docente cree que siempre el juego estimula la conciencia corporal de cada niño y desarrollar sus destrezas psicomotrices tanto gruesas como finas para un óptimo aprendizaje

8. El juego permite en el aula que el niño desarrolle sus destrezas motoras, creatividad e imaginación

Tabla 10:

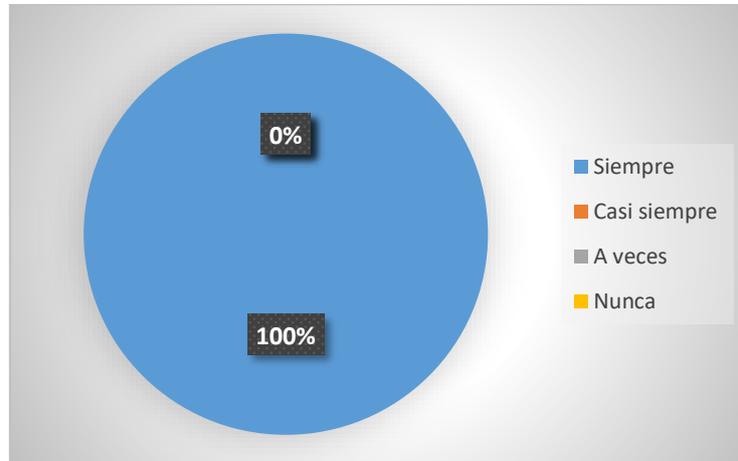
Destrezas motoras, creatividad e imaginación y juego

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	1	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la octava pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 8:

Destrezas motoras, creatividad e imaginación y juego



Nota: El gráfico demuestra el resultado de la octava pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

La docente considera que el juego siempre va a permitir que los niños y niñas desarrollen su creatividad, imaginación, ya que se transportan a un mundo mágico, donde pueden hacer uso de sus destrezas psicomotrices de forma libre y divertida

9. En su planificación diaria existen actividades basadas en juegos para desarrollar las destrezas psicomotrices de las niñas y niños a su haber.

Tabla 11:

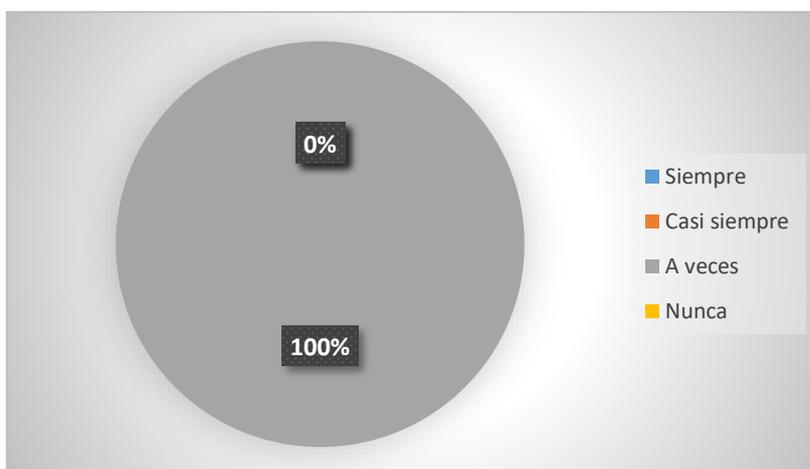
Planificación diaria y el juego como estrategia

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la novena pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 9:

Planificación diaria y el juego como estrategia



Nota: El gráfico demuestra el resultado de la novena pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

La docente alega que a veces aplica en su planificación diaria actividades con carácter de juego que permita que sus estudiantes desarrollen sus destrezas psicomotrices de forma satisfactoria, debido a que debe cumplir con las indicaciones que les son exigidas en la institución.

10. Desearía usted contar con un guía lúdico didáctica basada en juegos para desarrollar las destrezas psicomotrices en su aula de clases

Tabla 12:

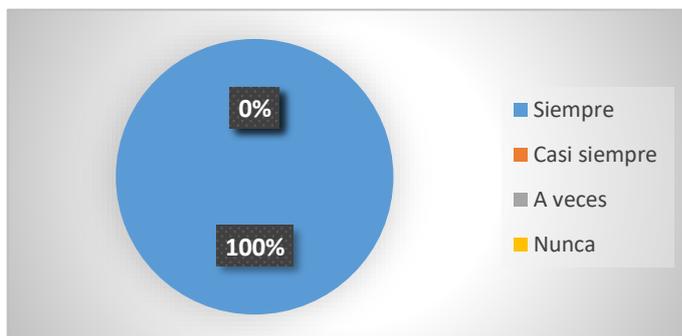
Guía didáctica

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	1	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

Nota: La tabla demuestra el resultado de la décima pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Gráfico 10:

Guía didáctica



Nota: El grafico demuestra el resultado de la décima pregunta realizada en la entrevista a la docente de inicial II de la Unidad Educativa Carlos Becdach. Elaboración Propia

Análisis:

La docente considera que siempre aplicaría una guía de estrategias basadas en juego que estimule el desarrollo motriz grueso y fino de sus estudiantes

Segundo resultado:

Ficha de observación

En este segundo resultado se da a conocer los aspectos de la ficha de observación aplicada con los estudiantes de 4 y 5 años pertenecientes a la Unidad Educativa Carlos Becdach

1. Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales

Tabla 13:

Equilibrio a diferentes distancias

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	2	13%
En proceso	5	34%
Iniciado	8	53%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 11:

Equilibrio a diferentes distancias



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: Se puede observar en el gráfico 11, que el 13% de los estudiantes tiene el adquirido la función de caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, un 34% está en proceso de lograrlo y un 53% se encuentra aun iniciando en estas funciones, demostrando con ello su inmadurez en el área motora gruesa.

2. Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos

Tabla 14:

Combinación de formas de desplazamientos, velocidades y superficies

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	3	20%
En proceso	7	47%
Iniciado	5	33%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 12:

Combinación de formas de desplazamientos, velocidades y superficies



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: Como puede observarse el 20% de los estudiantes tiene adquirido la combinación de formas de desplazamientos, en velocidades y superficies planas e inclinadas con obstáculos, un 47% está en proceso de realizarlo y un 33% este iniciado en esta habilidad.

3. Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.

Tabla 15:

Control adecuado de fuerza y tonicidad muscular

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	1	7%
Iniciado	14	93%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 13:

Control adecuado de fuerza y tonicidad muscular



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

El gráfico demuestra que el 7% de los estudiantes está en proceso de desarrollar una tonicidad y fuerza adecuada mientras un 93% este iniciado en esta habilidad, poniendo en evidencia la falta de estímulos que requieren los niños y niñas en esta área.

4. Realiza actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.

Tabla 16:

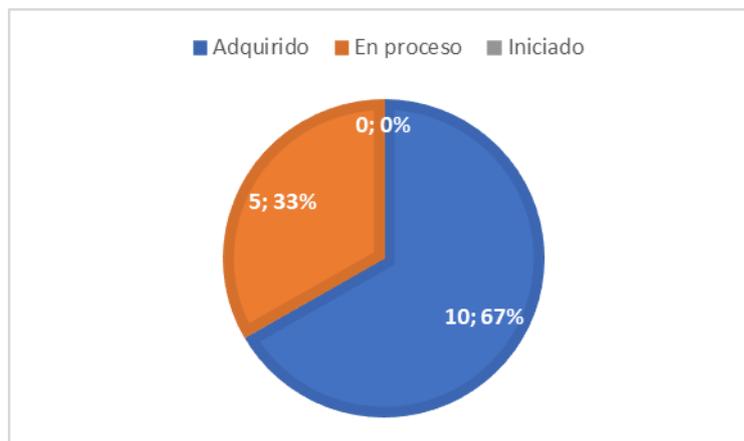
Coordinación viso motriz

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	10	67%
En proceso	5	33%
Iniciado	0	0%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 14:

Coordinación viso motriz



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

El gráfico demuestra que el 67% de los niños y niñas tiene adquirido la coordinación viso motriz en diferentes niveles de complejidad, sin embargo, un 33% se encuentra en proceso de lograr esta destreza.

5. Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).

Tabla 17:

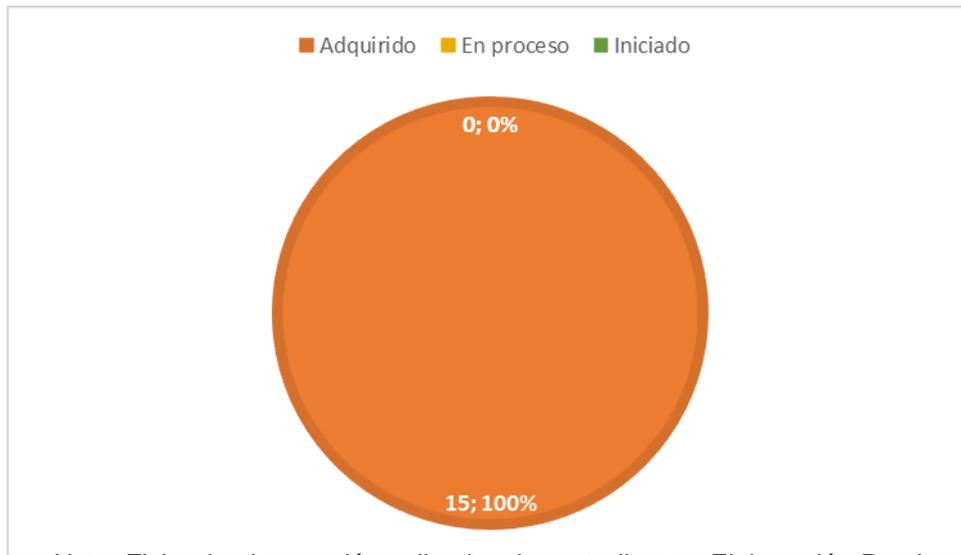
Movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	15	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 15:

Movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo



Análisis:

Como puede observar el 100% de los estudiantes tiene adquirido la habilidad de realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas de su cuerpo

- Ubica con algunas partes de su cuerpo las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego

Tabla 18:

Nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	0	0%
Iniciado	15	100%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 16:

Nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

El gráfico demuestra que el 100% de los estudiantes están iniciados en la habilidad de ubicar y reconocer las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego.

7. Participa juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares

Tabla 19:

Juegos grupales

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	0	0%
Iniciado	15	100%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 17:

Juegos grupales



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

La tabla demuestra que el 100% de los niños y niñas se encuentran iniciados en la participación de juegos donde ameritan reglas a respetar, y el seguimiento de roles propios de la actividad que permiten un sano desarrollo interpersonal con los demás compañeros.

8. Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Tabla 20:

Juegos con reglas propias

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	0	0%
Iniciado	15	100%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 18:

Juegos con reglas propias



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Analisis:

El 100% de los estudiantes de inicial II, están iniciados en la realización de juegos donde los mismos impongan sus propias reglas y respeten el rol e intercambio de los otros compañeros.

9. Participa en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas

Tabla 21:

Asume roles y respeta las reglas en bailes, rondas y juegos

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	3	20%
En proceso	8	53%
Iniciado	4	27%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 19:

Asume roles y respeta las reglas en bailes, rondas y juegos



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

Como se puede observar el 20% de los estudiantes ha adquirido la habilidad de participar en rondas, juegos, bailes respetando las reglas de socialización y asumiendo roles compartidos dentro de la actividad, por otro lado, un 53% está en proceso de lograr esta habilidad y un 27% está iniciando en ello.

10. Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto), cuando se encuentra en una actividad de juego.

Tabla 22:

Movimientos combinados, velocidad y duración

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	0	0%
Iniciado	15	100%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 20:

Movimientos combinados, velocidad y duración



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

Como se puede observar el 100% de los niños y niñas están indicados en la combinación de movimientos que le permitan mover su cuerpo en diferentes velocidades y duración

CAPITULO III

PROPUESTA

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



ITS Japón
**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN**
AMOR AL CONOCIMIENTO

TEMA DE LA PROPUESTA

**GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES Y ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
EL DESARROLLO DE DESTREZAS PSICOMOTRICES EN NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS BECDACH**

AUTORA:

MARIA ARACELI RENDON PEÑA

Santo Domingo - Ecuador 2022

Tema: EL JUEGO PARA ESTIMULAR LAS DESTREZAS PSICOMOTRICES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA

CARLOS BECDACH

Beneficiarios: Niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Carlos Becdach

Dirección: Vía a Quinindé La Concordia km32 margen derecho Recinto el Rosario

Cantón: La Concordia Recinto el Rosario

Introducción

Luego de realizar la entrevista a la docente de Inicial II, y aplicar una guía de observación a los párvulos de 4 y 5 años de la Unidad Educativa Carlos Becdach, se pudo precisar que la docente no aplica estrategias como el juego, que permitan a los estudiantes fortalecer o desarrollar satisfactoriamente sus destrezas psicomotrices, en los párvulos se pueden observar algunos desfases en las destrezas motrices tanto gruesas como finas, que impiden que estos realicen algunas actividades manuales como recortar o el correcto agarre del lápiz o color a la hora de plasmar sus trabajos, por otro lado, se les dificulta la discriminación derecha-izquierda en relación a sí mismo y al otro. En base a esto Castro (2020) comenta que la mente del niño no sería lo que es si no existiese una interacción entre el cuerpo y el cerebro durante el proceso evolutivo, el desarrollo individual y la interacción con el ambiente.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Socializar con la docente una guía de actividades de juegos que estimulen las destrezas psicomotrices en sus estudiantes de 4 y 5 años de Inicial II, durante el año lectivo 2022-2023

Objetivos Específicos

1. Aplicar actividades lúdicas para desarrollar de las destrezas motrices de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad
2. Motivar la participación de las niñas y niños en las actividades lúdicas
3. Facilitar a la docente actividades lúdicas para fortalecer las destrezas y habilidades de pintar, relajarse, lateralidad, formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos y desarrollo de los movimientos corporales, a través del juego

Justificación

En los primeros 5 años de vida, las destrezas psicomotrices juegan un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que influye directamente sobre el desarrollo intelectual, afectivo y social.

Los estudiantes de 4 y 5 años objeto de estudio, presentan dificultades en su expresión corporal llevando consigo problemas para su aprendizaje y su desarrollo motor grueso y fino por lo que esta propuesta será de mucha ayuda para que su docente conozca y aplique estrategias novedosas, lúdicas y recreativas que le permitan mejorar en todas sus áreas del desarrollo

Piaget (1987), citado por Peñalosa (202), menciona que un niño/a mientras más estímulos positivos recibe tendrá más interés por descubrir su entorno y en su cerebro se producirá nuevas conexiones cada estímulo que recibe manteniéndose permanentemente activas, permitiéndole más adelante tener una mayor percepción de las cosas.

Esta investigación va dirigida a aportar una solución a la problemática detectada y su incidencia en las destrezas psicomotrices de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad, sin olvidar que también será de utilidad práctica especialmente a las madres y padres de familia, para un mejor desenvolvimiento del niño en todos los aspectos, así mismo se espera que quienes tengan acceso a este trabajo den sugerencias o profundicen en el tema

Este estudio es factible porque se cuenta con los recursos y el tiempo necesario para su desarrollo, además constituye un aporte a la sociedad y a la formación de los niños desde las primeras etapas de su escolaridad, con estrategias novedosas que eliminen paradigmas tradicionalistas y poco motivador para las nuevas generaciones

Descripción de la guía

La presente propuesta fue creada con el objetivo de guiar a las educadoras en adquirir conocimientos sobre la importancia de plantear actividades con metodologías lúdicas para mejorar el desarrollo de las destrezas psicomotrices en las niñas y niños de 4 a 5 años, se trabajó con los educandos y educadoras de la Unidad Educativa Carlos Becdach ,tomando en cuenta que las actividades realizadas en la guía didáctica con enfoque metodológico tiene la finalidad de potenciar un aprendizaje significativo. La educadora deberá tomar en cuenta el ámbito, objetivo de subnivel, objetivo de aprendizaje tiempo para actividades, metodología y destreza, siendo una guía adaptada a la realidad y necesidades de las niñas y niños

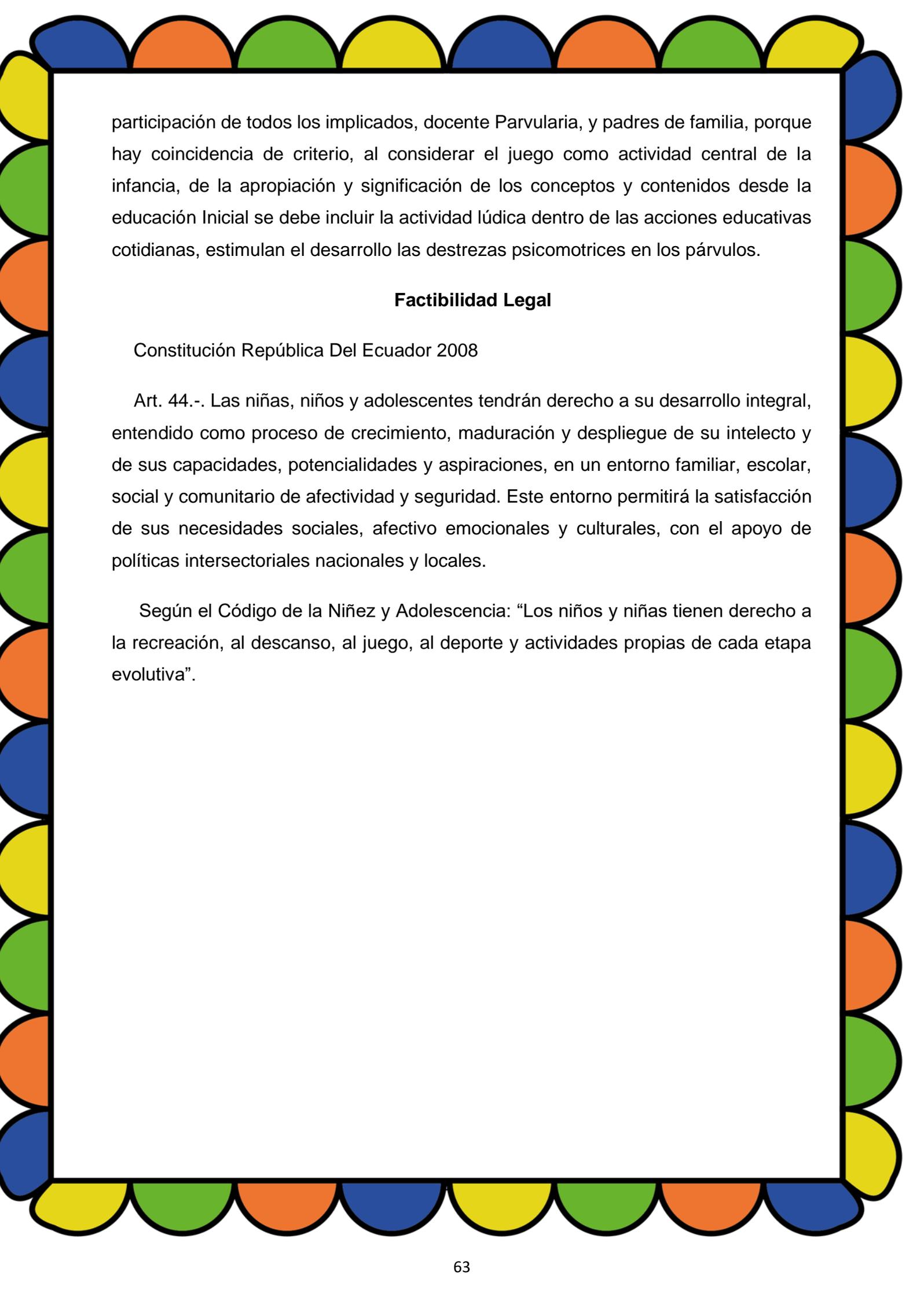
Factibilidad

Factibilidad de aplicación

La presente propuesta consistente en esta Guía Didáctica es factible de realizarse y aplicarse debido a que se cuenta con los recursos humanos, materiales, técnicos y tecnológicos; además de que existe la apertura total de las autoridades de la institución en dónde se realiza la investigación, considerando que; es vital aplicar el juego en la enseñanza aprendizaje de los niños, para poder motivarlos y sobre todo captar toda su atención, sin olvidar que existe una estrecha relación entre juego y escuela ya que el juego permite al estudiante estar motivado por ser siempre una característica innata de estar en competencia o ser siempre partícipe de una actividad sobre todo lúdica.

Factibilidad operacional y técnica

La propuesta es factible de realizarla y aplicarla, porque se cuenta con los conocimientos y recursos para la elaboración de la guía Didáctica con el apoyo y



participación de todos los implicados, docente Parvularia, y padres de familia, porque hay coincidencia de criterio, al considerar el juego como actividad central de la infancia, de la apropiación y significación de los conceptos y contenidos desde la educación Inicial se debe incluir la actividad lúdica dentro de las acciones educativas cotidianas, estimulan el desarrollo las destrezas psicomotrices en los párvulos.

Factibilidad Legal

Constitución República Del Ecuador 2008

Art. 44.-. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Según el Código de la Niñez y Adolescencia: “Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y actividades propias de cada etapa evolutiva”.

Actividad N.1
¿Qué hora es señor lobo?

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Recursos:	Tizas de colores	
Destreza:	Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>-Los estudiantes estarán dispersos por un área limitada. Uno de ellos hace de lobo. Se delimitará otra área que será la jaula de los corredores que sean cazados por el lobo.</p> <p>El niño que hace de lobo se pasea por el área de juego. El resto de los alumnos (corredores) le siguen y le preguntan, ¿qué hora es señor lobo? El lobo contesta una hora cualquiera (en varias ocasiones) y cuando estime conveniente responde a la pregunta de la forma siguiente: es hora de almorzar, es hora de desayunar, de merendar o de comer (una de ellas), esa es la señal de aviso para que el resto de los jugadores corran ya que el lobo tratará de cazar el mayor número posible de ellos.</p> <p>Los corredores no tienen lugar donde refugiarse y tienen que huir hasta que den las 12 horas. Para ello el profesor va marcando con palmadas, claves u otro instrumento percutido hasta contar 12. Los alumnos al ser tocados se colocan dentro de la jaula. Posteriormente el profesor cuenta a los jugadores cazados. Para repetir el juego se designa otro lobo. Todo alumno que no haya sido atrapado se considera ganador.</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 1

ACTIVIDAD: ¿Qué hora es señor lobo?

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos

	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

**Actividad N.2
La casita**

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Recursos:	cintas de colores, aros	
Destreza:	Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p align="center">DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>- Los niños formados en parejas y sosteniendo entre ambos una cuerda, cinta o aro, corren por el área. A una señal de la maestra colocan en el piso el objeto, si es cinta o cuerda le dan forma redonda que representa la casita y entran los dos en ese espacio.</p> <p>. Gana aquellas parejas que logran entrar en la casita de forma rápida.</p>	<p align="center">INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido () En proceso () Iniciado ()</p>

ACTIVIDAD: La casita

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales

	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

**Actividad N.3
Lanzar al cesto**

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensoperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Recursos:	Pelotas pequeñas, cestos o cajas	
Destreza:	Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan los niños en dos hileras, a una distancia moderada de 2 metros se coloca un cesto o caja frente a cada una de ellas, el primer niño tendrá una pelota en la mano. -Al sonido de la palmada del profesor el primer niño lanzará la pelota elevando el brazo por encima del hombro y desde atrás lanzará al cesto, luego irá caminando a recogerla y se la entregará al próximo compañero. -Gana el equipo que más pelotas enceste. <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La pelota hay que lanzarla hacia el cesto o caja. -El siguiente niño o niña no puede salir hasta que el compañero le entregue el objeto en la mano. <p>Variante: El juego puede realizarse con pelotas de otros tamaños y peso.</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 3

ACTIVIDAD: Lanzar al cesto

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas

INICIANDO

EN PROCESO

ADQUIRIDO

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Actividad N.4
Mundo mágico de colores

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Recursos:	Canción, globos, pintura, agua, plástico blanco.	
Destreza:	Realiza actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes deberán introducir los globitos llenos de agua dentro de los diferentes colores proporcionados y luego en su hoja de trabajo diseñar formas de trazo libre, se les irá indicando que tipo de pincelada realizar para variar la intensidad de la presión pinza -Invito a conocer el material que vamos a utilizar (globos, agua, pintura, plástico blanco.) -Llenar los globos de agua. -Empapar de pintura los globos de agua y utilizar creativamente realizando mezcla de colores y diferentes figuras 	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 4

ACTIVIDAD: Mundo mágico de colores

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Realiza actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.

	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

**Actividad N.5
Combinando movimientos**

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos senso-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Recursos:	Pelotas de goma medianas	
Destreza:	Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>- Los estudiantes organizados en varias hileras, detrás de una de las líneas marcadas (de partida) se ubican de frente al área. A una distancia de 4 m y a la señal del profesor, la estudiante rueda la pelota con los pies hasta llegar a la línea de llegada y regresa con un trote suave, al acercarse a la formación deberá realizar un lanzamiento con ambas manos al compañero de equipo quien deberá atrapar la misma para ejecutar el ejercicio orientado.</p> <p>-Seguidamente se vuelve a ejecutar el ejercicio.</p> <p>Reglas:</p> <p>-La pelota no debe salirse del área comprendida para la ejecución del ejercicio.</p> <p>-Ganará el equipo que complete el ejercicio con cada uno de sus miembros de manera más rápida sin alterar la ejecución correcta de cada habilidad motriz.</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido () En proceso () Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 5

ACTIVIDAD: Combinando movimientos

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Actividad N.6
Soy el centro del mundo

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Recursos:	Canción	
Destreza:	Ubica con algunas partes de su cuerpo las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>Los estudiantes deberán realizar los ejercicios que la docente les solicite, al ritmo de la música</p> <ul style="list-style-type: none"> -Invito a las niñas y niños a ponerse firme, y relajar su cuerpo -Les pido que me ayuden a escoger la música que sea más de su agrado. -Invito a los estudiantes a realizar ejercicios de estiramiento de sus partes gruesas y finas. ESTAS PUEDEN SER: <ul style="list-style-type: none"> -Un salto a la derecha, -Un aplauso hacia el lado izquierdo, -Levantar la mano derecha y tocas su pierna izquierda, -Saltar hacia adelante o hacia atrás 	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 6

ACTIVIDAD: Soy el centro del mundo

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Ubica con algunas partes de su cuerpo las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego

	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

**Actividad N.7
Trasportador de objetos**

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Recursos:	Objetos de diferentes tamaños, pueden ser libros, balones, pomos plásticos.	
Destreza:	Participa juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se formarán dos equipos en hileras, detrás de una línea de salida. - Cuando el profesor de la voz de mando los dos primeros alumnos saldrán caminando, trotando o corriendo, según designe el mismo y tratarán de transportar los objetos que se encuentran en el círculo 1 hacia el círculo 2. Luego el segundo niño tratará de transportar los objetos ya ubicados en el círculo dos hacia el uno y así sucesivamente. <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gana el equipo que logre que todos sus integrantes realicen la acción correctamente. -Los objetos deberán ser transportados uno a uno. 	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 7

ACTIVIDAD: Transportador de objetos

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Participa juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares

	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

**Actividad N.8
Imitando al Rey**

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensoperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Recursos:	Corona hecha de cartón.	
Destreza:	Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>-El Rey (comienza el profesor) situado frente a los alumnos va realizando posturas que requieren cierto equilibrio.</p> <p>- Los niños deberán imitar y permanecer en posición estática hasta que lo diga el Rey (el profesor en este caso) escogerá al que mejor lo hizo el cual pasará a ser el papel del Rey.</p> <p>Reglas: Todos los niños deben desempeñar, rotativamente, el rol de Rey.</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 8

ACTIVIDAD: Imitando al Rey

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

INICIANDO

EN PROCESO

ADQUIRIDO

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Actividad N.9
Juguemos con los ritmos

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás	
Recursos:	Música	
Destreza:	Participa en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas deben ponerse de pie y estar muy atentos a la música, deberán seguir el ritmo de cada melodía, una vez la docente pare la música ellos deberán quedar inmóviles y al empezar otra canción moverse. - Les explico a los estudiantes en que consiste la actividad, y se les da un ejemplo. ESTE PUEDE SER: -Deben mover su cuerpo con la música como deseen - Al detener la música deberán quedar como estatuas sin moverse y repetir al sonido de la música 	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido () En proceso () Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 9

ACTIVIDAD: Juguemos con los ritmos

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Participa en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las **reglas**.

	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

**Actividad N.10
Los aviones**

Ámbito	Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad	
Objetivo de subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás	
Recursos:	Música	
Destreza:	Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto), cuando se encuentra en una actividad de juego.	
Nombre de la institución	Unidad Educativa Carlos Becdach	
Edad:	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>- Los niños estarán colocados de forma dispersa por el área y bien separados, a la señal de la maestra "Aviones a volar" los niños imitarán el vuelo de los aviones por el área, con los brazos extendido lateralmente, a la otra señal, "Aterricen", se detendrán y realizarán cuclillas.</p> <p>Regla: Los estudiantes mantendrán los brazos laterales durante todo el juego.</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido () En proceso () Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 10

ACTIVIDAD: Los aviones

ÁMBITO: Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad

GRUPO DE EDAD: 4 a 5 años

**Estudiantes
parvularios**

INDICADOR DE LOGRO: Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto), cuando se encuentra en una actividad de juego

	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Lista de cotejo valorada con la observación. Luego de aplicar la propuesta a los niños y niñas de Inicial II

1. Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales

Tabla 23:

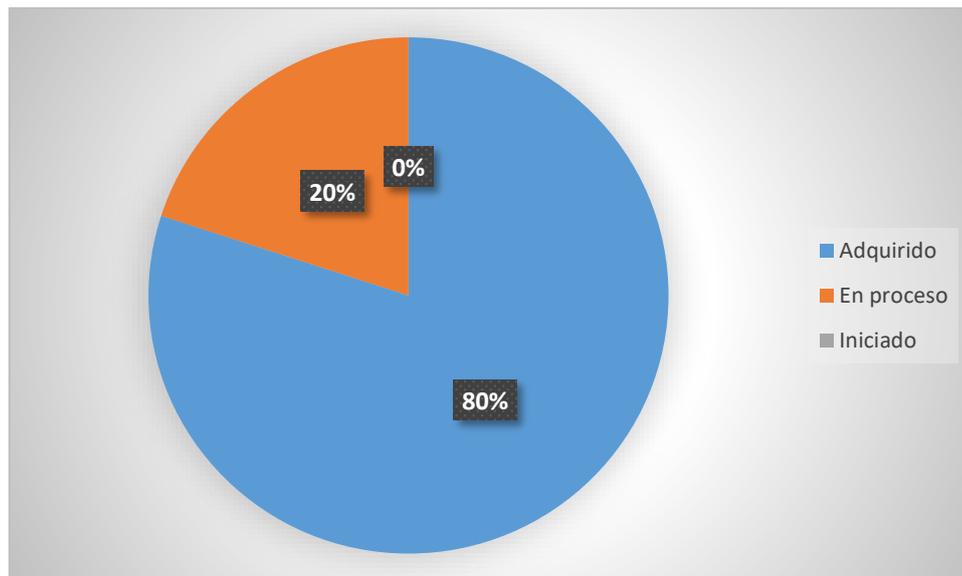
Equilibrio a diferentes distancias

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	12	80%
En proceso	3	20%
Iniciado	0	0%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 21:

Equilibrio a diferentes distancias



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

Se puede observar en el gráfico 21, que el 80% de los estudiantes tiene adquirido

la destreza de caminar y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales, un 20% está en proceso de lograrlo

2. Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos

Tabla 24:

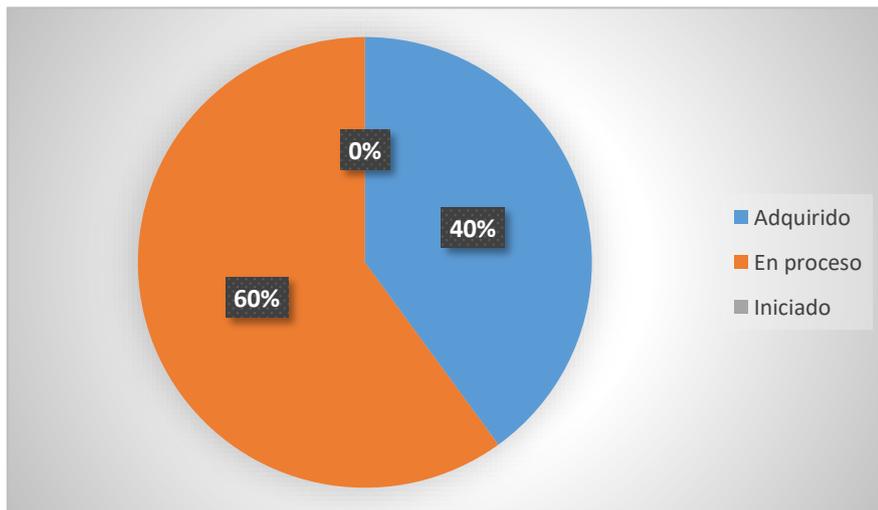
Combina formas diferentes de desplazamiento.

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	6	40%
En proceso	9	60%
Iniciado	0	0%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 22:

Combina formas diferentes de desplazamiento.



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

Como puede observarse el 40% de los estudiantes tiene adquirido la destreza de caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos, un 60% está en proceso de realizarlo.

3. Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.

Tabla 25:

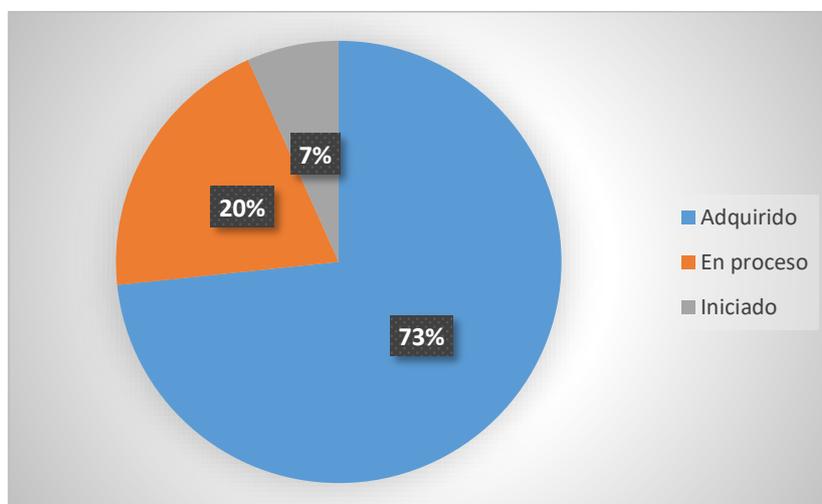
Actividades coordinadas, fuerza, tonicidad muscular

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	11	73%
En proceso	3	20%
Iniciado	1	7%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 23:

Actividades coordinadas, fuerza, tonicidad muscular



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

El gráfico demuestra que el 73% de los estudiantes tiene adquirido la habilidad para ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas. planificar juegos, siguiendo sus propias reglas mientras un 20% este en proceso de lograrlo, y un 7% esta iniciada.

4. Realiza actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.

Tabla 26:

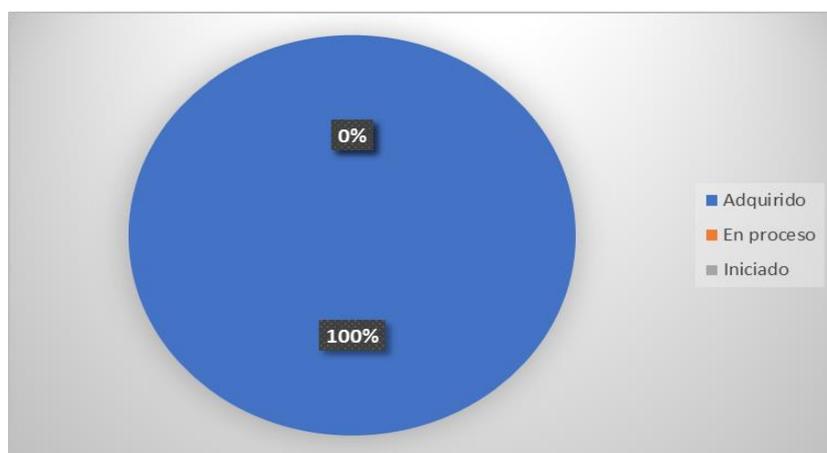
Actividades de coordinación viso motriz

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	15	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 24:

Actividades de coordinación viso motriz



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

El gráfico demuestra que el 67% de los niños y niñas tiene adquirido la habilidad para realizar actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales dramatizar y asumir roles conocidos de su entorno, sin embargo, un 33% se encuentra en proceso de lograr esta destreza

5. Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).

Tabla 27:

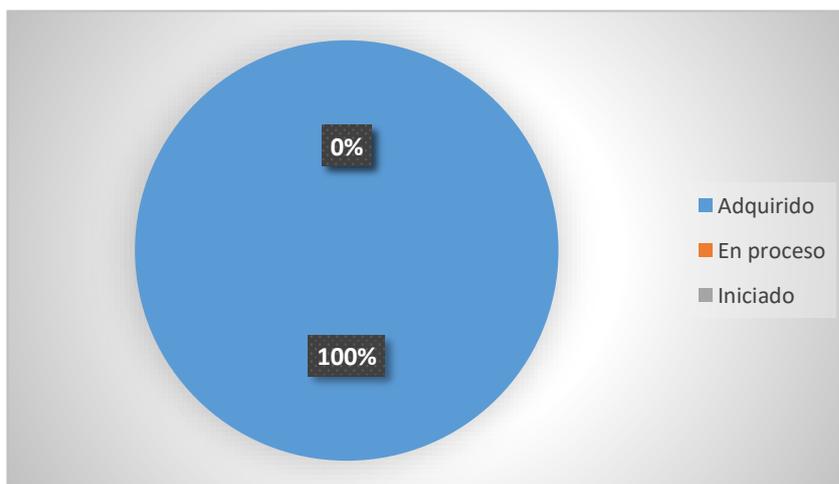
Movimientos segmentados finos y gruesos

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	15	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 25:

Movimientos segmentados finos y gruesos



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

Como puede observar el 100% de los estudiantes tiene adquirido la habilidad de realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).

6. Ubica con algunas partes de su cuerpo las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego.

Tabla 28:

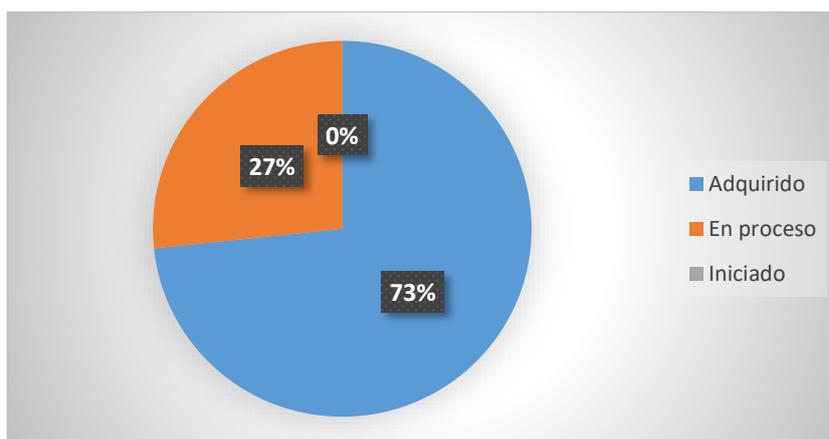
Nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego.

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	11	73%
En proceso	4	27%
Iniciado	0	0%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 26:

Nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

El gráfico demuestra que el 73% de los estudiantes tiene adquirido la capacidad para ubicar con algunas partes de su cuerpo las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego, mientras un 27% se encuentra en proceso de lograrlo.

7. Participa juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares

Tabla 29:

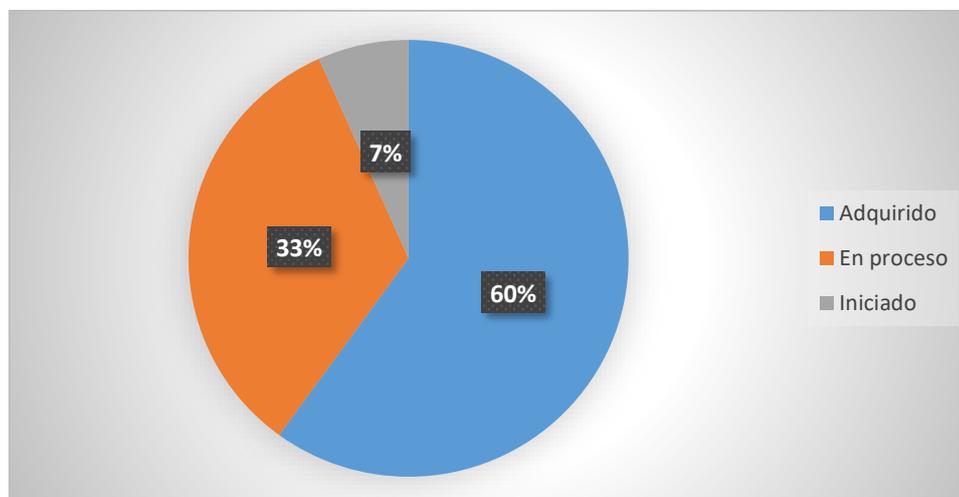
Juegos grupales siguiendo reglas y roles

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	9	60%
En proceso	5	33%
Iniciado	1	7%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 27:

Juegos grupales siguiendo reglas y roles



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

La tabla demuestra que el 60% de los niños y niñas han adquirido la capacidad para participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares. Compartir con sus pares lo aprendido durante la actividad de juego, un 33% se encuentra en proceso y un 7% este iniciado.

8. Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Tabla 30:

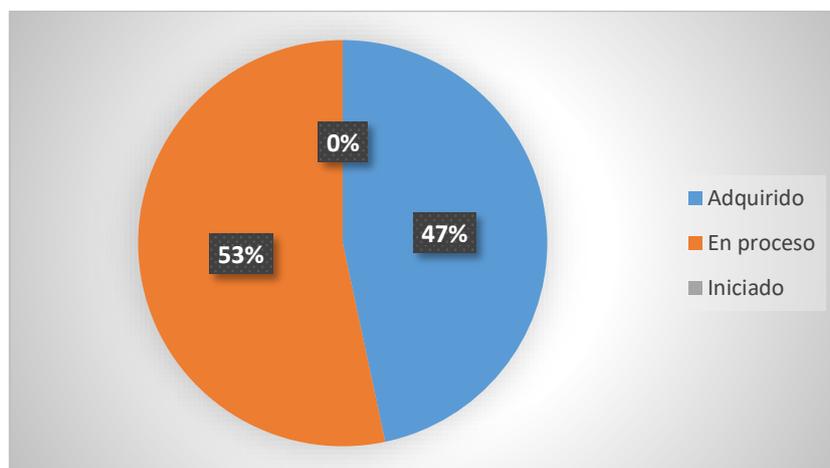
Construye sus propias reglas

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	7	47%
En proceso	8	53%
Iniciado	0	0%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 28:

Construye sus propias reglas



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

El 53% de los estudiantes de inicial II, tienen adquirido la habilidad para proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros. participar de forma espontanea en las actividades ludicas planificadas por la docente con base a contenidos pedagogicas, mientras un 47% esta en proceso de aquello.

9. Participa en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas,

Tabla 31:

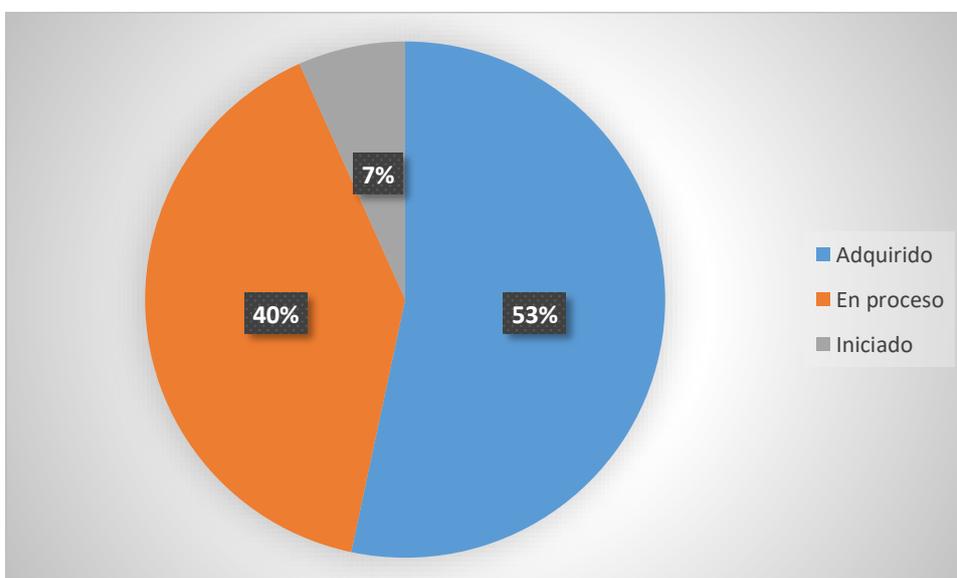
Participa en rondas populares, viajes y juegos tradicionales

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	53%
En proceso	6	40%
Iniciado	1	7%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 29:

Participa en rondas populares, viajes y juegos tradicionales



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis:

Como se puede observar el 53% de los estudiantes ha adquirido la habilidad de participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas, un 40% está en proceso de lograr esta habilidad y un 7% está iniciando en ello.

10 . Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto), cuando se encuentra en una actividad de juego.

Tabla 32:

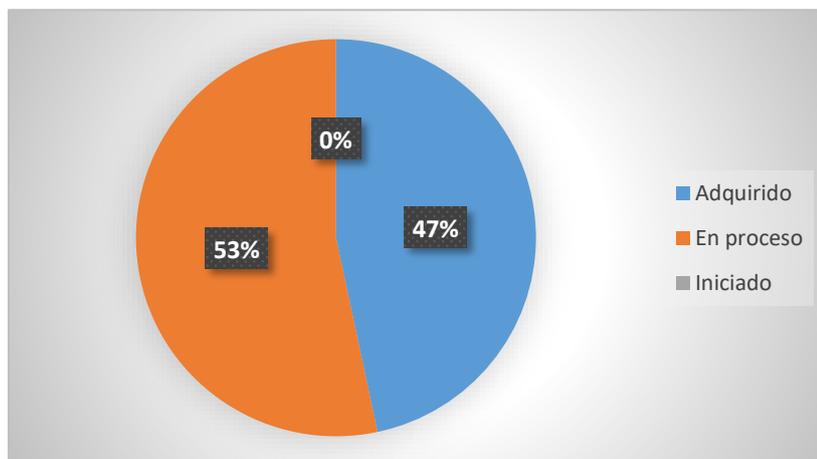
Movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	7	47%
En proceso	8	53%
Iniciado	0	%
Total	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 30:

Movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Analisis:

El grafico 30 demuestra que el 47% de los estudiantes ha adquirido la capacidad de realizar varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto), cuando se encuentra en una actividad de juego. Y un 53% está en proceso de lograrlo.

Tabla 33:*Comparativa de resultados antes y después de la propuesta*

N	DESTREZAS	ANTES DE LA PROPUESTA			DESPUES DE LA PROPUESTA		
		ADQRIDO	EN PROCESO	INICIADO	ADQRIDO	EN PROCESO	INICIADO
1	Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales	12%	34%	53%	88%	20%	0%
2	Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos	20%	47%	33%	40%	60%	0%
3	Ejecuta actividades coordinadamente y con un	0%	7%	93%	73%	20%	7%

	control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas						
4	Realiza actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales	67%	33%	0%	100%	0%	0%
5	Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).	100%	0%	0%	100%	0%	0%
6	Ubica con algunas partes de su cuerpo las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos, en función del juego	0%	0%	100%	33%	67%	0%

7	Participa juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares	0%	0%	100%	73%	27%	0%
8	Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros	0%	0%	100%	47%	33%	0%
9	Participa en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.	20%	53%	27%	53%	40%	7%
10	Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto), cuando se encuentra en una actividad de juego	0%	0%	100%	53%	47%	0%

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. La estimulación de las destrezas psicomotrices a través del juego conduce al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica.

2. Las docentes de inicial no aplican actividades de juegos para estimular las destrezas psicomotrices finas y gruesas, ya que se dedican solo a cumplir una planificación establecida.

3. La implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo psicomotor,

mejora la autoestima, da seguridad a los niño y niñas, mejora su interrelación y la integración a su grupo etario

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los directivos mantener las estrategias y actividades que se implementaron en la guía didáctica para que les sirva como punto de referencia en cuanto a la estimulación de las destrezas psicomotrices.

2. Estimular desde las diferentes actividades pedagógicas el desarrollo motor que facilite reforzar las diferentes dimensiones para su desarrollo físico.

3. Se sugiere a los docentes utilizar la guía donde están los ejercicios que se pueden realizar con los niños para estimular la motricidad fina y gruesa, así como implementar más espacios donde los niños puedan realizar diferentes juegos de acuerdo a su necesidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Arroba, M. (2019). *El juego la mejor herramienta en la infancia*. Peru: Work.
- Colcha, N. (2021). *El juego y la niñez*. Lima: Vuelo.
- Ferraz, M. (2020). *El juego en el desarrollo del lenguaje*. Cuba: Limar.
- Guerrero, B. (2021). *El juego dentro de la educacion inicial*. Mexico: Carrol.
- Juarez, M. (2021). *Tipos de juegos*. Argentina: Luna.
- Lobato, M. (2020). *CONTRIBUCIÓN DEL JUEGO EN LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS*. Mexico: Ganso.
- Lunar, V. (2021). *Juego y desarrollo intelectual del niño*. Argentina: Culto.
- Mulan, N. (2019). *Los juegos infantintiles actuales*. Cordoba: Piscis.
- Pazmiño, C. (2020). *Etapas del juego infantil*. Cuba: Casas.
- Perez, B. (2020). *El juego en el desarrollo de la intelectualidad infantil*. Chile: Colmo.
- Veliz, A. (2020). *El juego en la edad infantil*. Brazil: Jade.

ANEXOS











