

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



CARRERA TECNOLÓGICA EN PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN

DESARROLLO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA APLICADA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS EN EL CIBV “ALEJO SAES”

AUTORA

Jessica Carolina Parra Herrera

TUTORA

MGS. Catalina Arroyo

Mayo, 2018

Quito -Ecuador



PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: JESSICA CAROLINA PARRA HERRERA	Periodo Académico: 2017-2018
Carrera: PARVULARIA	Dirección Domicilio: La libertad y el reten
Correo electrónico: jessy_parra95@hotmail.com	TELEFONO 0968471103 --3172615

Fecha: 26/11/2017

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: MGS. CATALINA ARROYO	Carrera: PARVULARIA
TEMA DE PROCESO DE TITULACION	
DESARROLLO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA A TRAVES DE JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA APLICADA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 a 3 AÑOS EN EL CIBV "ALEJO SAES"	
OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN	
OBJETIVO GENERAL: Desarrollar una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años en el CIBV "Alejo Saes"	



JUSTIFICACION

Los juegos lúdicos deberán ser utilizados como herramientas importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se dará de manera natural y divertida sin que resulte una enseñanza monótona y cansada para los niños/as permitiéndoles una mayor comprensión del aprendizaje significativo.

Dentro del ámbito educativo los juegos lúdicos son de gran aporte al desarrollo motor grueso, al de su coordinación y al logro de una mayor fuerza muscular, por medio de la exploración y desarrollo de habilidades y destrezas lo cual le permite desenvolverse en su medio, Según las estadísticas de la ONU, en el Ecuador existe un porcentaje del 70% de niños-niñas que no realizan trabajos de motricidad gruesa, esto quiere decir que, en su mayoría los infantes, prefieren estar frente al televisor.

Debido a estas causas he propuesto la realización de una guía metodológica a través juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años en el CIVB “Alejo Saes”. A nivel mundial se puede observar que esta evolución debe ser cuidadosamente considerada y puesto que a partir de estas actividades es donde se puede informar las capacidades del infante, además se considera que primero se debe desarrollar la motricidad gruesa ya que es un pilar fundamental en el desarrollo del infante.

En el CIVB Alejo Saes los infantes de 2 a 3 años no tienen un avance en el desarrollo de la motricidad gruesa por la falta de actividades lúdicas basadas en el juego ya que es esta la falencia que presenta el CIBV, se pretende desarrollar una guía metodológica de juegos lúdicos.

Dentro de los ámbitos cognitivo, de lenguaje, y afectivo, les permite a los infantes llegar a una solución de problemas incrementando su imaginación, creatividad, además generando relaciones interpersonales y con su familia

En esta investigación me he centrado en estimular todo el sistema motor grueso del infante de 2 a 3 años, se basa en la habilidad del cuerpo que va adquiriendo desde su nacimiento hasta su desarrollo además que se caracteriza por la capacidad que tiene el ser para expresarse en el contexto social, es necesario que en las primeras etapas obtenga un buen desarrollo para poder obtener una experiencia más para su vida y su alrededor



BIBLIOGRAFIA

- Bayardo, M. G. (1987). *introduccion a la metodol3gia de la investigaci3n educativa*. progreso. Obtenido de https://books.google.com.ec/books/about/Introducci%C3%B3n_a_la_Metodologia_de_la_inv.html?hl=es&id=15t_h9QddksC&redir_esc=y
- BERRUEZO, P. (2015). *El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad*. Barcelona: Revista de estudios y experiencias.
- Felipe, P. (1973). *metodolog3a y t3cnicas de investigaci3n sociales*. madrid espa3a: siglo veintiuno.
- Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y ense3anza de las ciencias naturales: un enfoque l3dico. *Revista Electr3nica de Ense3anza de las Ciencias Vol. 6, N3 2, 275-298*.
- Rezzano, C. G. (2006). *Los jardines de infantes*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Undestood, O. (2016). *Entender los problemas de su hijo con la coordinaci3n f3sica y el movimiento*. New York: USA LLC.
- Yturalde, E. (2009). *La l3dica y el aprendizaje*. D.F. M3xico: Zenit.

Una vez revisado el Plan de Proyecto de Titulaci3n y aprobado en Junta Acad3mica de la Carrera, se autoriza al estudiante a comenzar con su proyecto de titulaci3n.

Atentamente.

Nombre Asesor: _____

Firma Asesor: _____



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo Jessica Carolina Parra Herrera, presento el proyecto final de investigación, declarado que es auténtico de mi autoría, la misma que se realizó las investigaciones necesarias mediante una problemática planteada en el Centro Infantil en el que laboró desde hace 3 años, por lo expuesto, los datos obtenidos en esta investigación fueron previos a mi título de la tecnología en Parvulario, cabe mencionar que esta investigación no ha sido adoptada en ninguna institución o para defensa de grado profesional o académico.

De tal manera que el contenido, investigaciones, análisis respectivos, efectos legales y académicos son exclusivamente investigación totalmente del autor.

Jessica Carolina Parra Herrera

CI 1723902324



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CERTIFICADO DEL TUTOR

CERTIFICO QUE.-

El presente trabajo práctico de titulación: ha sido dirigido, **DESARROLLO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA APLICADA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS EN EL CIBV “ALEJO SAES” UBICADO EN SAN ROQUE EN LAS CALLES LOJA Y MARISCAL SUCRE A UN GRUPO DE 20 NIÑOS/AS COMPENDIDOS EN LA EDAD DE 2 A 3 AÑOS QUE FORMAN PARTE DE ESTA INSTITUCIÓN, EN EL PERÍODO DE 2017-2018 el mismo que fue asesorado ,realizado y supervisado bajo mi dirección en todo, tanto en su metodológica, técnica así como en lo referente a la síntesis ortográfica, y dejó constancia de que es de autoría original de la Srta. JESSICA CAROLINA PARRA HERRERA, portadora de la CI 1723902324**

Certifico que las fuentes, cuadros y citas fueron consultados siguiendo la práctica del método de investigación científica, el mismo que acepto mi responsabilidad de tutora de esta investigación, conforme la normativa de los derechos legales y de propiedad intelectual del Instituto Tecnológico Japón.

Mgs. Catalina Arroyo Barahona
CI: 1709090706

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación dedico a mi hijo, ya que es el pilar fundamental en mi vida, mi fortaleza para poder continuar adelante, y por haberme apoyado incondicionalmente en esta etapa de mi vida, demostrándome su comprensión, paciencia y amor.

De manera especial a madre y a mi esposo que su voz de aliento me permitió que me levantara hasta en las pruebas más difíciles del camino, como es ser esposa, madre e hija, ella que me guio por el buen camino y me estrecho en sus manos le agradezco por su apoyo incondicional.

Jessica Parra H.

Agradecimiento

Agradecimiento sincero:

Un agradecimiento sincero a mis maestros y al personal administrativo de mi querido Instituto Tecnológico Superior "Japón", quienes me brindaron la oportunidad de profesionalizarme, ya que cada enseñanza, cada experiencia hizo de mí una mejor persona con valores, responsabilidad y sobre todo entrega al trabajo y a la meta que me he planteado en mi vida.

A mi tutora que con su paciencia, apoyo y entrega como docente, me guio de la mejor manera y estuvo siempre dispuesta a brindarme su apoyo y confianza en el desarrollo de mi proyecto.

Jessica Carolina Parra Herrera



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

TEMA: DESARROLLO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA APLICADA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 a 3 AÑOS EN EL CIBV “ALEJO SAES”

AUTOR: Jessica Carolina Parra Herrera

Resumen

El presente trabajo de investigación educativa Desarrollo de una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años en el CIBV “ALEJO SAES” tiene como objetivo principal el desarrollo de juegos lúdicos, que influya en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas. la implementación de los mismos , nos permite en el niño el desarrollo de habilidades motoras desarrollando actividades y materiales de acuerdo con su edad, utilizando la guía y la orientación de la educadora permite que el niño explore imagine, descubra, despierte curiosidad investigativa por el mundo y su relación con el entorno físico y emocional ya que el aspecto emocional es muy importante en la integración de los infantes la metodología que se aplica : juego trabajo, propicia un tipo de investigación descriptiva, investigación de campo. Para la presente investigación se determinó una muestra formada por 20 sujetos conformado por niños y niñas de 2 a 3 años.

Como técnica de aplicación se usó la encuesta, el instrumento de aplicación constituyó el cuestionario y la lista de cotejo. Para concluir se da a conocer las conclusiones y recomendaciones pertinentes.



**HIGHER TECHNOLOGICAL INSTITUTE, JAPAN
CAREER OF TECHNOLOGY IN EARLY CHILDHOOD**

Subject: Development of a methodological guide through recreational games as teaching strategy learning in gross motor skills in children aged 2 a3 years in the "ALEJO SAES" CIBV

Author: Jessica Carolina Parra Herrera

Abstract

This educational research work development of a methodological guide through recreational games as strategy of teaching and learning in the gross motor applied to children of 2 a 3 years in the "ALEJO SAES" CIBV has as main objective the development of recreational games that influence in the development of gross motor skills in children. the implementation of them, allows us to in the child development of motor skills activities and materials according to their age, using the Guide and educator orientation allows the child to explore imagine, discover, wake up investigative curiosity about the world and its relationship with the environment physical and emotional since the emotional aspect is very important in the integration of infants methodology applied: game work, encourages a type of descriptive research, research and field, for the present investigation determined a sample made up of 20 subjects consisting of boys and girls from 2 a 3 years.

Application technique is used the survey, as the instrument's application constituted questionnaire and check list. Conclusion is given to know the conclusions and relevant recommendations.

Índice general

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN	II
JUSTIFICACION	II
BIBLIOGRAFIA.....	III
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	IV
CERTIFICADO DEL TUTOR.....	V
Dedicatoria.....	VI
Agradecimiento.....	VII
Resumen	VIII
Abstract.....	IX
Índice general.....	X
Índice de tablas.....	XIV
Índice de figuras.....	XV
Introducción.....	XVI
Capítulo I.....	0
1.1. Planteamiento de problema	0
1.2. Alcance o delimitación del objeto de investigación.....	0
1.3. Objetivos	1
1.3.1 Objetivo general	1
1.3.2 Objetivo específicos	1
1.4 Justificación	1
1.5 Variables	2
1.5.1 Variable dependiente	2
1.5.2 Variable independiente	3
Capitulo II.....	4
2.1. Antecedentes investigativos	4
2.2. Definición de motricidad	6
2.3. Tipos de motricidad	7
2.3.1. Motricidad fina	7
2.3.2. Motricidad gruesa	8
2.4. Beneficios de la motricidad gruesa	9
2.5. Consecuencias del déficit de desarrollo de la motricidad gruesa	10
2.6. Desarrollo de la motricidad gruesa	11
2.7. Psicomotricidad	12

2.7.1.	Importancia de la psicomotricidad	13
2.7.2.	Beneficios de la psicomotricidad	13
2.7.3.	Desarrollo de la motricidad gruesa de acuerdo a la edad	14
2.8.	Definición de juego	16
2.8.1.	Evolución del juego infantil en niños de 2 a 3 años	17
2.9.	Definición de juegos lúdicos	18
2.9.1.	Origen de los juegos lúdicos	19
2.9.2.	Características de los juegos lúdicos	19
2.10.	Importancia de los juegos lúdicos	21
2.11.	Como se desarrollan los juegos lúdicos	21
2.13	Tipos de juegos lúdicos para niños de 2 a 3 años	22
	Códigos de la niñez y adolescencia.....	24
2.14	Currículo de educación inicial propuesto por el ministerio de educación.....	25
	Capitulo III	25
3.	Marco metodológico	26
3.1.	Modalidad de la investigación	26
3.2.	Nivel o tipo de investigación	26
3.2.1.	Investigación bibliográfica:	26
3.2.2.	Investigación de campo:	26
3.2.3.	Investigación documental:	26
3.3.	Población y muestra	27
3.3.1.	Población	27
3.3.2.	Muestra:.....	27
3.4.	Métodos técnicas e instrumentos	27
3.4.1.	Técnicas Encuesta:	28
3.4.2.	Instrumento: cuestionario de preguntas	28
3.4.3.	Instrumento: lista de cotejos	28
3.5.	Análisis e interpretación de resultados	29
3.5.1.	Análisis anteriores e interpretación encuesta a docentes	30
3.5.2.	Análisis e interpretación lista de cotejo	40
3.5.3.	Análisis general	47
	Capitulo IV.....	48
	Objetivos	50
	Objetivo general	50

Objetivos específicos.....	50
Aspectos teóricos.....	51
Descripción de la propuesta.....	51
Fundamentación teórica.....	52
Concepto de la guía metodológica.....	52
Importancia de la guía metodológica.....	52
ACTIVIDAD 1.....	53
JUEGO: El puente se ha caído.....	53
ACTIVIDAD 2.....	54
JUEGO: “El angelito y el diablito” san bendito”.....	54
ACTIVIDAD 3.....	55
JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN.....	55
JUEGO Patear la pelota.....	56
ACTIVIDAD 5.....	57
JUEGO: Pateando los bolos.....	57
ACTIVIDAD 6.....	58
JUEGO: Futbol.....	58
ACTIVIDAD 7.....	59
JUEGO: Salto como conejito.....	59
ACTIVIDAD 8.....	59
JUEGO: Salto de los sapitos.....	60
ACTIVIDAD 9.....	60
JUEGO: La serpiente.....	61
ACTIVIDAD 10.....	62
JUEGO Las pulguitas.....	62
ACTIVIDAD 11.....	63
JUEGO Los soldaditos.....	63
ACTIVIDAD 12.....	64
JUEGO: A SUBIR LAS GRADAS.....	64
ACTIVIDAD 13.....	64
JUEGO Salto en un solo pie.....	65
ACTIVIDAD 14	66
JUEGO: De Los esqueletos	66
ACTIVIDAD 15.....	67

JUEGO: Desde pequeña	67
ACTIVIDAD 16	68
JUEGO De La gallina josefina	68
ACTIVIDAD 17	69
JUEGO A MOVER MI CUERPITO	69
ACTIVIDAD 18	70
JUEGO: El rey manda	70
ACTIVIDAD 19	71
JUEGO Mi cuerpo en movimiento	71
ACTIVIDAD 20	72
JUEGO con mi cuerpito	72
ACTIVIDAD 21	73
JUEGO: De las ulas ulas	73
Capítulo V	74
Resultados finales	74
Conclusiones	94
Recomendaciones	95
Lista de cotejo resultados anteriores	125
Lista de cotejo resultados posteriores	127
Encuesta 1	129
Encuesta 2	130

Índice de tablas

Tabla 1 Población	27
Tabla 2: Conocimiento del concepto de juego lúdico.....	30
Tabla 3: Conocimiento de las características de juego lúdico	31
Tabla 4: Conocimientos de juegos lúdicos para motricidad gruesa.....	32
Tabla 5: Beneficio del juego lúdico	33
Tabla 6: Importancia de la planificación de juegos lúdicos.....	34
Tabla 7: Trabajo de juego lúdico en actividades diarias.....	35
Tabla 8: Juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas.....	36
Tabla 9: Relación niño-persona durante el juego	37
Tabla 10: El juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores.....	38
Tabla 11: Talleres para padres, referente al desarrollo motriz grueso	39
Tabla 12: Imita juegos	40
Tabla 13: Juegos en patear la pelota	41
Tabla 14: Saltar cuerdas.....	42
Tabla 15: Subir escaleras	43
Tabla 16: Juegos en un solo pie	44
Tabla 17: Habilidades motrices	45
Tabla 18: Coordinar y controlar movimientos corporales	46
Tabla 19: Imita juegos	74
Tabla 20: Juegos en patear la pelota	75
Tabla 21: Saltar cuerdas.....	76
Tabla 22: Subir escaleras	77
Tabla 23: Juegos en un solo pie	78
Tabla 24: Habilidades motrices	79
Tabla 25: Coordinar y controlar movimientos corporales	80
Tabla 26: Conocimiento del concepto de juego lúdico.....	81
Tabla 27: Conocimiento de las características de juego lúdico	82
Tabla 28: Conocimientos de juegos lúdicos para motricidad gruesa.....	83
Tabla 29: Beneficio del juego lúdico	84
Tabla 30: Importancia de la planificación de juegos lúdicos.....	85
Tabla 31: Trabajo de juego lúdico en actividades diarias.....	86
Tabla 32: Juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas.....	87
Tabla 33: Relación niño-persona durante el juego	88
Tabla 34: El juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores.....	89
Tabla 35: Talleres para padres, referente al desarrollo motriz grueso	90
Tabla 36: Comparación de resultados	91
Tabla 37: Antecedentes.....	93

Índice de figuras

Gráfico 2: Conocimiento del concepto del juego lúdico	30
Gráfico 3: Conocimiento de las características de juego lúdico	31
Gráfico 4: Conocimientos de juegos lúdicos para motricidad gruesa.....	32
Gráfico 5: Beneficio del juego lúdico	33
Gráfico 6: Importancia de la planificación de juegos lúdicos.....	34
Gráfico 7: Trabajo de juego lúdico en actividades diarias.....	35
Gráfico 8: Juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas	36
Gráfico 9: Relación niño-persona durante el juego	37
Gráfico 10: El juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores.....	38
Gráfico 11: Talleres para padres, referente al desarrollo motriz grueso.....	39
Gráfico 12: Imita juegos	40
Gráfico 13: Juegos en patear la pelota	41
Gráfico 14: Saltar cuerdas.....	42
Gráfico 15: Subir escaleras	43
Gráfico 16: Juegos en un solo pie	44
Gráfico 17: Habilidades motrices	45
Gráfico 18: Coordinar y controlar movimientos corporales	46
Gráfico 19: Imita juegos	74
Gráfico 20: Juegos en patear la pelota	75
Gráfico 21: Saltar cuerdas.....	76
Gráfico 22: Subir escaleras	77
Gráfico 23: Juegos en un solo pie	78
Gráfico 24: Habilidades motrices	79
Gráfico 25: Coordinar y controlar movimientos corporales	80
Gráfico 26: Conocimiento del concepto del juego lúdico	81
Gráfico 27: Conocimiento de las características de juego lúdico	82
Gráfico 28: Conocimientos de juegos lúdicos para motricidad gruesa.....	83
Gráfico 29: Beneficio del juego lúdico	84
Gráfico 30: Importancia de la planificación de juegos lúdicos.....	85
Gráfico 31: Trabajo de juego lúdico en actividades diarias.....	86
Gráfico 32: Juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas	87
Gráfico 33: Relación niño-persona durante el juego	88
Gráfico 34: El juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores.....	89
Gráfico 35: Talleres para padres, referente al desarrollo motriz grueso.....	90
Gráfico 36: Antecedentes gráficos.....	93

Introducción

El trabajo de investigación se basa al tema: DESARROLLO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA A TRAVES DE JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA APLICADA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 a 3 AÑOS EN EL CIBV “ALEJO SAES”.

El objetivo principal de esta investigación es justificar la presencia de estas manifestaciones lúdicas en la sociedad actual e investigar sobre su relación con los niños/as. De este modo se da pie a la creatividad de esta guía metodológica de actividades con la finalidad de desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 2 a 3 años.

Los niños y niñas con la motricidad gruesa adquieren habilidad para socializar positivamente lo aprendido en casa realizan diversas actividades para el aprendizaje, basadas en la experiencia de adquirir conocimientos significativos por medio del juego, canciones, hábitos culturales, movimientos. Puesto que en el entorno es donde se pone en juego, los saberes, las acciones y las actitudes que hacen que los niños se sientan más estimulados. Dicho proceso, es complementado por la acción pedagógica que ejercen las educadoras, de allí la importancia que la educación sea concebida como integral, de calidad y con miras al óptimo desarrollo de las dimensiones de los niños/as.

Los juegos lúdicos sirve como estrategia metodológica para fortalecer los procesos motivacionales en los niños y niñas del CIBV “ALEJO SAES”.

CAPITULO I- planteamiento del problema, donde se evidencia la necesidad de desarrollo de una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje de tal manera que las docentes se muestren interesadas por brindar nuevas experiencias significativas como párvulos. En este capítulo además se describen los objetivos, tanto generales como específicos y justificación.

CAPITULO II- en este capítulo se enfatiza a las principales corrientes educativas que defienden la importancia de la enseñanza aprendizaje y rescatando a la propuesta que tiene el currículo de educación inicial sub nivel 1, donde encontramos que la mejor metodología de enseñanza aprendizaje es el juego-trabajo lo cual nos sirve para evaluar los avances y logros que se desarrollan en los niños/as y a la vez conocer las variables e hipótesis.

CAPITULO III- Se define la metodología de investigación utilizada, población y muestra que se desarrolló para esta investigación así como datos e instrumentos utilizados para la elaboración de este proyecto.

CAPITULO IV- Encontramos los análisis primarios que surgió de la lista de cotejo, donde se describen las características de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad.

CAPITULO V- Posteriormente se dará a conocer la guía de actividades planteada donde se demuestre actividades interesantes adecuadas, coherentes respetando las edades de los niños/as cabe recalcar que las docentes deberán formar parte del aprendizaje es decir, que se debe estar dispuesta a siempre innovar y mejorar la calidad de enseñanza .

CAPITULO VI- Mediante la lista de cotejo con la técnica de observación se volverá a evaluar a los niños y niñas los avances que se han presentado en la motricidad gruesa que se obtuvo a través de los juegos lúdicos. En la misma se presentara gráficos y datos reales.

CAPITULO VII- Se desarrolla las conclusiones y recomendaciones tanto para niños y niñas como docentes las mismas que responderán a los objetivos que he planteado en un inicio y la importancia que brindan las educadoras a los juegos lúdicos.

Capítulo I

1.1. Planteamiento de problema

Los juegos lúdicos ayudan a desarrollar la motricidad gruesa y esta ayuda en el desarrollo físico sensorial afectivo, aprenden a conocer su cuerpo y también ayuda a desenvolverse ante la sociedad. Las educadoras del CIBV ALEJO SAES, no cuenta con estrategias metodológicas que les permitan desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años. Es por esta razón que se propone la utilización de juegos lúdicos como herramientas que permita el desarrollo de esta área.

Piaget señala que: "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez." (NetBiblo, 2014). Pág. 25

En el CIBV "ALEJO SAES" las educadoras no ven la importancia de investigar, actualizar actividades para que el niño no las tome como repetitivas y se aburra, por lo que, una estrategia de recuperación de nuevos espacios de desarrollo como herramienta didáctica son los juegos lúdicos.

Es importante el planteamiento de los juegos lúdicos en esta investigación, ya que esta se hace necesaria en los primeros años de vida y lo más primordial es que es fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa.

1.2. Alcance o delimitación del objeto de investigación

El presente trabajo de investigación "Desarrollo de una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años en el CIBV "ALEJO SAES", la institución cuenta con 100 niños y niñas 10 educadoras y 1 coordinadora. Para realizar la investigación se trabaja con una población de 20 niñas y niños comprendidos en las edades de 2 a 3 años del CIBV y las 10 educadoras.

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Realizar una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años en el CIBV “ALEJO SAES”

1.3.2 Objetivo específicos

- ✓ Investigar cómo se desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “ALEJO SAES”.
- ✓ Analizar cómo influye la práctica de los juegos lúdicos, en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “ALEJO SAES”.
- ✓ Investigar qué tipos de juegos lúdicos son los más convenientes para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “ALEJO SAES”.

1.4 Justificación

La presente investigación enfocada en los juegos lúdicos como estrategia para estimular las variables de coordinación y equilibrio, en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “ALEJO SAES”, estas son de gran importancia porque ayuda a la actividad motora y al desarrollo integral.

Desarrollar la motricidad gruesa ocupa un lugar esencial en el desarrollo motor, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; es desde la educación inicial donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento, esto ayudará al niño a garantizar adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas que nos servirá, para crear un ambiente de armonía en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “ALEJO SAES” y está ayudará en el proceso de aprendizaje que se realizará mediante los juegos.

El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta para desarrollar la capacidad de mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad necesaria en cada caso.

Los juegos lúdicos deberán ser utilizados como herramientas importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se dará de manera natural y divertida sin que resulte una enseñanza monótona y cansada para los niños/as permitiéndoles una mayor comprensión del aprendizaje significativo.

Dentro del ámbito educativo los juegos lúdicos son de gran aporte al desarrollo motor grueso, al de su coordinación y al logro de una mayor fuerza muscular, por medio de la exploración y desarrollo de habilidades y destrezas lo cual le permite desenvolverse en su medio.

HIPOTESIS

La guía para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años del CIBV “Alejo SAES” en el período de octubre 2017 a febrero 2018, será una herramienta que servirá de base para el docente, ya que la realización tiene continuidad de estas actividades propuestas en este documento, el uso de los juegos lúdicos permitirá alcanzar los objetivos propuestos en relación con el área de motricidad gruesa.

1.5 Variables

1.5.1 Variable dependiente

- ✓ La carencia de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años CIBV “ALEJO SAES”.

Indicador 1

- ✓ Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niñas y niñas de 2 a 3 años del CIBV “Alejo Saes”.

Técnicas de obtención de datos

- ✓ Fichas de cotejo.

1.5.2 Variable independiente

- ✓ Desconocimiento de los docentes de técnicas pedagógicas a través del uso de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa.

Indicador 2

- ✓ Nivel de conocimiento del docente para desarrollar la motricidad gruesa.

Técnicas de obtención de datos

- ✓ Fichas de cotejo, encuesta.

Capítulo II

2.1. Antecedentes investigativos

Una vez revisados los repositorios de varias universidades, se establece el aporte de varias investigaciones sobre el tema, así se puede contar con el aporte de:

Tema: “estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la motricidad fina y gruesa

Las primeras etapas de la infancia son las más importantes para el desarrollo del ser humano; esto se debe a la gran capacidad que en esos momentos tiene el cerebro para asimilar la información de su entorno. Durante los primeros años de vida, todas las experiencias que los niños y las niñas vivan se transformarán en nuevas habilidades y conocimientos que facilitarán su desarrollo en todas las áreas: motriz, sensorial, cognitiva y socio-emocional.

El propósito fundamental de la educación en el nivel inicial es favorecer el desarrollo integral con la finalidad de formar seres humanos autónomos, con pensamiento crítico, creativos, independientes, seguros de sí mismos y con habilidades de trabajo en equipo.

El Centro Infantil del Buen Vivir “Alejo Saes” se encuentra ubicado en la Provincia de Pichincha, cantón Quito, al centro de la ciudad de Quito, en el barrio San Roque, en el cual la edad de los niños que asisten oscila entre 12 a 36 meses, la Institución se prioriza la población infantil en situaciones de pobreza y extrema pobreza, vulnerabilidad y beneficiarios del Bono de Desarrollo Humano.

Se evidencia que en el Centro Infantil “Alejo Saes” las dificultades del desarrollo de motricidad fina y gruesa se debe a las dificultades de estimulación por parte de sus educadoras. Estudios demuestran también que el problema del bajo desarrollo de motricidad gruesa en los niños, radica desde que estos son concebidos y se desarrolla durante sus primeros años de vida ya que estos adquieren las diferentes habilidades con las personas que interactúan con ellos de forma inadecuada.

Una vez revisados los repositorios de varias universidades, se establece el aporte de varias investigaciones sobre el tema, así se puede contar con el aporte de las siguientes investigaciones:

En el repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi, unidad académica de ciencias administrativas y humanísticas, carrera de licenciatura en ciencias de la educación mención parvulario, se encontró un trabajo de investigación titulado: “Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 - 2009”. Las autoras del presente proyecto fueron: Pazmiño Gavilanes María Cleofé, y Proaño Hidalgo Patricia Elizabeth, quienes establecen que:

“ El término motricidad basado en una visión global, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La motricidad así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. ” (p. 21)

Esta investigación utilizó el enfoque cualitativo, la modalidad socioeducativa dentro de un análisis descriptivo y la investigación de campo, bibliográfica y documental, el cual, partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención motriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

En la Universidad Tecnológica Equinoccial, Sistema de educación a distancia, carrera de Educación inicial, se encontró un trabajo de investigación titulado: “Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 3 a 4 años de edad, en el centro educativo CEC, de la ciudad de Latacunga provincia de Cotopaxi”La autora del presente proyecto fue: Daniela Chancusig Catota, quien establece que:

Motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota) (p. 51)

En este proyecto se utilizó la investigación de campo y bibliográfica, en cual Podemos decir que el desarrollo motor grueso es el primero en hacer su aparición, desde el momento en el que el bebé empieza a sostener su cabeza.

En la Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, letras y ciencias de la educación, carrera de Educación Parvularia modalidad semi presencial, se encontró un trabajo de investigación titulado: “Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del primer año de Educación básica de la escuela “Nicolás

Copérnico” de la ciudad de Quito. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la maestra parvularia”. La autora del presente proyecto fue: Villavicencio León Natalia Rocío,

La motricidad gruesa es importante ya que en los niños y niñas es el primer paso para empezar a desarrollar actividades más específicas como la de coger un crayón un lápiz, etc. es necesario que esta motricidad este plenamente desarrollada para que los niños y niñas no tengan inconvenientes a futuro con procesos más específicos como el de la pre lectura y escritura. (p. 14)

El enfoque de esta investigación es de carácter cualitativo porque privilegia técnicas cualitativas, busca comprensión de los fenómenos psicomotrices, teniendo un enfoque contextualizado, planteando una hipótesis de carácter lógico. También se trabajara con el paradigma cuantitativo ya que se buscara las causas de los hechos que se estudiara.

En el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de ciencias de la salud, carrera de estimulación temprana, se encontró un trabajo de investigación titulado: “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 2 a 3 años de edad de la unidad educativa “hispano américa” del cantón Ambato”. La autora del presente proyecto fue: Pérez Chochos, Clemencia Rosana, quien establece que:

El desarrollo de la motricidad gruesa es uno más de los problemas y necesidades de la infancia que está presente en nuestra sociedad, que no ve clase social o económica ya que la desnutrición de los niños colabora de una o de otra manera para que en el niño haya un tardío desarrollo de las habilidades sensomotrices. (p. 26)

La inadecuada estimulación temprana colabora a que exista deficiente control de los movimientos motores de los niños y sin duda el desconocimiento de la importancia de la aplicación por parte de docentes en los juegos tradicionales infantiles de persecución en los niños. En esta investigación se utilizó la investigación documental y bibliografía ya que sirvió para la elaboración del marco teórico.

2.2. Definición de motricidad

(Baracco, 2011) La motricidad es la capacidad del ser humano para ejercer movimientos, interviene todo el esquema corporal, integrando acciones voluntarias e involuntarias pueden realizarse a voluntad propia es trascendental en el desplazamiento, coordinación, capacidad

mental. Desarrollo de habilidades “Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante cumplen con movimientos más controlados y de mayor coordinación” p.17

La motricidad es una función muy importante para que los niños y niñas desarrollen los movimientos paso a paso, ya que ayuda a fortalecer sus habilidades y destrezas según las experiencias vividas, y es materia de docentes o educadoras colaborar con este desarrollo pertinentemente para que los niños puedan alcanzar las destrezas deseadas y necesitadas por los mismos, es así que desde la temprana edad, una de las principales destrezas a desarrollar en los niños dejando de lado la lingüística y la cognitiva, se encuentran la motricidad gruesa y fina.

Ya que decimos que la motricidad está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo, es importante su estimulación como base para el aprendizaje, es por eso que en los primeros años de vida donde comienzan a desarrollarse destrezas en la motricidad, psicomotricidad fina y gruesa, se le da tanta importancia al gatear, rodar, trepar y se recomienda que a los niños se les estimule mucho en este sentido llevándoles al parque, y ofreciéndoles actividades físicas que les permitan ejercitar los diferentes movimiento e ir desarrollando la musculatura y las habilidades relacionadas con la motricidad gruesa.

2.3.Tipos de motricidad

La motricidad se clasifica en:

2.3.1. Motricidad fina

(Rigal, 2006) “La motricidad fina influye en los movimientos controlados y liberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema central, es decisiva para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno”. p.179

La motricidad fina es una parte fundamental en el desarrollo de los niños y niñas ya que son movimientos finos que ayuda a fortalecer sus habilidades y destrezas mediante actividades enriquecedoras.

(Yuste, López, Vera, & Ortín., 2013) La coordinación viso motriz es parte de motricidad fina, pero además de la destreza con las partes finas del cuerpo implica la coordinación de estas con la vista. En ella se considera habilidades como dirección, trozar, rasgar, hacer rodar y precisión entre algunas actividades tenemos: ensartar, encajar, punzar, puntería etc p.32

2.3.2. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa tiene que ver con los cambios que se da en el cuerpo y la capacidad que tiene para mantener el equilibrio, en los niños y niñas además es la capacidad que va adquiriendo para mover los músculos de su cuerpo para adquirir agilidad y velocidad en los movimientos de acuerdo a como va madurando el sistema nervioso, y su temperamento.

La motricidad gruesa se basa en movimientos amplios, es decir, a la coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc. Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

Puesto que la motricidad gruesa influye en el movimiento de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Logrando: subir la cabeza, gatear, incorporarse voltear, andar, mantener el equilibrio, permitiendo mostrar las habilidades y destrezas; además con estos movimientos conocen el mundo que los rodea.

Es importante recalcar que partiendo de una buena base los conocimientos futuros serán mejor aprendidos, de aquí la necesidad de llevar a cabo un buen manejo en la motricidad gruesa con los más pequeños, ya que para llegar a los conocimientos continuos como son la psicomotricidad fina y poder desarrollar nuevos conocimientos en el futuro como la lectoescritura y las matemáticas, es fundamental haber desarrollado primero la motricidad gruesa, por lo que no es de asombrarse al ver a nuestros pequeños jugando y en movimiento todo el día, eso es fundamental y primordial.



Fuente: La psicomotricidad en preescolar

Autora: Jesús Carbó y Anna Torregros

2.4. Beneficios de la motricidad gruesa

(Rigal, 2006) Este tipo de motricidad ayuda al niño a dominar el movimiento, esencialmente, favorece la salud física del niño. Se trata de una técnica que le ayuda a dominar de una forma sana su movimiento corporal. La motricidad está dirigida a todos los niños y niñas hasta los 7 años. Su actividad está especialmente recomendada para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y/o concentración. p.22

Los beneficios que la motricidad causa en los niños son los mencionados a continuación:

- ✓ Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- ✓ Dominio del equilibrio.
- ✓ Control de las diversas coordinaciones motoras.
- ✓ Control de la respiración.
- ✓ Orientación del espacio corporal.
- ✓ Adaptación al mundo exterior.
- ✓ Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.

- ✓ Desarrollo del ritmo.
- ✓ Dominio de los planos horizontal y vertical.
- ✓ Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- ✓ Discriminación de colores, formas y tamaños.
- ✓ Nociones de situación y orientación.
- ✓ Organización del espacio y del tiempo

2.5. Consecuencias del déficit de desarrollo de la motricidad gruesa

Las limitaciones en las habilidades motoras gruesas afectan grupos de músculos grandes como los de las piernas. Los problemas de coordinación mano-ojo pueden dificultar cosas como abotonarse una camisa.

(BERRUEZO, 2015) Dice que “También pueden tener problemas con tareas que incluyen varios pasos, como vestirse; y pueden tener problemas con el habla si los músculos de la boca se ven afectados”p.65

Algunas personas desarrollan una mala motricidad gruesa a causa de problemas hereditarios, como lo es la displasia, también llamada trastorno del desarrollo de la coordinación, en la cual se tienen limitaciones en ambas destrezas y es ahí cuando se desarrolla un retraso en los niños y niñas.

Estos son algunos signos comunes que se pueden observar de un mal desarrollo de coordinación y movimiento, son los siguientes:

- Se resiste a dibujar y a escribir
- Se cansa enseguida durante actividades motoras cortas
- Tiene dificultad para sostener el lápiz correctamente
- Es lento escribiendo a mano
- Tiene problemas corriendo, saltando, arrojando y atajando una pelota
- No puede manejar bicicletas

- Tiene problemas con el ritmo
- Dificultades con el aseo personal
- Tiene poco equilibrio

Como hemos visto, el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el correcto funcionamiento de la psicomotricidad fina más adelante.

En relación a esto, podemos observar que al no desarrollarse la motricidad gruesa entra en conflicto el resto de conocimientos por adquirir como lo es la motricidad fina que es continua a la gruesa. Un buen ejemplo de ello lo encontramos en la importancia del gateo, destreza adquirida y propia de la motricidad gruesa.

Mediante el acto de gatear, los niños y niñas desarrollan habilidades viso espaciales, experiencias táctiles, integración bilateral, orientación, adquieren la lateralidad y el patrón cruzado estableciendo importantes conexiones entre los hemisferios cerebrales, además de estimular el sistema neuro-cerebral. Todos estos aspectos resultan primordiales para el desarrollo de las funciones cognitivas y se encuentran especialmente relacionados entre sí en un momento concreto, como lo es la adquisición de la lectoescritura.

2.6.Desarrollo de la motricidad gruesa

(BERRUEZO, 2015) “El desarrollo físico es un proceso en el que intervienen factores como la información genética, la actividad motriz el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación y el bienestar emocional”. p.70

En conjunto, la influencia de estos factores se manifiesta en el crecimiento y en las variaciones en los ritmos de desarrollo individual. En el desarrollo físico de las niñas y de los niños están involucrados el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción como capacidades motrices.

La evolución del área motora sigue dos leyes psicofisiológicas fundamentales: Céfalocaudal (desde la cabeza hacia los pies) y próximo-distal (desde el eje central del cuerpo hacia

las extremidades). Esto supone que las bases principales del desarrollo motor se asentarán sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, podrán evolucionar hacia el desarrollo de la motricidad fina.

Es así que partiendo de nuestra información genética adquirida podemos llegar a ser grandes deportistas o no, pero muy independiente de si podemos llegar a ser deportistas o no, es un deber de los adultos responsables el desarrollar las habilidades motoras en un niño, para que este pueda evolucionar adecuadamente en su desempeño no solo físico sino también cognitivo.

2.7. Psicomotricidad

(BERRUEZO, 2015)“Es la ciencia que puede desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de las experimentaciones del cuerpo, y así lograr una buena relación consigo mismo y con los demás.” p.20

A diferencia de la psicomotricidad fina que trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación, la psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo.

La psicomotricidad está ligada a la intervención terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices del cuerpo basado en el movimiento del cuerpo.

La psicomotricidad se utiliza de manera fundamental en los niños y niñas ellos aplican al jugar, mediante ello van desarrollando habilidades de diferentes áreas por esta razón presenta beneficios.

Podemos decir que psicomotricidad como tal es la ciencia que nos ayuda a determinar problemas motrices pero no se encarga de aquello, sino que principalmente se encarga del desarrollo de las habilidades motrices, ya sean estas finas o gruesas, conectándolas con las capacidades cognitivas del individuo.

2.7.1. Importancia de la psicomotricidad

El juego, los ejercicios que desarrollan los niños y niñas permiten explorar, investigar y disfrutar del juego con plena voluntad.

El ser humano necesita del movimiento para su fácil desenvolvimiento en su quehacer diario, desde la observación, hasta el desplazamiento, los cuales le permiten tener mayor control de lo que hace y pretende.

Por ello, es importante la práctica de movimientos que inciten al esfuerzo, a la precisión y al desarrollo corporal en general, y en los niños se toma al juego como principal práctica de movimiento.

Se han realizado muchas investigaciones donde se demuestra que las personas que en su niñez no jugaban con frecuencia o no practicaban ningún deporte, en su edad adulta han notado dificultades vividas durante su vida, como la ubicación en el espacio, se golpean fácilmente contra los objetos que los rodean, se muestran torpes y hasta con algún tipo de dificultad o limitación; por tal razón, se debe de fomentar el estímulo corporal desde la primera infancia para que a futuro no hallen repercusiones que puedan hasta comprometer la salud, hay muchas formas de estimular este tipo de actividades que también permitirán el enriquecimiento cognitivo desde las experiencias.

2.7.2. Beneficios de la psicomotricidad

- ✓ Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.
- ✓ Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.
- ✓ El niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.
- ✓ Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.
- ✓ Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.
- ✓ Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño.

- ✓ Introduce nociones espaciales como arriba y abajo, a un lado y al otro lado, delante y detrás, cerca y lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.
- ✓ Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno.
- ✓ Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.
- ✓ Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.
- ✓ Reafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

En definitiva, se puede afirmar que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás ya que desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras sino también aquellas relacionadas a lo intelectual, lingüístico y afectivo.

2.7.3. Desarrollo de la motricidad gruesa de acuerdo a la edad

El desarrollo de la motricidad gruesa de acuerdo a la edad del niño, como en cualquier proceso evolutivo se irá adquiriendo destrezas poco a poco, en función a la experiencia que van obteniendo día a día en las vivencias cotidianas que tiene al compartir con los seres que les rodean.

Edad: 0-3 meses

- Desarrolla reflejos sus brazos y piernas.
- Dominan en los movimientos reflejos .
- Recostado gira hacia la posición dorsal .
- Levanta la cabeza por unos segundos .
- Rastrea objetos y gira su cabeza siguiendo su movimiento .

Edad: 3-6 meses

- Controla de cabeza sentado
- Se voltea de un lado a otro
- Intenta sentarse solo.

- Mantiene el equilibrio del cuerpo en posición de sentado.
- Realiza posiciones de cuerpo.

Edad: 6- 9 meses

- Se sostiene sentado con ayuda.
- Se arrastra e inicia actividades de locomoción: gatea
- Se sienta por si solo.
- Mantiene la posición del pie con apoyo de la pared o un mueble.

Edad: 9- 12 meses

- Gatea bien
- Se agarra y sostiene de pie.
- Se para solo.
- Da sus primeros pasos apoyando de las manos de un lado a otro.
- Sube escaleras gateando.
- Mantiene la posición de pie con apoyo y por sus propios medios de forma prolongada.
- Intenta dar sus primeros pasos.
- Refuerza sus actividades de locomoción: gatea y caminado.

Edad: 12-24 meses

- Da pasos solo.
- Camina solo bien.
- Sube y baja escaleras con apoyo.
- Intenta correr, patear y saltar.
- Se para en un pie sin ayuda.
- Camina sobre una tabla sin caerse.
- Corre distancias cortas libres de obstáculos.

Edad: 24-36 meses

- Camina hacia atrás.
- Usa los pies alternándole para subir y bajar escaleras.
- Realiza saltos con los dos pies en un mismo lugar.
- Salta cuerdas.

- Trepa diferente altura con seguridad.
- Realiza competencia de velocidad dando giros y obstáculos.
- Realiza saltos de diferentes alturas.
- Camina en punta de pies.
- Patea la pelota.
- Realiza juegos para que pueda girar y correr.
- Camina sobre una línea recta.
- Salta en distintas direcciones.
- Salta impulsando una pierna con la otra.

A partir del esquema corporal, los niños exploran los diferentes movimientos del cuerpo, que le permiten desarrollar su habilidad y agilidad en sus movimientos.

Es así, que se puede indicar que el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil, es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo.

2.8. Definición de juego

El diccionario de la Real Academia de La Lengua Española define al juego como “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

Para Jean Piaget (1973), en su publicación “La formación del símbolo en el niño”, nos dice lo siguiente: “El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora””. p. 32

De lo anteriormente escrito podemos decir que el juego es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, adicionalmente al hablar de juegos podemos decir de reglas de juegos, las cuales permiten y fomentan en los niños la disciplina, también decimos miembros de un juego, con esto lo que queremos expresar es que el juego es una actividad que es realizada por uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión.

2.8.1. Evolución del juego infantil en niños de 2 a 3 años

En esta franja de edad hablamos dentro de los estadios establecidos por Jean Piaget del juego simbólico que es aquel en el que los niños son capaces de imitar actividades y conductas de su alrededor, de la vida real, así entonces dentro de su evolución del juego simbólico tenemos las siguientes evoluciones:

Evolución 1: Integración y descentración (18-19 meses)

- Comienza de forma muy simple y se refiere a escenas vividas por el niño de forma cotidiana y muy conocidas.

- Estas acciones conocidas se aplican a un agente pasivo (objeto o persona).
- Emplea acciones conocidas de otras personas, al inicio sobre sí mismos.

Evolución 2: Combinación de actores y de juguetes (20-22 meses)

- Realiza actividades simuladas sobre más de una persona u objeto.
- Comienza a combinar dos juguetes en un juego simulado.

Evolución 3: Inicio de secuenciación de acciones o esquemas de acción (23-24 meses)

- Comienza a representar un rol.
- Las secuencias del juego son al principio ilógicas.
- Los objetos utilizados son todavía realistas y de tamaño grande, aunque empieza a usar constantemente algunas miniaturas.

- Comienza a dar un papel más activo a los muñecos, atribuyéndoles sentimientos.
- Empieza a sustituir objetos, pero deben tener una forma parecida al objeto que sustituye.

Evolución 4: Secuenciación de acción y objetos sustitutos (25-36 meses)

- Se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego referido a acciones cotidianas realizadas en casa.

- Secuencia de acciones, la secuencia se va produciendo sobre la marcha, no está planificada.

- Los acontecimientos son todavía breves y aislados, necesita objetos realistas y los roles cambia rápidamente. Los muñecos tienen un papel activo.

Importancia del juego

El juego es la actividad esencial de los niños/as este desarrolla buena parte de sus habilidades y facultades al jugar con los niños/as se toma conciencia de lo real.

Se define al juego como un proceso de adaptación y dominio de ahí surge el valor como instrumento o método de aprendizaje.

El papel de la educadora infantil, consiste en facilitar la adquisición de actividades y experiencias que conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños/as les ayuden a aprender de una manera fácil y divertida.

El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es el tránsito de situaciones adultas: por ejemplo: al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.

2.9. Definición de juegos lúdicos

Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente, otros que demandarán de parte de quienes los desarrollan, un uso físico, y los lúdicos, los cuales son aquellos que propician una enseñanza. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes. (Yturralde, 2009) Señala:

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 85).

Por lo tanto, los juegos lúdicos son actividades que implican no solo diversión y entretenimiento, sino que también implica el desarrollo mental y social del individuo, como se ha revisado anteriormente el juego lúdico es la esencia de la actividad del niño, este le proporciona placer, y también le permite expresar sentimientos que le son propios del niño.

2.9.1. Origen de los juegos lúdicos

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica. Juego viene de raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Retomemos un poco el tiempo y pasemos por los siglos: los romanos definieron lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio. Para Hebreos era conceptualizado como broma y risa, los Alemanes como placer.

En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental. La “Teoría de la expresión” según Bernan Mason plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales. A nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación.

Estas conceptualizaciones y otras que existen nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

La lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

2.9.2. Características de los juegos lúdicos

El juego lúdico lo que pretende es introducir y desarrollar muchos juegos para trabajar, el juego lleva una serie de características que los hace atractivos, motivantes y participativos además que integra personas adultas y niños, las cuales veremos a continuación.

- Se introducen diferentes elementos que influyen en el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, como son el objetivo a conseguir. Estos estímulos intervienen directamente, de forma que incidimos en el juego tanto en la tensión emotiva, como en la realización de los gestos faciales.

- Se trabajan diferentes elementos de forma aislada, creando situaciones artificiales que difícilmente se darán durante el desarrollo del juego tradicional.
- Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos.
- Con el juego lúdico se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta, recrea y aprende.
- Son juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

2.9.3. Clasificación de los juegos lúdicos

Podemos encontrar diferentes tipos de juegos lúdicos, por eso es que se establecen diferentes clasificaciones. Según las capacidades que desarrolla el juego en el niño, lo podremos clasificar en Psicomotores, Sensoriales, Sociales y Afectivos o Emocionales.

No obstante, también encontramos diferentes criterios para clasificarlos, estos son los siguientes: el espacio donde se desarrollará el juego, el número de personas que van a participar en esa actividad, las relaciones que se establecen entre estas, si el adulto tiene un papel importante o no, entre otras.

En esta ocasión hemos seleccionado la clasificación según el Doctor Ovidio Decroly, los juegos lúdicos se puede clasificar de la siguiente manera:

Juegos sensoriales. Los cuales ayudan al desarrollo visual y se fundamenta en colores, formas, direcciones y posesiones, en este tipo de juego también se encuentran juegos auditivos, olfativos, gustativos y en cada uno de ellos se utilizan diferentes materiales con los cuales se desarrollan los sentidos.

Juegos motores. Y son los que estimulan los músculos de la mano y toda su motricidad.

Juegos de iniciación a la cantidad. Como el apresto matemático en donde el niño juega con la lotería, juegos de frutas, con paisajes, tarjetas que tienen objetos enumerados.

Juegos de la iniciación a la lectura. Con este material el niño/a se ejercita a conocer palabras de esta forma se le inicia a la lectura y se utilizan tarjetas con dibujos y nombres del mismo.

El Doctor Décroly funda su clasificación en el área de desarrollo que se busca estimular con la actividad lúdica. Es una tipificación de orientación pedagógica.

2.10. Importancia de los juegos lúdicos

La importancia que tiene el juego lúdico se basa en su estrategia de enseñanza y aprendizaje en las primeras etapas de vida del niño en su proceso educativo, es ahí cuando el niño y niña va absorbiendo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula con la supervisión y orientación del alumno para una mejor obtención de resultados efectivos.

Dentro de este marco de ideas, Concepción citado por (Palacino, 2007) expresa que: “para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” p. 275.

En tal sentido, el juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importante de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos de enseñanza, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y a su vez conseguir que los alumnos disfruten mientras aprenden.

2.11. Como se desarrollan los juegos lúdicos

El procedimiento didáctico de los juegos lúdicos se desarrollan por la autonomía y libertad infantil, para acotar lo anterior dicho señalaré el programa Montessori, el cual dice que los niños al trabajar sólo nombran los juegos libres y organizados al aire libre, lo que nos da la pauta de que la pedagoga italiana los consideraba como recreo o descanso.

El juego como trabajo ordenado está presente en la serie de materiales didácticos que creó para desarrollar los sentidos, así como los que permitían el ejercicio de actividades de la vida práctica.

Los juegos lúdicos permiten desarrollar en los niños la observación, asociación, expresión, los juegos de loterías por ejemplo permiten establecer relaciones entre los elementos observados, por ser la etapa de expresión la síntesis entre lo observado y las asociaciones establecidas.

El juego lúdico tiene un papel de valor primordial para facilitar al niño la posesión de las diversas coordinaciones que favorecen su futura adaptación (Rezzano, 2006). Como se observa, el juego se considera fruto del superávit de energía disponible, pero cumple además una función de aprendizaje para el niño, función que evolutivamente sería continuidad del juego en los animales.

2.12. Importancia de la motricidad gruesa a través del juego lúdico

La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte.

La motricidad gruesa tiene que ver con los cambios que se da en el cuerpo y la capacidad que tiene para mantener el equilibrio, en los niños y niñas además es la capacidad que va adquiriendo para mover los músculos de su cuerpo para adquirir agilidad y velocidad en los movimientos

Por lo tanto es importante desarrollar actividades de movimiento ya que, los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego lúdico es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños, pues para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz, y varios aspectos más de una manera divertida para ellos.

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

2.13 Tipos de juegos lúdicos para niños de 2 a 3 años

Existen varios tipos de juegos lúdicos asociados a edades determinadas, lo cual facilita una organización útil para establecer su aplicación en el ámbito escolar, para la edad planteada citaremos a Jean Piaget, el cual clasifica a los juegos de la siguiente manera:

Para Piaget, los juegos se pueden clasificar a partir del proceso evolutivo (estadios) de los niños, según lo cual existen:

Juegos de ejercitación: estos juegos se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas; se trata de juegos de ejercitación que consisten en repetir por simple placer actividades adquiridas.

Juegos de simbolización: Los juegos de simbolización se inician, alrededor de los 2 años de edad hasta los 6-7 años, y corresponden al estadio pre operacional (2 a 6-7 años). En este estadio, el niño o niña mantiene el juego de ejercicio con manifestaciones mucho más complejas.

Juegos de Construcción: El juego de construcción aparece aproximadamente, a partir del primer año de vida y se mantiene durante el estadio sensorio-motor en su manifestación más simple. Posteriormente, éste juego aumenta notablemente su complejidad, durante el estadio pre operacional. Alrededor de los 2 a 3 años empiezan a colocar piezas, a señalar con ellas límites, e identificar espacios diferenciados.

La etapa pre operacional es la segunda etapa en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Esta etapa comienza alrededor de los dos años y dura hasta aproximadamente la edad de los siete años. Durante esta etapa, los niños comienzan a participar en el juego simbólico y aprenden a manipular los símbolos. Sin embargo, Piaget señaló que aún no entienden la lógica concreta.

También tenemos otros tipos de juegos aplicados para la edad mencionada, como pueden ser los a continuación descritos:

Cooperativos: implican en su desarrollo a todos los niños y niñas, su realización depende de lo que hagan quienes participan. Los niños y niñas aprenden más por las experiencias y ejemplos de hábitos y modales que observan en las personas adultas de su entorno

Competitivos: Son los juegos en donde es necesario aprender a jugar compitiendo, lo que implica aprender a ganar y a perder.

Tradicionales: Los juegos tradicionales son aquellos que se han transmitido a través de las generaciones y que suelen presentar características propias de la zona o región a la cual pertenecen. También pueden presentar variaciones en los nombres o normas.

Fundamentación legal

En la constitución de estado se encuentran dos artículos relacionados con nuestra investigación

Art. 26.- la educación es un estado de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del, estado, constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución del Ecuador ,2008)

Reglamento de la LOEI

Publicado en el 2014, en el capítulo III de los niveles y subniveles educativos, donde se establece el siguiente artículo.

Art. 27. Denominación de los niveles educativos. El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato.

El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

1. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad;
2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

Las primera infancia es de vital importancia para potenciarla en los primeros años de vida en todas las áreas de desarrollo (cognitiva, motriz, lenguaje y socio afectiva).

Códigos de la niñez y adolescencia.

Publicado en el, en el capítulo III de los derechos relacionados con el desarrollo donde se establece el siguiente artículo:

Art.48.- Derecho a la recreación y al descanso. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, juego, deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales proporcionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuado, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

El estado debe impulsar la práctica de juegos tradicionales en espacios seguros y accesibles a los niños y niñas, siempre y cuando se respetando el desarrollo evolutivo de los mismos.

2.14 Currículo de educación inicial propuesto por el ministerio de educación

El desarrollo de la motricidad gruesa desde el currículo de educación inicial propuesto por el ministerio de educación

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE
	0-3 años	3-5 años	5-6 años
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía	Identidad y autonomía
		Convivencia	Convivencia
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemáticas	Relaciones lógico/matemáticas
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje	Comprensión y expresión oral y escrita
		Expresión artística	Comprensión y expresión artística
	Exploración del cuerpo y motricidad	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

TABLA 1 CURRÍCULO DE EDUCACIÓN

Bibliografía

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

3. Marco metodológico

3.1.Modalidad de la investigación

De acuerdo a lo detallado corresponde desarrollo de una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años en el CIBV “ALEJO SAES” un estudio de campo e investigación bibliográfica.

3.2.Nivel o tipo de investigación

3.2.1. Investigación bibliográfica:

Son investigaciones que proporcionan contenidos y temas ya investigados ya que fueron fuente de análisis sobre conceptos o temas específicos, en el presente proyecto se argumentó de libros, citas, con sus respectivos autores, basándose en buscar la solución al problema planteado.

3.2.2. Investigación de campo:

De acuerdo a lo detallado la presente investigación corresponde a un estudio de campo sustentado en la observación directa en las aulas a educadoras y niños /as, en el momento de realizar un juego lúdico que se adapte a las condiciones del objetivo planteado. Y en base a lo observado se plantea una estrategia de enseñanza aprendizaje incentivando la diversión mediante juegos en el aula del CIBV “ALEJO SAES”

3.2.3. Investigación documental:

(Bayardo, 1987) Es aquella que reúne la investigación necesaria en fuente de datos ya registrados es decir el presente trabajo presenta como respaldo del sustento teórico con fuentes bibliográficas y net grafía.

3.3.Población y muestra

3.3.1. Población

Es un conjunto grande de elementos que representan características similares dentro de objeto de investigación. El presente trabajo de titulación desarrollo de una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 3 años en el CIBV “ALEJO SAES” acoge una población de 100 niños y niñas, para la presente investigación se considera a los 20 niños y niñas de 2 a 3 años y 10 educadoras.

Tabla 2 Población

N	Informantes	Frecuencia	%
1	Docentes	10	33%
2	Niños/as	20	67%
3	Total	30	100%

Elaboración: PARRA, Jessica
Fuente: **Centro Infantil “ALEJO SAES”**

3.3.2. Muestra:

(Pardinas, 1973) Dice que “la muestra es un subgrupo de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características a los que llamamos población” pag.68

En la presente investigación no se realiza muestra, debido a que la población del CIBV es reducida, se trabaja con la población total, correspondientes a los niños y niñas de 2 a 3 años de edad.

3.4.Métodos técnicas e instrumentos

Tratando de buscar soluciones en los objetivos planteados dentro de la presente investigación se explica los instrumentos utilizados para corroborar de forma precisa la observación realizada a educadoras/res, y a niños/as que nos den pautas de la problemática

presentada encuesta a docentes y ficha de observación, es así como se recopiló información para dar respuesta a discusiones de nuevos resultados.

3.4.1. Técnicas Encuesta:

Se la realiza a un grupo de personas con el objetivo de obtener datos informativos. La encuesta diseñada en base a 10 preguntas, está dirigida a docentes que conforman el CIBV “ALEJO SAES”. Con la finalidad de concientizar a las educadoras que hagan uso de la guía para el desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos lúdicos.

3.4.2. Instrumento: cuestionario de preguntas

Es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas como pueden ser cerradas o abiertas con la intención de obtener información de los consultados. Ya que están planteados para poder realizar un análisis estadístico los mismos que deben estar redactados de forma coherente, organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo a una planificación, con el fin de que sus respuestas ofrezcan información, la encuesta se realizó a 10 docentes la misma que contienen 10 preguntas cerradas donde se indaga sobre el conocimiento de los juegos lúdicos y su importancia.

3.4.3. Instrumento: lista de cotejos

Se utiliza para registrar la presencia o ausencia de actitudes, características, destrezas y habilidades concretas en relación ejes de desarrollo y aprendizaje que se encuentran enmarcadas en el círculo de educación inicial sub nivel I.

En la lista de cotejo los indicadores a ser observados debe ser definidos y enlistados previamente en una hoja individual o en cuadro de fácil registre, ya que nos permite evaluar si el niño/a está adquiriendo conocimientos esta puede ser usada al inicio como diagnóstico y durante el proceso.

El juego es importante en el desarrollo de los niños/as a través de metodologías y actividades impartidas como tenemos los siguientes juegos lúdicos:

Los juegos lúdicos son un aporte en estas áreas específicas, debemos señalar que también se hace de potenciar el comportamiento individual, colectivo con valores y responsabilidad.

El desarrollo psicomotriz gruesa interviene desde que el niño nace, los padres son los primeros en contribuir este desarrollo ya que se pasan asíéndole jugar a los niños/as.

Con el juego el niño desarrolla sus capacidades y habilidades físicas, al jugar reciben grandes emociones, satisfacciones y vivencias, al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor.

3.5. Análisis e interpretación de resultados

la información recogida, mediante la aplicación de los instrumentos en el CIBV “ALEJO SAES” la encuesta fue aplicada a 10 educadoras y la lista de cotejo a 20 niños /as de 2 a 3 años relacionados al tema de investigación desarrollo de una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años.

Para el análisis se realizó ítems de preguntas como instrumento para evaluar, detalladas mediante tablas de frecuencia que para mayor comprensión se expresa gráficos circulares, demostrando un análisis cualitativo y cuantitativo. En seguida se analiza descriptivamente las encuestas alas docentes con cada uno de los ítems, seguidas de las fichas de cotejo que aplicamos a niños/as durante la jornada diaria. A continuación se describe las tablas analizando los gráficos de acuerdo a los resultados obtenidos al presentar las actividades.

3.5.1. Análisis anteriores e interpretación encuesta a docentes

Pregunta N°1 ¿Sabe usted que es el juego lúdico?

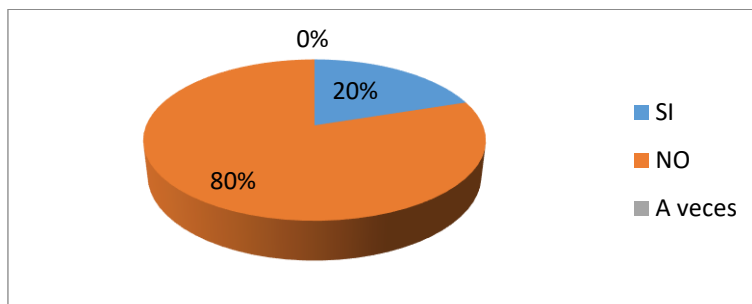
Tabla 3: Conocimiento del concepto de juego lúdico

Opciones de respuesta	N°	%
SI	2	20%
NO	8	80%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 1: Conocimiento del concepto del juego lúdico



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

En la encuesta realizada a docentes del CIBV para analizar el nivel de conocimiento del concepto del juego lúdico, se obtiene el siguiente resultado, el 80% de las docentes encuestadas no tiene conocimiento sobre este concepto, mientras que el 20% si lo tiene, con este resultado podemos observar la necesidad de capacitación continua para las docentes del CIBV, ya que los perjudicado son los niños y niñas, que asisten a este centro infantil.

Pregunta N°2 ¿Conoce usted las características del juego lúdico?

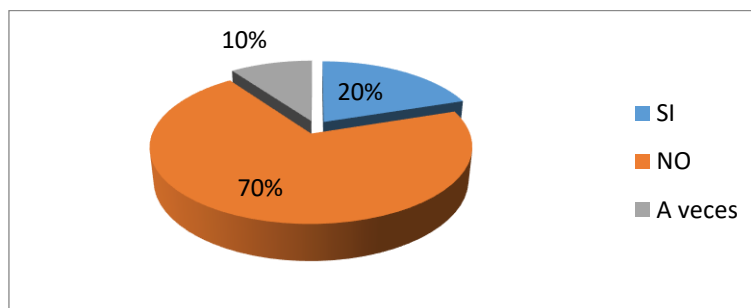
Tabla 4: Conocimiento de las características de juego lúdico

Opciones de respuesta	N°	%
SI	2	20%
NO	7	70%
A veces	1	10%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 2: Conocimiento de las características de juego lúdico



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Con los resultados obtenidos podemos observar que el 70% de las docentes encuestadas no conocen las características del juego lúdico, un 20% cuenta con este conocimiento, y un 10% cree conocer las características de los juegos lúdicos a veces, por lo que es importante concientizar a todas las docentes del valor de las capacitaciones y permanentes formaciones y autoeducación sobre este tipo de didáctica.

Pregunta N°3 ¿Tiene conocimientos sobre los distintos juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad gruesa?

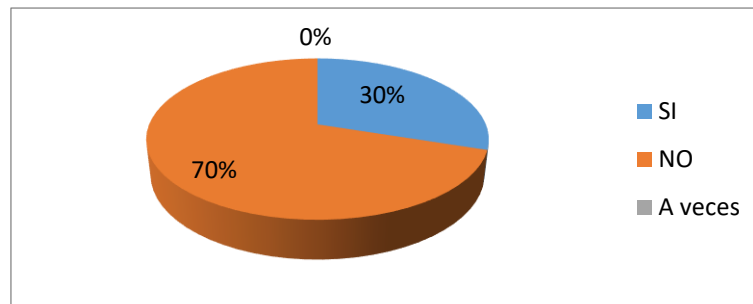
Tabla 5: Conocimientos de juegos lúdicos para motricidad gruesa

Opciones de respuesta	N°	%
SI	3	30%
NO	7	70%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 3: Conocimientos de juegos lúdicos para motricidad gruesa



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Los resultados nos arrojan que el 70% de las docentes encuestadas no conocen diversos juegos lúdicos para poder desarrollar la motricidad gruesa, mientras que el 30% cuenta con el conocimiento para el adecuado desarrollo motor grueso, mediante el juego lúdico, en este apartado podemos observar además que las docentes no cuentan con la habilidades lúdicas necesarias para el correcto desarrollo de aprendizajes motores, que se debe aplicar para la desenvolvimiento de los niños en el CIBV.

Pregunta N°4 ¿Sabe usted los beneficios de los juegos lúdicos para desarrollar a motricidad gruesa?

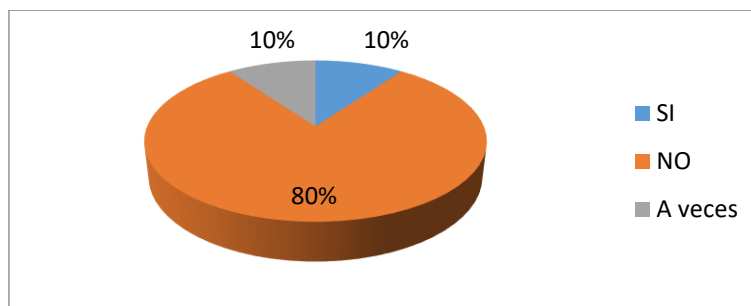
Tabla 6: Beneficio del juego lúdico

Opciones de respuesta	N°	%
SI	1	10%
NO	8	80%
A veces	1	10%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 4: Beneficio del juego lúdico



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Se obtuvo el siguiente resultado, cuando se aplicó la pregunta de los beneficios de los juegos lúdicos en la motricidad gruesa, el 80% de las docentes encuestadas, no cuentan con mencionado conocimiento, el 10% considera su conocimiento en vaivén, mientras que apenas un 10% reconoce los beneficios que tiene el juego lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que es importante que las educadoras, tengan capacitaciones constantes.

Pregunta N°5 ¿Cree usted que es importante planificar juegos lúdicos para trabajar las destrezas motoras de los niños y niñas?

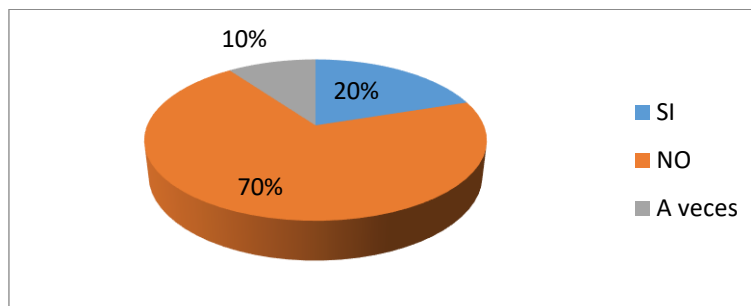
Tabla 7: Importancia de la planificación de juegos lúdicos

Opciones de respuesta	N°	%
SI	2	20%
NO	7	70%
A veces	1	10%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 5: Importancia de la planificación de juegos lúdicos



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

El 70% de las encuestadas no consideran importante planificar juegos lúdicos para el desarrollo de las destrezas motoras del niño, el 20% si lo considera importante, mientras que el 10% lo ve necesario solo en ciertas ocasiones, por lo que es importante informar a las educadoras sobre las ventajas y desventajas que nos ofrece estas actividades, para con los más pequeños.

Pregunta N°6 ¿Usted ha trabajado el juego lúdico con sus niños y niñas en sus actividades diarias planificadas?

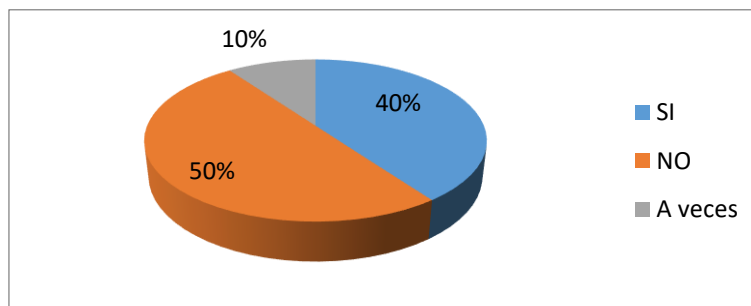
Tabla 8: Trabajo de juego lúdico en actividades diarias

Opciones de respuesta	N°	%
SI	4	40%
NO	5	50%
A veces	1	10%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 6: Trabajo de juego lúdico en actividades diarias



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

En la encuesta realizada a las docentes se obtuvo que el 50% de las encuestadas arrojan un resultado negativo, el 40% acertó a la pregunta y un 10% varía de vez en cuando, por lo que debemos preparar a las educadoras para que empiecen a trabajar en este tipo de juegos ya que en su mayoría no pone en práctica para el buen desarrollo de la motricidad gruesa.

Pregunta N°7 ¿Cree usted que el juego lúdico ayuda a desarrollar habilidades cognitivas de los niños y niñas?

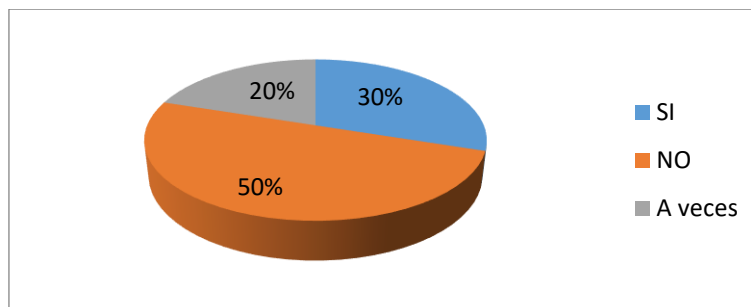
Tabla 9: Juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas

Opciones de respuesta	N°	%
SI	3	30%
NO	5	50%
A veces	2	20%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 7: Juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Dentro de los resultados obtenidos tenemos que el 50% de las docentes encuestadas no creen que el juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas, el 30% si lo cree, y 20% cree que solo a veces este tipo de juegos logra desarrollar habilidades cognitivas, por lo que es importante que capacitemos a las educadoras para que estas puedan analizar y apreciar las ventajas que brinda este tipo de juegos a los niños.

Pregunta N°8 ¿Le preocupa la relación que los niños y niñas mantienen con las otras personas durante el juego?

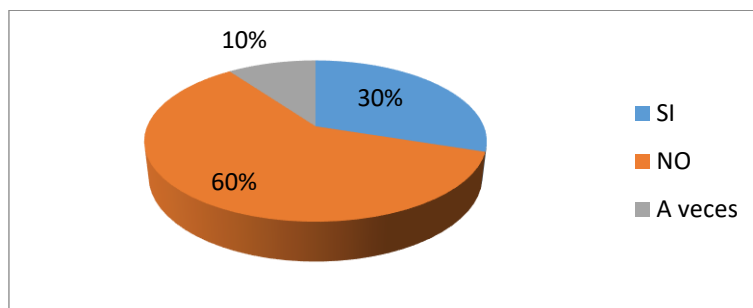
Tabla 10: Relación niño-persona durante el juego

Opciones de respuesta	N°	%
SI	3	30%
NO	6	60%
A veces	1	10%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 8: Relación niño-persona durante el juego



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Al encuestar a las educadoras sobre si les preocupa la relación que los niños y niñas mantienen con las otras personas durante el juego, obtuvimos que el 60% no se preocupa, el 20% si lo hace, y un 10% solo a veces, por lo que es importante que ayudemos a los niños y niñas a que mantengan una buena relación entre los mismos con otras personas, para su buen desarrollo psicomotor.

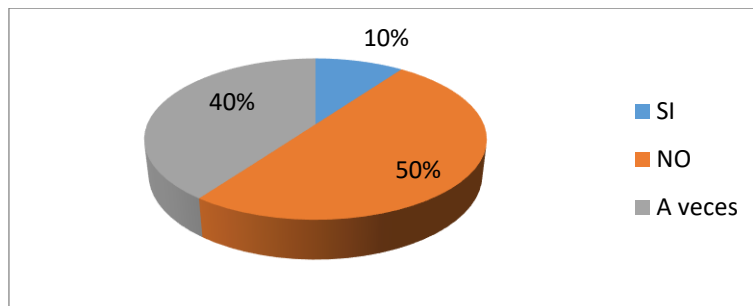
Pregunta N°9 ¿Usted cree que los juegos lúdicos aportan en el desarrollo de habilidades sociales y valores en los niños y niñas?

Tabla 11: El juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores

Opciones de respuesta	N°	%
SI	1	10%
NO	5	50%
A veces	4	40%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 9: El juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores



Elaboración: PARRA, Jessica
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

En la encuesta aplicada se obtuvo el siguiente resultado, el 50% de las encuestadas no creen que el juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores, el 10% si lo cree, y 40% cree que solo a veces este tipo de juegos logra desarrollar habilidades sociales y valores, por lo que es de suma importancia hacer más actividades lúdicas para que estas puedan analizar y apreciar los beneficios que brinda este tipo de juegos a los niños.

Pregunta N°10 ¿Considera usted necesario que se realice talleres de capacitación a los padres, referente al desarrollo motriz grueso a través del juego lúdico para sus respectivos hijos?

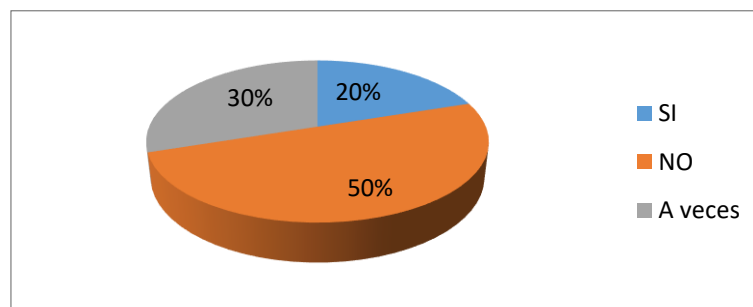
Tabla 12: Talleres para padres, referente al desarrollo motriz grueso

Opciones de respuesta	N°	%
SI	2	20%
NO	5	50%
A veces	3	30%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 10: Talleres para padres, referente al desarrollo motriz grueso



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta nos presenta el siguiente resultado, el 50% de las encuestadas no considera necesario realizar talleres de capacitación a padres, el 20% si lo considera necesario y el 30% cree que solo es necesario estos talleres a veces, por lo que es importante aplicar talleres a padres de familia y educadoras para que puedan concientizar, los beneficios que conlleva el juego lúdico en el desarrollo motriz y a la vez a los desarrollos socio-cognitivo del niño.

3.5.2. Análisis e interpretación lista de cotejo

Ítem N°1 Imita juegos mientras camina de un lugar a otro

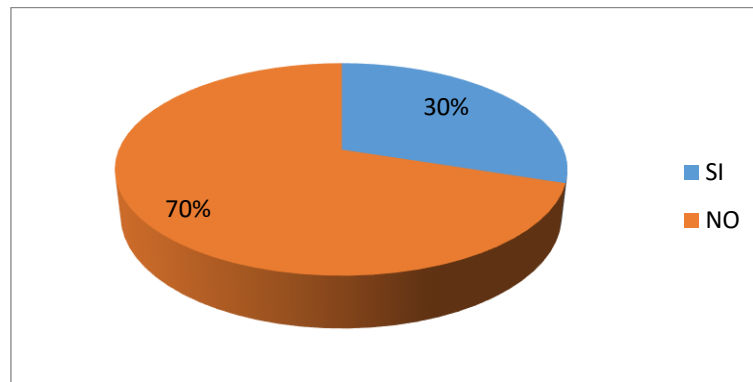
Tabla 13: Imita juegos

Opciones de respuesta	N°	%
SI	6	30%
NO	14	70%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 11: Imita juegos



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos, el 70% no imita juegos mientras camina de un lugar a otro, mientras que el 30% si realiza el indicador propuesto. Por lo tanto es importante realizar más actividades dentro de la planificación curricular con el uso del juego lúdico para fomentar la habilidad motora gruesa en el niño.

Ítem N°2 Realiza juegos por todo el espacio en patear la pelota.

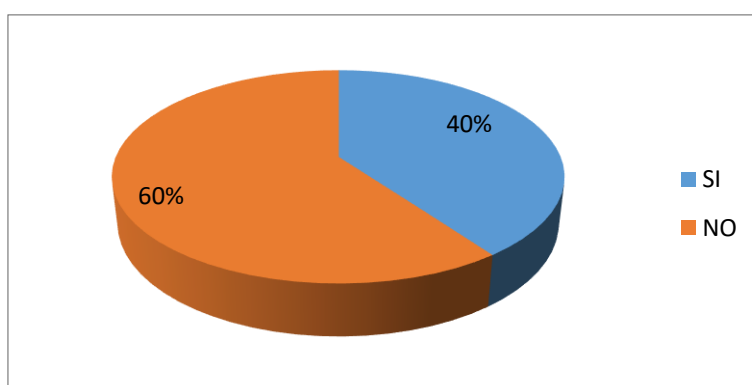
Tabla 14: Juegos en patear la pelota

Opciones de respuesta	N°	%
SI	8	40%
NO	12	60%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 12: Juegos en patear la pelota



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos, el 60% no realiza juegos por todo el espacio en patear la pelota, mientras que el 40% de los evaluados si realiza dichos juegos en patear la pelota. Por lo tanto es importante realizar actividades que fomenten la motricidad gruesa dentro del centro infantil con los niños y niñas.

Ítem N°3 Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura

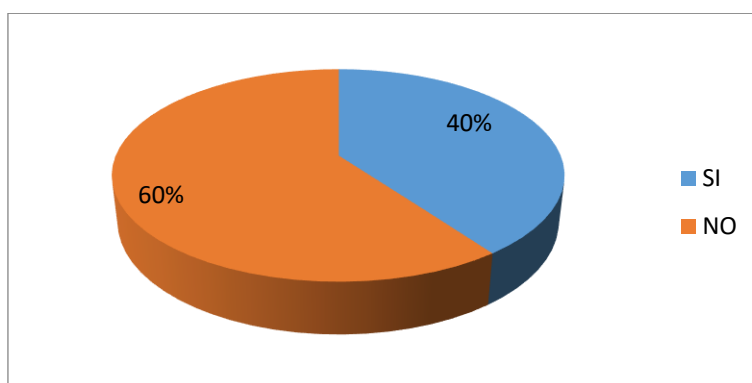
Tabla 15: Saltar cuerdas

Opciones de respuesta	N°	%
SI	8	40%
NO	12	60%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 13: Saltar cuerdas



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos alcanzados el 60% no juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura, mientras que el 40% si realiza el indicador, por lo tanto es importante establecer la necesidad de proponer actividades que fomenten la motricidad gruesa para los pequeños, dentro de las actividades planificadas.

Ítem N°4 Realiza movimientos para subir escaleras con alternancia de pies

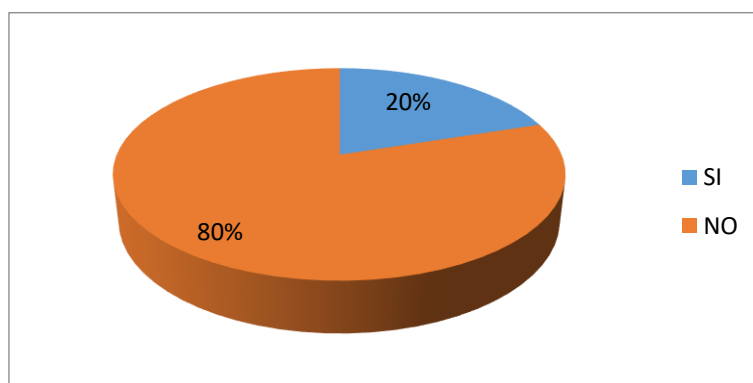
Tabla 16: Subir escaleras

Opciones de respuesta	N°	%
SI	4	20%
NO	16	80%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 14: Subir escaleras



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos el 80% no realiza movimientos para subir escaleras con alternancia de pies, mientras que un 20% realiza de manera autónoma la actividad. Por lo tanto es importante proponer continuamente actividades del centro infantil para fomentar la el desarrollo motor grueso del niño subiendo y bajando escaleras.

Ítem N°5 Realiza juegos por todo el espacio en un solo pie

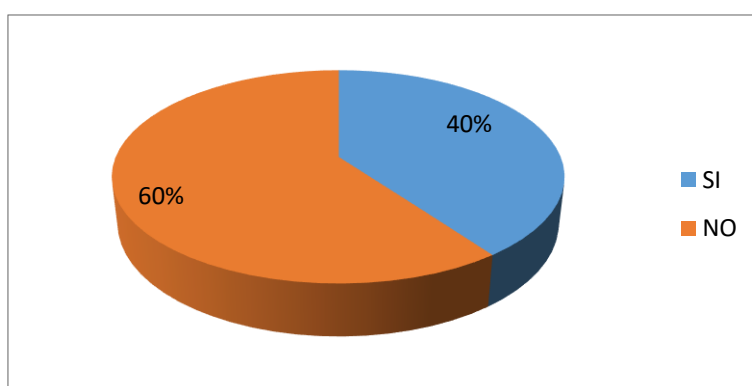
Tabla 17: Juegos en un solo pie

Opciones de respuesta	N°	%
SI	8	40%
NO	12	60%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 15: Juegos en un solo pie



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos alcanzados el 60% de los evaluados no realiza juegos por todo el espacio en un solo pie, mientras que el 40% si lo realiza, por lo tanto se determina la importancia de realizar continuamente actividades espacio-temporal para fomentar el equilibrio de los niños y niñas.

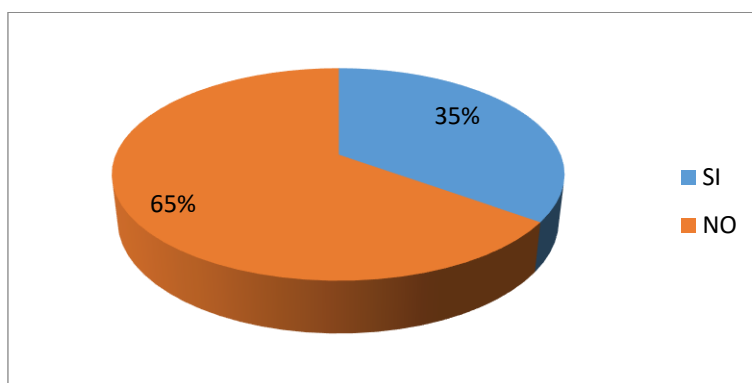
Ítem N°6 Juega individualmente o en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar, correr girar, y saltar con el cuerpo.

Tabla 18: Habilidades motrices

Opciones de respuesta	N°	%
SI	7	35%
NO	13	65%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 16: Habilidades motrices



Elaboración: PARRA, Jessica
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos el 65% de los evaluados no juega individualmente o en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar, correr girar, y saltar con el cuerpo, mientras que el 35% si ejercita sus habilidades motrices. Por lo tanto es importante realizar nuevas metodologías dentro de las actividades del centro infantil para mejorar las habilidades de coordinación de los pequeños.

Ítem N°7 Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.

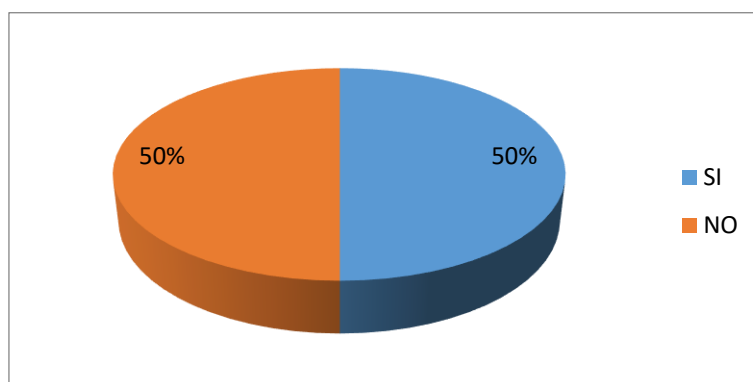
Tabla 19: Coordinar y controlar movimientos corporales

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	50%
NO	10	50%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 17: Coordinar y controlar movimientos corporales



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos alcanzados el 50% no Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales, mientras que el otro 50% si realiza el indicador, por lo tanto es importante establecer la necesidad de proponer actividades con juegos lúdicos que fomenten y mejoren el desarrollo motriz grueso para los pequeños, dentro de las actividades planificadas.

3.5.3. Análisis general

Luego de haber aplicado los dos instrumentos de evaluación se puede decir que, las docentes no reconocen la importancia y los beneficios que aportan los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades motrices en los niños y niñas de 2 a 3 años, ya que no se ven reflejados en el desarrollo de los indicadores aplicado a los pequeños mediante la lista de cotejo, en la que la mayoría de niños y niñas no pudieron realizar las actividades planteadas de evaluación, actividades que a su edad deberían haberlas realizado sin ninguna complicación, obteniendo como consecuencia o secuela el desmejoramiento motor grueso del niño, también se observa en los resultados obtenidos de la encuesta a docentes, que no existe el suficiente apoyo y coordinación en autoridades del centro infantil para la realización de capacitaciones o talleres, y a pesar de que eventualmente se realizan charlas de conocimiento, no existe mucho interés o entrega de tiempo por parte de las educadoras del Centro Infantil, para el aprendizaje de dicho material propuesto.

Es por tal razón que el presente proyecto va direccionado como apoyo a educadoras del Centro Infantil, la cuales por motivos de tiempo o interés no tienen al alcance las herramientas necesarias de conocimiento, para que sean estas las que puedan aplicar dichos conocimientos a niños y niñas que necesitan desarrollar sus habilidades motoras gruesas a través de juegos lúdicos, los cuales aportan en gran cantidad a fortaleces su desarrollo, mediante el juego lúdico.

Capítulo IV

Propuesta

Guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años en el CIBV “ALEJO SAES”

Introducción

La propuesta parte de la realidad social en la que se encuentran rodeados los niños/as tomando en cuenta aportes técnicos ,científicos que favorezcan el desarrollo integral por lo tanto, la propuesta está basada en lineamientos educativos que orienten a las educadoras con actividades lúdicas que permitan que los niños/as mejoren la motricidad gruesa .

Esta propuesta está enfocada en diseñar una guía metodológica con enfoque lúdico, destacando el juego como la forma más relevante en que los niños puedan demostrar diferentes emociones, además de que logra satisfacer sus necesidades y el desarrollo de sus áreas motrices por medio de juegos que favorecerán su esquema corporal de forma adecuada y correcta logrando desarrollar autonomía además es un papel fundamental, debido a la influencia puede ser positiva o negativa, siendo considerable proponer juegos que contribuya a su formación integral, satisfaciendo las necesidades individuales y sus diferentes ritmos de aprendizajes.

La visión de la lúdica como posibilidad de enseñanza aprendizaje es significativa de manera activa y agradable con la creencia de que uno va a la escuela aprender divirtiéndose. La lúdica es una herramienta para revisar y proponer un hacer pedagógico que se realice de manera vital, revalorando esta acción más allá de una posibilidad la diversión.

Justificación

La presente propuesta se basa en la importancia que se le concede al juego como medio de aprendizaje, de ahí los beneficiarios los niños/as ya que logran el desarrollo de bases emocionales y psicopedagógicas suficiente como para continuar con éxito la educación.

La propuesta de una guía didáctica con enfoque lúdico tiene como finalidad lograr que los niños/as desarrollen la psicomotriz gruesa para que pueda relacionarse de forma adecuada con los demás, además de tener en cuenta que el ejemplo o modelo a seguir es la mejor forma de que los niños/as, aprendan más sobre su esquema corporal dependiendo también del entorno familiar.

Un gran problema es que las educadoras no están capacitadas para para aplicar esto con los niños/as, en un buen desarrollo de la psicomotriz gruesa, es esencial que se pretenda proponer una guía didáctica con enfoque lúdico que brinde las herramientas para guiar a los niños/as, en el proceso de enseñanza y aprendizaje integral.

La presente propuesta se justifica ante la importancia de que los niños/as, logren expresarse a través de la psicomotriz gruesa, logrando una comunicación asertiva no solo con las educadoras sino con sus padres.

Desde temprana edad no se estimula de forma adecuada, repercutiendo en el buen desenvolvimiento de los niños/as, siendo esencial que se proponga actividades que permita disminuir estas dificultades en la psicomotriz gruesa.

La propuesta educativa está diseñada para ofrecer a las educadoras, la implementación de juegos lúdicos dentro y fuera del salón de clases , utilizada como estrategia metodológica que ayude a los niños/as, a lograr un aprendizaje óptimo, convirtiendo el juego lúdico en un medio que evite la exclusión, la competitividad, además fomente la participación, impulsa el aprendizaje cooperativo y participativo, a la vez que fortalezca el desarrollo psicomotriz gruesa promocionando su práctica continua y otorgando oportunidades de éxito en la sociedad.

Objetivos

Objetivo general

- ✚ Desarrollar una guía metodológica a través de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la motricidad gruesa aplicada en niños y niñas de 2 a 3 años en el CIBV “ALEJO SAES”

Objetivos específicos

- ✚ Brindar un apoyo metodológico a las docentes para las actividades de motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “ALEJO SAES”.
- ✚ Practicar juegos lúdicos, en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “ALEJO SAES”.
- ✚ Ofrecer juegos lúdicos convenientes para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “ALEJO SAES”.

Aspectos teóricos

En la presente propuesta de este proyecto de titulación se trata de una guía metodológica con enfoque lúdico para resolver la baja calidad de la psicomotriz gruesa en niños/as, de 2 a 3 años.

El enfoque lúdico, que contiene la guía didáctica, pretende buscar que los niños/as, obtengan los conocimientos impartidos por la educadora a través el juego.

Es fundamental recalcar que desde los salones los niños/as, deben adaptarse al desarrollo de una independencia cognoscitiva, y de esta forma, no existe cierto temor en resolver conflictos.

El enfoque lúdico consiste en un conjunto de métodos elaborados para crear un ambiente adecuado para que los niños/as tengan un aprendizaje Este tipo de enfoque se dedica a profundizar el juego mediante actividades donde el niño/a, aprende junto a la educadora.

Los juegos lúdicos están constituidos por adiestramientos que aportan alegría, satisfacción, placer, gozo.

El juego es una vivencia, es también un medio de aprendizaje experiencial que estimula el desarrollo de todos los sentidos además de la atención, concentración, memoria y además habilidades cognitivas.

Las actividades lúdicas están constituidas por motivaciones que aportan alegría, satisfacción, placer, gozo. Se indica que la colectividad, el entrenamiento, la participación, la creatividad, la competición y la resolución de problemas se combinan en la realidad del juego, de este modo se llega a valorizar la enseñanza.

Descripción de la propuesta.

La guía metodológica lúdica que detallamos a continuación será de gran aporte para las educadoras porque permitirá fortalecer los juegos que realizan con sus niños en las actividades.

He realizado con mucha dedicación y con mucho amor y dedicación pensando en la necesidad que tiene la educadora para hacer las actividades o juegos más dinámicos y divertidos mejorando el entorno lúdico a través de ejercicios, juegos que puedan fortalecerla psicomotricidad gruesa.

Fundamentación teórica

Concepto de la guía metodológica

(García.I., 2014) Las guías metodológicas construyen un recurso esencial del cual no se debe prescindir en los procesos de aprendizaje. p.24

Guía metodológica se considera al instrumento digital o impreso que construye un recurso para el aprendizaje, a través del cual nombramos los objetivos de la autora hacia las educadoras y los niños/as.

Importancia de la guía metodológica

(Aguilar, 2014)Se basa en la necesidad de realizar una guía metodológica es buscar estrategias métodos que ayuden al desarrollo de los niños/as en diferentes aspectos. p. 27

Actividades para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos lúdicos

ACTIVIDAD 1

JUEGO: El puente se ha caído

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamiento o desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Indicador de logro: Imita juegos mientras camina de un lugar a otro.

Tiempo: 15- 20 minutos

Recursos:

1. frutas
2. canción: El puente se ha caído

Uso del recurso:

Colocamos en las filas las imágenes de las frutas con las que se va a jugar.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Se motiva a los niños/as a entonar la canción de las frutas.
- ✓ Presentar el recurso didáctico de las frutas con las que se va a jugar.
- ✓ Explico el juego
- ✓ El niño/as elige la fruta que más le guste.
- ✓ Realizo el juego con las dos filas al jalar a las frutas.
- ✓ Felicito a todos los niños/as.



ACTIVIDAD 2

JUEGO: “El angelito y el diablito” san bendito”

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Indicador de logro: Imita juegos mientras camina de un lugar a otro.

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- ✓ Alfombra
- ✓ Traje de angelito
- ✓ Traje de diablito

Uso del recurso:

Presento los trajes de diablito y de angelito y motivo a ponerse el disfraz a 2 niños para poder jugar.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Se motiva a los niños/as a entonar la canción de buenos días amiguitos
- ✓ Coloco la alfombra para que los niños/as se sientan cómodos
- ✓ Invitar a los niños/as jugar al angelito y al diablito
- ✓ Motivo a realizar la dinámica del juego
- ✓ Canta la canción de bravo bravo.



ACTIVIDAD 3

JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal,

Destreza: caminar con seguridad trasladándose de un lugar a otro.

Indicador de logro: imita juegos mientras camina de un lugar a otro.

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- * Canción de los gatitos traviesos
- * Dialogo del gato y del ratón

Uso del recurso:

Coloco los antifaces antes del juego motivando quien quiere ser gato y quien ratón.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Cantamos con los niños/as a cantar la canción de los gatitos traviesos
- ✓ Explico a los niños /as el juego como lo vamos a realizar como es el juego ,como es el dialogo entre ellos
- ✓ Realizo una ronda con los niños/as
- ✓ El gato le seguirá a coger al ratón y le dará un abrazo y el ratón correrá cuando le coja le dará el abrazo,
- ✓ Realizo el juego con todos los niños niñas
- * Canto la canción de felicitaciones,



ACTIVIDAD 4

JUEGO Patear la pelota

Objetivo: mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos.

Destreza: mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como caminar.

Indicador de logro: realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Canción
- Pelotas grandes y pequeñas
- Túnel

Uso del recurso:

- ✓ El túnel usamos al momento de patear la pelota adentro de él.
- ✓ Las pelotas las pateamos adentro del túnel logrando que sea divertido para los niños/as.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Motivo a los niños/as entonando la canción de camila camila.
- ✓ Indico a los niños/as a manipular las pelotas grandes y pequeñas.
- ✓ Para motivar a los niños/as patearemos las pelotas por todo el salón
- ✓ Luego coloco el túnel en un lugar adecuado para que los niños/as puedan patear la pelota hacia el túnel.
- ✓ Felicito y motivo a los niños/as a patear la pelota.



ACTIVIDAD 5

JUEGO: Pateando los bolos

Objetivo: mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos.

Destreza: mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como caminar.

Indicador de logro: realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- ✓ Bolos de botellas
- ✓ Pelotas
- ✓ música

Uso del recurso:

- ✓ La canción se usa para la motivación
- ✓ Las pelotas para que los niños/as pateen
- ✓ Los bolos son el objetivo donde los niños/as logren patear la pelota

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ se motiva a los niños/as entonando la canción de vamos a jugar con la pelota
- ✓ realizo movimientos de los pies
- ✓ indico los bolos las pelotas y coloco a una determinada distancia
- ✓ patean la pelota hacia los bolos animando y motivando a los niños/as de forma que sea divertida.
- ✓ Animo a todos los niños/as a realizar el juego



ACTIVIDAD 6

JUEGO: Futbol

Objetivo: mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos.

Destreza: mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como caminar.

Indicador de logro: realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- ✓ Cintillos de color rojo
- ✓ Cintillos de color amarillo
- ✓ pelota

Uso del recurso:

- ✓ Las pelotas para que los niños/as pateen
- ✓ Los cintillos para diferenciar los equipos serán los colores: amarillo, rojo

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ motivo a los niños/as a través de movimientos del cuerpo especialmente de las piernas
- ✓ elijo 2 grupos y coloco sus respectivos cintillos de colores
- ✓ explicare que vamos a jugar futbol y que debemos patear la pelota y jugar en equipo
- ✓ jugamos pateando la pelota motivando para que sea divertido para los niños/as.
- ✓ Al final descansamos en la alfombra mágica



ACTIVIDAD 7

JUEGO: Salto como conejito

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamientos desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: saltar en dos pies en sentido vertical horizontal de manera autónoma longitudes de aproximadamente 30 cm.

Indicador de logro: juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Cuerda decorada
- Canción de pepito conejo

Uso del recurso:

- ✓ Las canciones es un recurso que se utiliza para motivar a los niños/as.
- ✓ Las cuerdas son para que los niños/as salten, al estar decoradas llama la atención y el juego es más divertido.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Motivo a los niños/as a entonar la canción de pepito conejo.
- ✓ Indicare la cuerda que está decorada.
- ✓ Iré motivando a los niños/as a saltar sobre la cuerda con los 2 pies.
- ✓ Felicito y cantamos la canción de bravo bravo lo hicimos muy bien.



ACTIVIDAD 8.

JUEGO: Salto de los sapitos

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30

Indicador de logro: Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Cuerda
- Canciones

Uso del recurso:

La cuerda se utiliza para saltos de los niños/as

Proceso metodológico de la actividad:

- motivo a los niños/as a entonar la canción de estos piecitos.
- cogemos la cuerda de extremo a extremo para que los niños/as salte.
- cada niño que vaya saltando iremos nombrando las frutas.
- como motivación para logran que salten con los dos pies y les guste el juego.



ACTIVIDAD 9

JUEGO: La serpiente

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30

Indicador de logro: Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Cuerda
- Canciones

Uso del recurso:

La cuerda se utiliza para saltos de los niños/as y se decora para que llame la atención de los niños/as.

Proceso metodológico de la actividad:

- Motivo a los niños/as a entonar la canción de yo salto con los 2 pies
- Realizamos saltos por todo el espacio
- Coloco la cuerda y que tengan de los extremos para moverla suavemente para que los niños/as puedan saltar de un lado a otro sin topar la cuerda y que logren saltar a una pequeña altura.
- Jugaremos con todos los niños/as de manera divertida y motivando a todos los niños.



ACTIVIDAD 10

JUEGO Las pulguitas

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicado los dos pies en cada peldaño y bajar con ayuda.

Indicador de logro: Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- ✚ Dibujos de las pulguitas
- ✚ Espacio
- ✚ Gradadas

Uso del recurso:

Las pulguitas colocaremos en las gradadas para que sea motivador novedoso para que logre captar la atención de los niños/as, para que las vayan pisando alternando los pies.

La canción se usará como motivación para los niños/as, la iremos entonando.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Motivo a los niños/as a entonar la canción del perro chócolo.
- ✓ Invito a realizar movimiento de los pies desplazándonos por todo el espacio.
- ✓ Los dibujos de las pulguitas coloco en las gradadas para que los niños/as se motiven y al subir las gradadas las vayan pisando alternando los pies.
- ✓ Así motivamos a todos los niños/as animándoles para que lo logren y se diviertan.
- ✓ Felicitemos y cantamos la canción de bravo bravo.



ACTIVIDAD 11

JUEGO Los soldaditos

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicado los dos pies en cada peldaño y bajar con ayuda.

Indicador de logro: Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- ✓ Espacio
- ✓ Gradas
- ✓ Pintura de cara color verde

Uso del recurso:

La canción se usará como motivación para los niños/as, la iremos entonando.

La pintura de cara se usara como símbolo de que somos soldaditos.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Motivo a los niños/as a entonar la canción de los soldaditos mientras nos desplazamos por todo el espacio.
- ✓ Nos pintamos la carita con pintura de color verde para simbolizar que somos soldaditos.
- ✓ Invito a jugar con los niños/as a los soldaditos subiendo las gradas alternando los pies.
- ✓ Así motivamos a todos los niños/as animándoles para que lo logren y se diviertan.
- ✓ Felicitemos y cantamos la canción de bravo bravo.



ACTIVIDAD 12

JUEGO: A SUBIR LAS GRADAS

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicado los dos pies en cada peldaño y bajar con ayuda.

Indicador de logro: Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Espacio
- Gradass
- Piscinas
- pelotas

Uso del recurso:

Las pelotas serán para que los niños/as se diviertan.

Las gradass para que los niños/as suban alternando los pies.

La canción se usará como motivación para los niños/as

Proceso metodológico de la actividad:

- ❖ motivo a los niños/as a realizar movimientos del cuerpo.
- ❖ los niños/as se colocan alrededor de la piscina
- ❖ doy indicaciones del juego que vamos a realizar
- ❖ explico que vamos a subir las gradass y nos vamos a lanzar a la piscina
- ❖ motivare y dejare que todos los niños/as se diviertan jugando en la piscina



ACTIVIDAD 13

JUEGO Salto en un solo pie

Objetivo: Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos

Destreza: Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

Indicador de logro: Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- ✓ Canción del marinero baila.
- ✓ Imágenes de peces de colores.
- ✓ Cd.
- ✓ Música.

Uso del recurso:

Los niños/as saltarán sobre los peces en un solo pie.

La canción se usará como motivación para los niños/as.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Invito a los niños/as a cantar la canción del marinero baila.
- ✓ Realizamos movimientos de los pies.
- ✓ Coloco las imágenes de los peces de colores en el piso de manera que logre captar la atención de los niños/as.
- ✓ Incentivo a pararse en un solo pie sobre los peces de colores para que juegue por todo el espacio.
- ✓ Aplaudo y felicito para que se sientan motivados y logren jugar en un solo pie



ACTIVIDAD 14

JUEGO: De Los esqueletos

Objetivo: Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos

Destreza: Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

Indicador de logro: Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Canción del cuerpo en movimiento
- Música
- Cd
- Antifaz de esqueletos
- Tiras de papel crepe

Uso del recurso:

Coloco los antifaces

Coloco las tiras de papel crepe de color negro y blanco como esqueletos

Proceso metodológico de la actividad:

- Ubico a los niños /as por todo el espacio y diré que vamos a jugar.
- Pregunto dónde están los pies y los vamos a mover.
- Doy indicaciones del juego de los esqueletos
- Coloco a todos los niños/as los antifaces de esqueletos y los trajes de papel crepe e indico que lo vamos hacer, en un solo pie desplazándonos por todo el espacio jugando la dinámica de los esqueletos.
- Motivo y animo a los niños/as para que el juego sea divertido



ACTIVIDAD 15

JUEGO: Desde pequeñita

Objetivo: Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos

Destreza: Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

Indicador de logro: Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- 🎵 Canción desde pequeñita
- 🎵 Manta

Uso del recurso:

La manta la usamos para cubrir los ojos de los niños/as.

Proceso metodológico de la actividad:

- Ubico a los niños/as por todo el espacio donde se sientan cómodos para jugar.
- Doy las reglas del juego y las indicaciones.
- Invito a un niño que desee participar primero me coloco en los ojos una manta pequeña para que el juego sea más divertido nos paramos solo en un pie y continuamos cantando la canción.
- Luego coloco a los niños /as a jugar en un solo pie cantando la canción desde pequeñita.
- Motivo y felicito a todos los niños/as a jugar.



ACTIVIDAD 16

JUEGO De La gallina josefina

Objetivo: Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos

Destreza: Caminar correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinado estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas.

Indicador de logro: Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Canción del pollito amarillito
- Música
- cd

Uso del recurso:

La canción se usará como motivación para los niños/as.

Proceso metodológico de la actividad:

- Invito a los niños /as a colocarse unos piquitos en la boca para imaginar que somos gallinitas
- Jugaremos a la gallina josefina
- Incentivo a los niños /as a colocarse por todo el espacio y que vamos a realizar el juego mientras saltamos, corremos, caminamos, giramos disfrutando del juego
- Primero iremos realizando los saltos
- Luego iremos corriendo saltando y girando por todo el espacio Y después iremos girando felicitado y dando a niños a los niños para que logren realizar las actividades.



ACTIVIDAD 17

JUEGO A MOVER MI CUERPITO

Objetivo: Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos

Destreza: Caminar correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinado estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas.

Indicador de logro: Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.

Tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Canción de la gallina josefina
- Picos de las gallinitas
- Música
- cd

Uso del recurso:

Los picos simbolizan que somos pollitos.

Proceso metodológico de la actividad:

- Nos moveremos por todo el salón incentivando a los niños/as a mover las partes del cuerpo
- Invito a los niños /as a imaginar que somos pollitos
- Doy indicaciones y las reglas del juego del pollito amarillito
- Coloco los piquitos de pollitos
- Escojo a un niño que sea el gavián y los demás los pollitos
- Cuando se acerca el gavián los pollitos saldremos corriendo saltando girando y saltando por todo el espacio
- Cantamos la canción de bravo bravo bravo.



ACTIVIDAD 18

JUEGO: El rey manda

Objetivo: Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos

Destreza: Caminar correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinado estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas.

Indicador de logro: Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- ejercicios de relajación
- espacio

Uso del recurso:

Colocamos el cd y jugaremos corriendo girando y saltar

Proceso metodológico de la actividad: 😊😊

- 🎨 Invito a los niños /as a realizar ejercicios de respiración para tranquilizarnos.
- 🎨 Explico las reglas del juego del rey manda como: no pelear no empujarse y respetar a sus compañeros.
- 🎨 Yo seré el rey para indicar a los niños/as como es el juego.
- 🎨 Diré el rey manda a que todos los niños/as corran, salten giren, caminen en diferentes direcciones.
- 🎨 Motivando e incentivando a los niños/as.



ACTIVIDAD 19

JUEGO Mi cuerpo en movimiento

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Correr con seguridad distancias más largas a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

Indicador de logro: Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Canción la batalla del movimiento
- Canciones de ritmos suaves y lentos
- Música

Uso del recurso:

Pondremos los ritmos y realizo bailo terapia con los niños/as

Proceso metodológico de la actividad:

- Invito a los niñas /as a cantar la canción de la batalla del movimiento.
- Invito a los niños/as a cantar la canción de la batalla del movimiento.
- Doy indicaciones de las actividades que vamos a realizar y como es el juego
- Realizamos ejercicios de calentamiento antes de realizar la bailo terapia como: mover los brazos, los pies la cabeza.
- Realizamos la bailoterapia con diferentes ritos lentos y suaves para que los niños vayan coordinando los movimientos acompañados por el adulto
- Incentivamos y felicitamos a los niños /as por realizar bien el



ACTIVIDAD 20

JUEGO con mi cuerpito

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal

Destreza: Correr con seguridad distancias más largas a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

Indicador de logro: Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Dinámica del cuerpo
- Juego motriz

Uso del recurso:

Los niños/as jugarán coordinando sus movimientos corporales.

Proceso metodológico de la actividad:

- ♥ Invito a los niños/as a realizar la dinámica de cabeza hombros rodillas y pies
- ♥ Invito a los niños/as a colocarse alrededor del juego motriz
- ♥ Doy indicaciones del juego como lo vamos a realizar
- ♥ Acompaño a los niños/as a jugar en el juego motriz mientras van coordinando su cuerpo.
- ♥ Felicito y animo a los niños para que sea más divertido el juego.



ACTIVIDAD 21

JUEGO: De las ulas ulas

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: Correr con seguridad distancias más largas a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

Indicador de logro: Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.

tiempo: 15-20 minutos

Recursos:

- Dinámica de los conejo
- Ulas
- espacio

Uso del recurso:

Coloco las ulas en forma de gusanito, para que los niños/as jueguen en ellas.

Proceso metodológico de la actividad:

- ✓ Motivo a los niños/as a cantar y realizar la dinámica de los conejos.
- ✓ Coloco las ulas ulas en el suelo en forma de línea curva.
- ✓ Invito a los niños/as a colocarse alrededor del as ulas .
- ✓ Motivo e incentivo a jugar saltando moviendo el cuerpo controlando sus movimientos.
- ✓ Felicito a todos los niños/as.



Capítulo V

Resultados finales

Resultados lista de cotejo realizada en niños /as de 2 a 3 años posteriores a la implementación de la guía metodológica

Ítem N°1 Imita juegos mientras camina de un lugar a otro

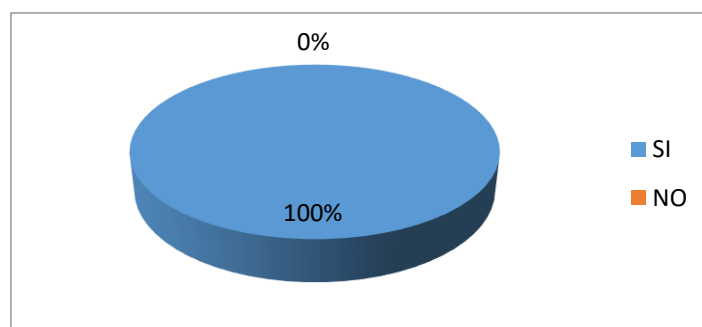
Tabla 20: Imita juegos

Opciones de respuesta	N°	%
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 18: Imita juegos



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos luego de la implementación de la guía lúdica con los niños, ellos lograron imitar juegos mientras caminaban de un lugar a otro, en su totalidad, esto es el 100% que pudieron realizar el indicador propuesto. Por lo tanto es importante realizar y fomentar las actividades propuestas en la guía para con el niño.

Ítem N°2 Realiza juegos por todo el espacio en patear la pelota.

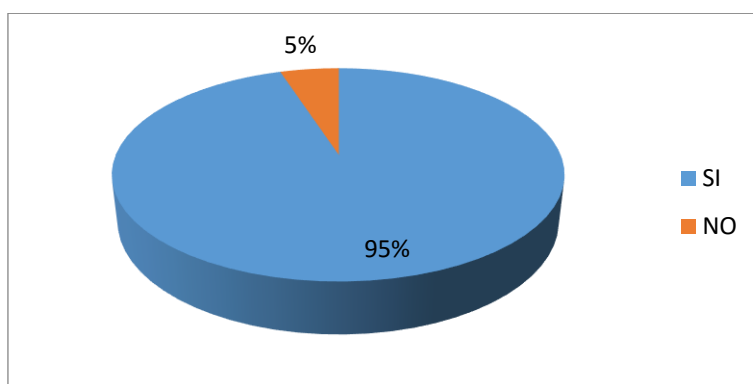
Tabla 21: Juegos en patear la pelota

Opciones de respuesta	N°	%
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 19: Juegos en patear la pelota



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos luego de la implementación de la guía lúdica con los niños, se logró un incremento al 95% que logró realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota, mientras que apenas el 5% de los evaluados aún no logró realizar dichos juegos en patear la pelota. Por lo tanto es importante seguir implementando las actividades propuestas con los niños y niñas.

Ítem N°3 Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura

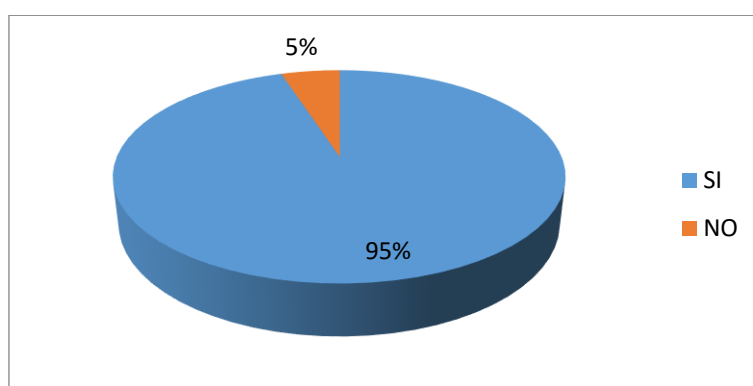
Tabla 22: Saltar cuerdas

Opciones de respuesta	N°	%
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 20: Saltar cuerdas



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos luego de la implementación de la guía lúdica con los niños, se observó que el 95% logró jugar a saltar cuerdas ubicadas en una altura, mientras que apenas el 5% de los evaluados aún no logró realizar el indicador. Por lo tanto es importante seguir implementando las actividades propuestas con los niños y niñas, dentro de las actividades planificadas.

Ítem N°4 Realiza movimientos para subir escaleras con alternancia de pies

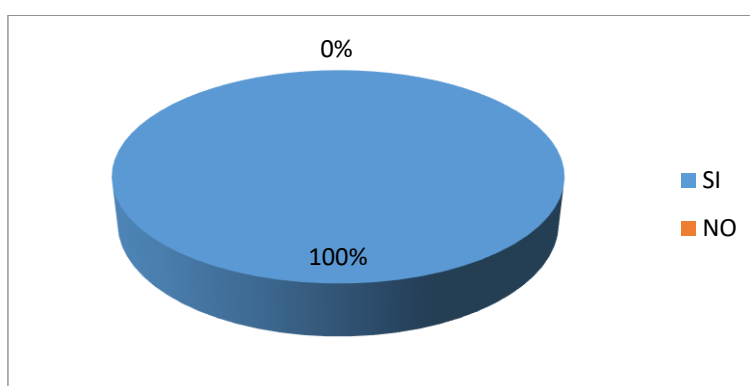
Tabla 23: Subir escaleras

Opciones de respuesta	N°	%
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 21: Subir escaleras



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos luego de la implementación de la guía lúdica con los niños, ellos lograron realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies, en su totalidad, esto es el 100% que pudieron realizar el indicador propuesto. Por lo tanto es importante realizar y fomentar las actividades propuestas en la guía para con el niño.

Ítem N°5 Realiza juegos por todo el espacio en un solo pie

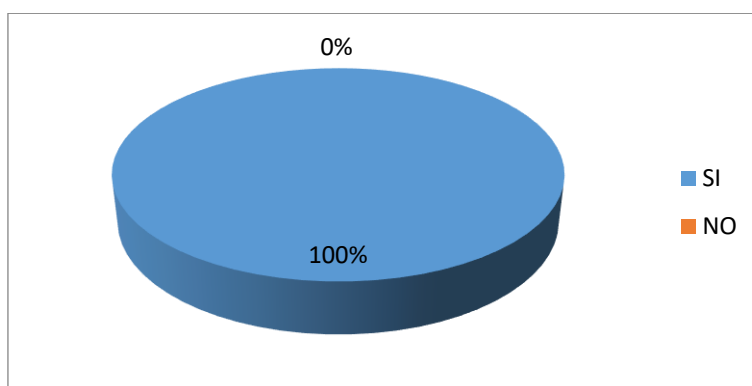
Tabla 24: Juegos en un solo pie

Opciones de respuesta	N°	%
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 22: Juegos en un solo pie



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos luego de la implementación de la guía lúdica con los niños, los niños lograron realizar juegos por todo el espacio en un solo pie, en su totalidad, esto es un incremento al 100% que pudieron realizar el indicador propuesto. Por lo tanto es importante realizar y fomentar las actividades propuestas en la guía para con el niño.

Ítem N°6 Juega individualmente o en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar, correr girar, y saltar con el cuerpo.

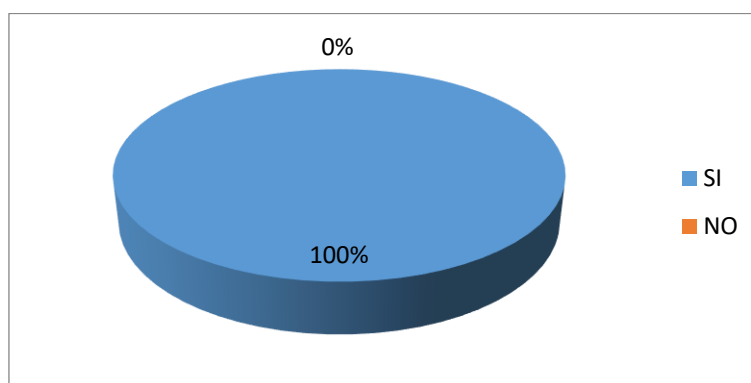
Tabla 25: Habilidades motrices

Opciones de respuesta	N°	%
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 23: Habilidades motrices



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos luego de la implementación de la guía lúdica con los niños, los niños jugaron individualmente o en grupo y ejercitaron todas las habilidades motrices a la vez como caminar, correr girar, y saltar con el cuerpo, incrementando el porcentaje al 100% pudiendo realizar el indicador propuesto. Por lo tanto es importante realizar y fomentar las actividades propuestas en la guía para con el niño.

Ítem N°7 Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.

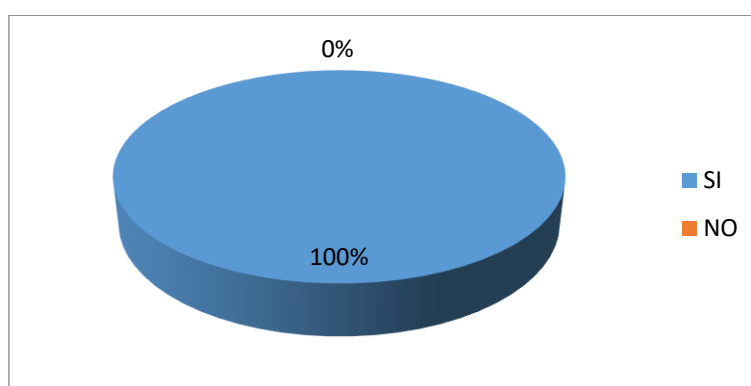
Tabla 26: Coordinar y controlar movimientos corporales

Opciones de respuesta	N°	%
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 24: Coordinar y controlar movimientos corporales



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

En la encuesta realizada a docentes del CIBV para analizar el nivel de conocimiento del concepto del juego lúdico, se obtiene el siguiente resultado, el 100% de las docentes encuestadas obtuvieron el conocimiento sobre este concepto, es así que este resultado nos demuestra nuevamente la necesidad de capacitación continua para las docentes del CIBV, pues es así como las docentes, pueden mejorar continuamente en sus conocimientos.

Resultados encuesta realizada docentes posteriores a la implementación de la guía metodológica

Pregunta N°1 ¿Sabe usted que es el juego lúdico?

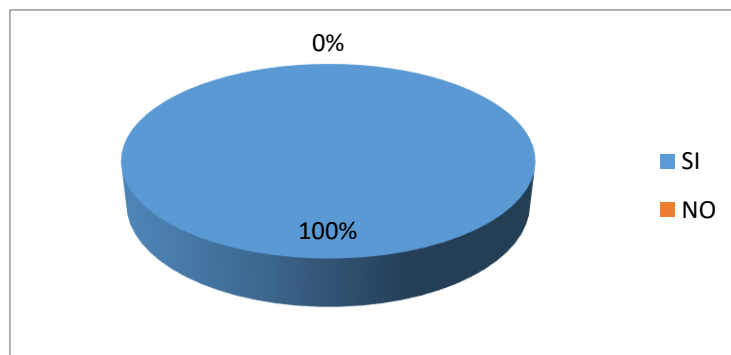
Tabla 27: Conocimiento del concepto de juego lúdico

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 25: Conocimiento del concepto del juego lúdico



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

En la encuesta realizada a docentes del CIBV para analizar el nivel de conocimiento del concepto del juego lúdico, se obtiene el siguiente resultado, el 100% de las docentes encuestadas obtuvieron el conocimiento sobre este concepto, es así que este resultado nos demuestra nuevamente la necesidad de capacitación continua para las docentes del CIBV, pues es así como las docentes, pueden mejorar continuamente en sus conocimientos.

Pregunta N°2 ¿Conoce usted las características del juego lúdico?

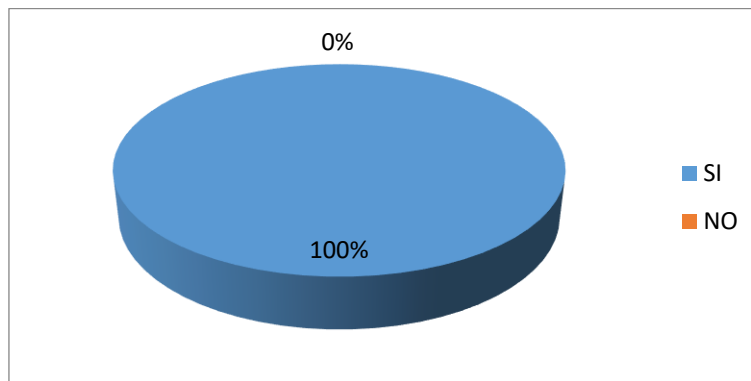
Tabla 28: Conocimiento de las características de juego lúdico

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 26: Conocimiento de las características de juego lúdico



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Con los resultados obtenidos podemos observar que el 100% de las docentes encuestadas ya conocen las características del juego lúdico, por lo que hemos obtenido una mejora importante concientizando a todas las docentes del valor de las capacitaciones y permanentes formaciones y autoeducación sobre este tipo de didáctica.

Pregunta N°3 ¿Tiene conocimientos sobre los distintos juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad gruesa?

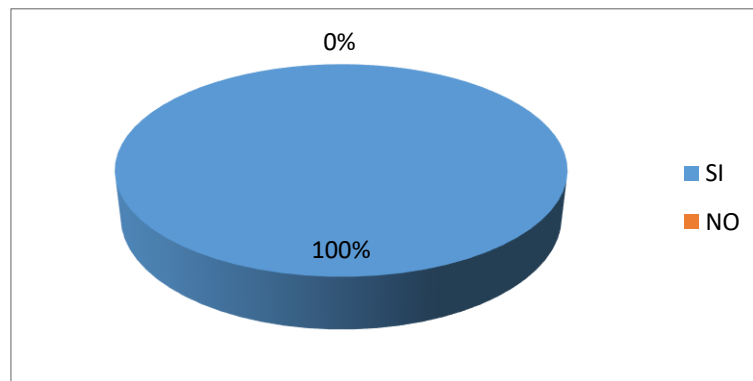
Tabla 29: Conocimientos de juegos lúdicos para motricidad gruesa

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 27: Conocimientos de juegos lúdicos para motricidad gruesa



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Los resultados nos arrojan que luego de implementar la guía lúdica el 100% de las docentes encuestadas conocen diversos juegos lúdicos para poder desarrollar la motricidad gruesa, en este apartado podemos observar además que las docentes se preparan continuamente con la habilidades lúdicas necesarias para el correcto desarrollo de aprendizajes motores, que se debe aplicar para la desenvolvimiento de los niños en el CIBV.

Pregunta N°4 ¿Sabe usted los beneficios de los juegos lúdicos para desarrollar a motricidad gruesa?

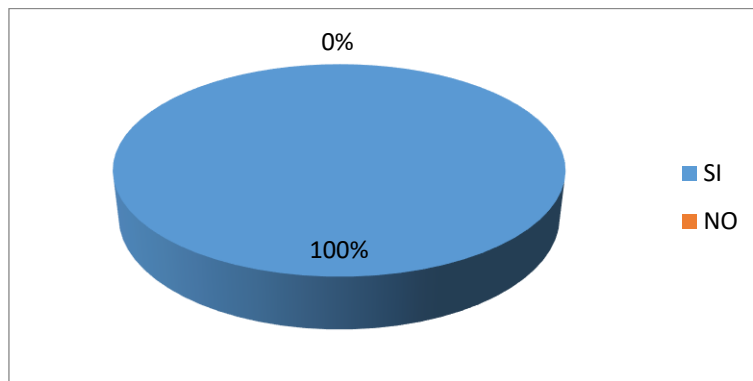
Tabla 30: Beneficio del juego lúdico

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 28: Beneficio del juego lúdico



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Se obtuvo el siguiente resultado, cuando se aplicó la pregunta de los beneficios de los juegos lúdicos en la motricidad gruesa luego de la implementación de la guía lúdica, el 100% de las docentes encuestadas, ahora cuentan con mencionado conocimiento, por lo que es importante que las educadoras sigan teniendo capacitaciones constantes en diferentes áreas.

Pregunta N°5 ¿Cree usted que es importante planificar juegos lúdicos para trabajar las destrezas motoras de los niños y niñas?

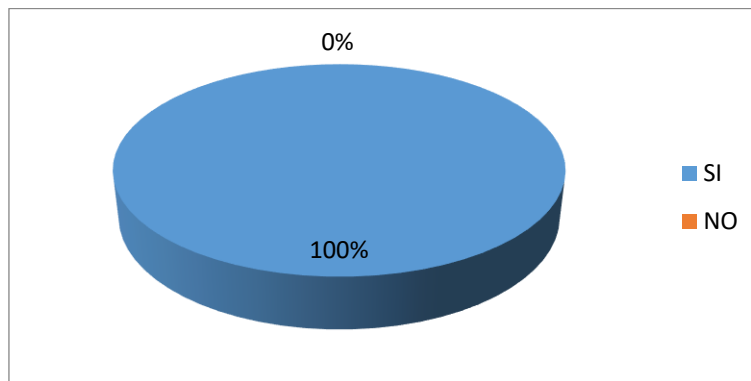
Tabla 31: Importancia de la planificación de juegos lúdicos

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 29: Importancia de la planificación de juegos lúdicos



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

El 100% de las encuestadas consideran importante planificar juegos lúdicos para el desarrollo de las destrezas motoras del niño, esto sucedió posteriormente a la implementación de la guía lúdica, por lo que es importante informar a las educadoras sobre las ventajas y desventajas que nos ofrece estas actividades, para con los más pequeños continuamente.

Pregunta N°6 ¿Usted ha trabajado el juego lúdico con sus niños y niñas en sus actividades diarias planificadas?

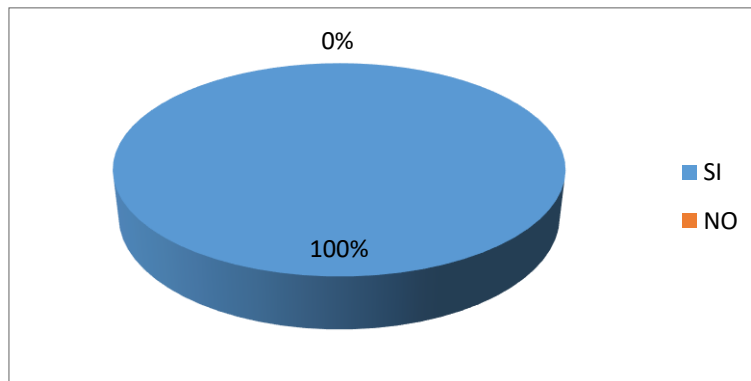
Tabla 32: Trabajo de juego lúdico en actividades diarias

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 30: Trabajo de juego lúdico en actividades diarias



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

En la encuesta realizada a las docentes se obtuvo que el 100% de las encuestadas arrojan un resultado positivo, por lo que debemos seguir preparando a las educadoras para que puedan seguir trabajando en este tipo de juegos ya que en su mayoría ya se pone en práctica para el buen desarrollo de la motricidad gruesa.

Pregunta N°7 ¿Cree usted que el juego lúdico ayuda a desarrollar habilidades cognitivas de los niños y niñas?

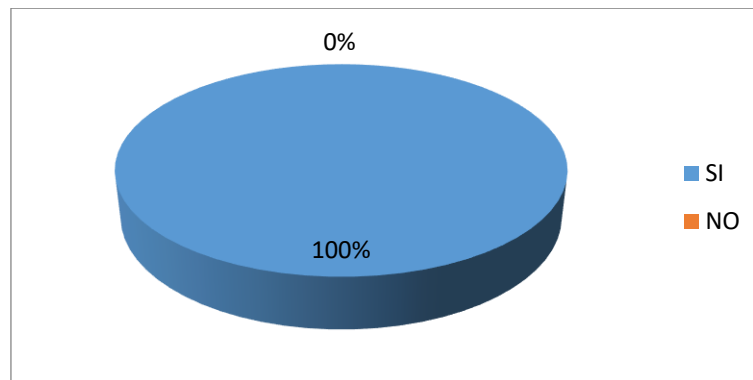
Tabla 33: Juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 31: Juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Dentro de los resultados obtenidos tenemos que el 100% de las docentes encuestadas ya consideran que el juego lúdico desarrolla habilidades cognitivas, por lo que nuevamente observamos la importancia de las capacitaciones continuas hacia las educadoras para que estas puedan analizar y apreciando las ventajas que brinda este tipo de juegos a los niños.

Pregunta N°8 ¿Le preocupa la relación que los niños y niñas mantienen con las otras personas durante el juego?

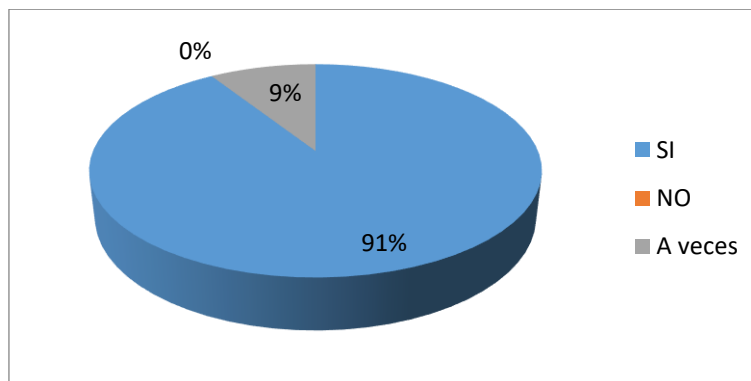
Tabla 34: Relación niño-persona durante el juego

Opciones de respuesta	N°	%
SI	9	91%
NO	0	0%
A veces	1	9%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 32: Relación niño-persona durante el juego



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Al encuestar a las educadoras sobre si les preocupa la relación que los niños y niñas mantienen con las otras personas durante el juego, obtuvimos que el 91% se preocupa, y un 9% a veces, por lo que es importante que ayudemos a los niños y niñas a que sigan manteniendo una buena relación entre los mismos con otras personas, para su buen desarrollo psicomotor.

Pregunta N°9 ¿Usted cree que los juegos lúdicos aportan en el desarrollo de habilidades sociales y valores en los niños y niñas?

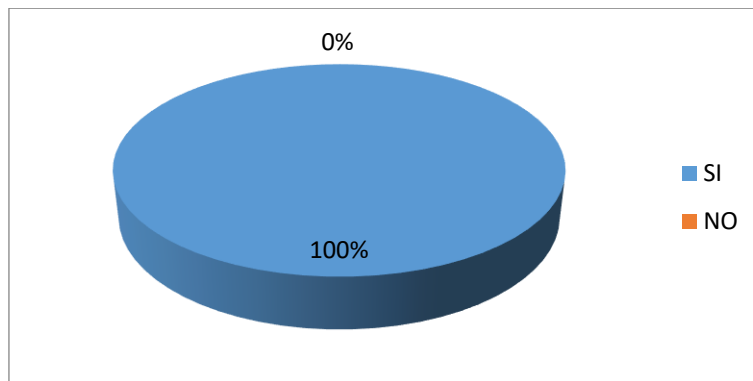
Tabla 35: El juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 33: El juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

En la encuesta aplicada se obtuvo el siguiente resultado, el 100% de las encuestadas ya creen que el juego lúdico desarrolla habilidades sociales y valores, por lo que es de suma importancia seguir haciendo más actividades lúdicas para que estas puedan analizar y continuar apreciando los beneficios que brinda este tipo de juegos a los niños.

Pregunta N°10 ¿Considera usted necesario que se realice talleres de capacitación a los padres, referente al desarrollo motriz grueso a través del juego lúdico para sus respectivos hijos?

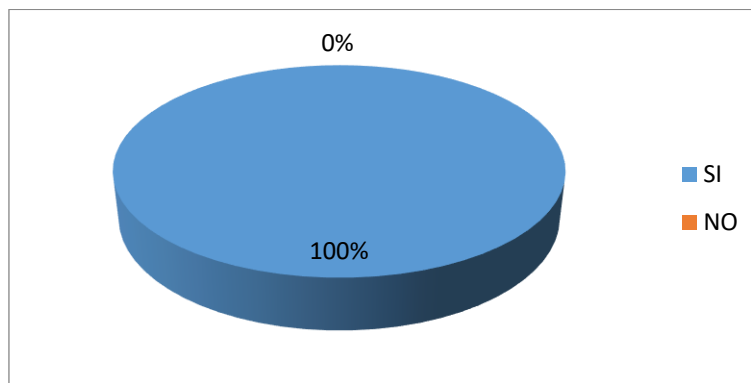
Tabla 36: Talleres para padres, referente al desarrollo motriz grueso

Opciones de respuesta	N°	%
SI	10	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 34: Talleres para padres, referente al desarrollo motriz grueso



Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta nos presenta el siguiente resultado, el 100% de las encuestadas considera ya absolutamente necesario realizar talleres de capacitación a padres, por lo que es importante aplicar talleres también a padres de familia y educadoras para que puedan trabajar en equipo los beneficios que conlleva el juego lúdico en el desarrollo motriz y a la vez a los desarrollos socio-cognitivo del niño.

Análisis e interpretación general

Según los datos obtenidos luego de la implementación de la guía lúdica con los niños, los niños lograron realizar ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales incrementando el porcentaje al 100% pudiendo realizar el indicador propuesto. Por lo tanto es importante realizar y fomentar las actividades propuestas en la guía para con el niño.

Adicionalmente hemos notado un gran avance en las educadoras con la aplicación de la guía lúdica, ya que actualmente ellas contienen un gran conocimiento de avance sobre dicho tema, es así que hemos observado la gran importancia de las capacitaciones tanto en las educadoras como en padres de familia, para trabajar continuamente en mejora de los niños y niñas.

Comparación de resultados anteriores y posteriores a la implementación de la guía metodológica a través juegos lúdicos

Tabla 37: Comparación de resultados

LISTA DE COTEJOS A NIÑOS/AS CIBV “ALEJO SAES”				
No	INDICADOR	PORCENTAJE INICIAL	PORCENTAJE FINAL	ANÁLISIS
1	Imita juegos mientras camina de un lugar a otro	30%	100%	Al finalizar la observación y luego de la implementación de la guía lúdica, se mejoró la imitación de juegos en los niños mientras caminan de lugar a otro.
2	Realiza juegos por todo el espacio en patear la pelota.	40%	95%	Al finalizar la observación y luego de la implementación de la guía lúdica, la mayoría de los niños y niñas realizaron la actividad pateando la pelota.
3	Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura	40%	95%	Los niños y niñas en su mayoría lograron saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada.
4	Realiza movimientos para subir escaleras con alternancia de pies	30%	100%	En su totalidad luego de realizar la implementación de la guía lúdica, realizaron movimientos para subir escaleras con alternancias en los pies.
5	Realiza juegos por todo el espacio en un solo pie	30%	100%	Hubo incremento en el porcentaje de su totalidad de los niños que ya realizan juegos por todo el espacio en un solo pie.

6	Juega individualmente o en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar, correr girar, y saltar con el cuerpo.	30%	100%	Los niños y niñas luego de la aplicación de la guía lúdica lograron jugar individualmente o en grupo realizando actividades de caminar, correr, girar y saltar con su propio cuerpo.
7	Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.	30%	100%	Al finalizar la observación y luego de la implementación de guía lúdica, se mejoró en su totalidad en la realización de ejercicios para controlar y coordinar sus movimientos corporales.

Elaboración: PARRA, Jessica

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

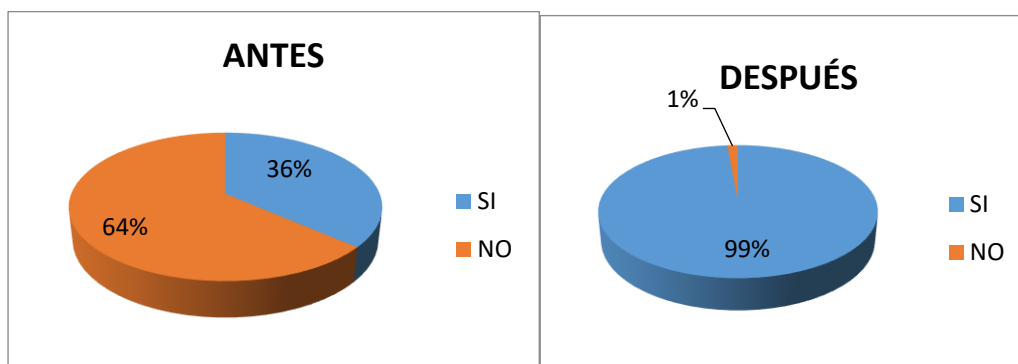
Antecedentes gráficos antes y después de la implementación de la guía metodológica a través de juegos lúdicos

Tabla 38: Antecedentes

Opciones de respuesta	N°	%	Opciones de respuesta	N°	%
SI	7	36%	SI	19,7	99%
NO	13	64%	NO	0,3	1%
TOTAL	20	100%	TOTAL	20	100%

Elaboración: PARRA, Jessica
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 35: Antecedentes gráficos



Elaboración: PARRA, Jessica
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

ANÁLISIS INTERPRETATIVO: Se ha diseñado una guía lúdica de juegos que mejoran el desarrollo motriz grueso del niño, considerando que a través del juego el niño puede experimentar varias dimensiones corporales siendo una de ellas sus movimientos amplios, es decir la motricidad gruesa, adicionalmente se evidenció que al aplicar las actividades se ha podido observar en los niños y niñas un incremento significativo en el desarrollo de sus habilidades motrices básicas gruesas. Anterior mente se evidenció que el 64% de los niños/as no practicaban actividades con juegos lúdicos luego de haber implementado la guía metodológica el 99% de los niños/as practican los juegos lúdicos a través de actividades planteadas por las educadoras.

Conclusiones

✓ Por medio del estudio de la guía metodológica determinó que el juego si incide en el desarrollo motriz, ya que al aplicar la guía se pudo constatar la contribución del juego como estrategia para mejorar el desarrollo motriz del niño, por tanto las actividades lúdicas son una vía importante para dentro del proceso enseñanza y aprendizaje.

✓ Se logró evidenciar que las educadoras emplean juegos lúdicos fundamentando al juego como una actividad libre de los niños/as, sin considerar que los juegos lúdicos ayudan a desarrollar el área motora gruesa de los niños/as.

✓ Es fundamental elaborar una guía metodológica con una variedad de juegos que apoyan el trabajo docente y promueven el buen desarrollo motriz grueso a través de la utilización del juego como estrategia principal en el crecimiento del niño.

Recomendaciones

- ✓ Se recomienda impulsar la utilización de los juegos lúdicos que son recursos didácticos para los docentes apliquen nuevas estrategias dentro de la planificación, tomando en cuenta las dificultades que tengan sus niños y niñas, de tal modo que se pueda evidenciar avances significativos en el área motriz grueso.
- ✓ Se recomienda la aplicación a menudo de las actividades de la guía didáctica elaborada, para acelerar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas, además que las actividades deben aplicarse de manera adecuada..
- ✓ Se recomienda que se evalúe constantemente las destrezas en los niños para identificar de manera inmediata alguna dificultad en el grupo, de tal modo que se pueda dar soluciones inmediatas y mejorar los problemas motrices en los niños.

Bibliografía

- Aguilar, 2. (18 de 4 de 2014). *importancia de la guia metodológica*. Obtenido de importancia.
- Arias. (2006). *investigacion descriptiva*.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Epísteme.
- Balestrini. (2008). *tipos de investigacion*.
- Bayardo, M. G. (1987). *introduccion a la metodología de la investigación educativa*. progreso.
Obtenido de
https://books.google.com.ec/books/about/Introducci%C3%B3n_a_la_Metodologia_de_la_in_v.html?hl=es&id=15t_h9QddksC&redir_esc=y
- BERRUEZO, P. (2015). *El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad*. Barcelona: Revista de estudios y experiencias.
- Best. (1989). *investigacion hstorica*.
- Calderón, Q. (2012). *Repositorio Universidad Central del Ecuador*.
- Felipe, P. (1973). *metodología y técnicas de investigación sociales*. madrid españa: siglo veintiuno.
- Garcia.I. (5 de 4 de 2014). *GUIA METODOLOGICA CONCEPTO*. Obtenido de GUIA METODOLOGICA CONCEPTO.
- (2002). *investigacion descriptiva* .
- López, M. (2011-2013). *CONCECUENCIAS*.
- Macbeth. (1989). *La escuela y la familia*.
- Morata, J. (1820). *Psicologia Infantil*.
- NetBiblo. (2014).
- Palacino, F. (2007). *Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las ciencias naturales: un enfoque lúdico*. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6, Nº 2, 275-298*.
- Palacios, N. (2014). *Desarrollo Social de 0 a 7 años*.
- Palella, S., & Martins, F. (2010). *Metodología De Investigación Cuantitativa*. Caracas: FEDUPEL.
- Pardinas. (1973). *Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales*. ESPAÑA.MADRID: Siglo veimtiuno. Obtenido de
https://www.iberlibro.com/servlet/SearchResults?an=Pardinas%2C+Felipe&cm_sp=det-_-bdp-_-author

- PREESCOLAR, M. D. (2002). *EDUCACION INICIAL*.
- Rezzano, C. G. (2006). *Los jardines de infantes*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Riviere, P. (1999).
- Rosa, E. (2010). *Educacion a la primera infancia*.
- Schwartz. (1990). *Familia Educacion y Valor*.
- Soto. (2000). *Rol de Padres*.
- Training. (2015). *Investigacion bibliografica*.
- Undestood, O. (2016). *Entender los problemas de su hijo con la coordinación física y el movimiento*. New York: USA LLC.
- WATERS. (2000). En L. *FAMILIA*.
- Yturralde, E. (2009). *La lúdica y el aprendizaje*. D.F. México: Zenit.
- Yuste, J., López, F., Vera, A., & Ortín. (Junio de 2013). *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA*. Obtenido de <http://ocw.um.es/cc.-sociales/educacion-fisica-infantil/material-de-clase1/tema-3-juan-luis-yuste-educacion-fisica-infantil-3.pdf>
- Pardinas. (1973). *Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales*. ESPAÑA.MADRID: Siglo veintiuno. Obtenido de https://www.iberlibro.com/servlet/SearchResults?an=Pardinas%2C+Felipe&cm_sp=det-_-bdp-_-author
- (MINEDUC), M. D. (2014). *Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial*. QUITO: MINISTERIO DE EDUCACION

Glosario

Pedagogía.- Son aquellos métodos y técnicas, estrategias, que se aplican para conseguir un objetivo, convirtiéndose en enseñanzas eficaces para un mejor desenvolvimiento

Coordinación viso-motriz implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que

Dominio estático.- Habilidad de mantener el cuerpo erguido y estable.

Aprendizaje.- Adquisición de conocimientos para lograr un desarrollo adecuado y oportuno, mediante experiencias significativas.

Adaptación: Estado en el que el sujeto establece una relación de equilibrio y carente de conflictos con su ambiente social.

Coordinación motora global: Capacidad que un ser humano tiene de mover el cuerpo conscientemente, ese movimiento está ligado a la percepción. Problemas motores pueden ocasionar una mal caligrafía, mala habilidad en la práctica de deporte debido a una percepción defectuosa.

Coordinación motora gruesa: Desarrollo de los músculos grandes y permite movimientos como rodar sobre sí mismo, agarrar una pelota, abrazar, correr, etc.

Coordinación motriz: Trabajo conjuntado de varios músculos para llevar a cabo un movimiento complejo y voluntario por parte del sujeto.

Coordinación neuromuscular: Es el trabajo en equipo o eficiencia entre el impulso nervioso y la contracción muscular.

Coordinación Ojo-Mano: Trabajo conjunto de la actividad motora de la mano y la actividad visual para orientar la respuesta motora adecuada. **Coordinación Viso-Motriz:** Capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes.

Anexos

Canciones utilizadas en la guía metodológica.

JOSEFINA LA GALLINA

Josefina la gallina es muy fina es muy fina
pero cuando escucha esta canción se me pone malulina.
Y corre corre corre corre
y salta salta salta salta
y gira gira gira gira

SALTANDO LOS CONEJITOS

Saltando saltando
Van los conejitos
Van moviendo sus orejas
Van moviendo sus orejas
De adelante y atrás

SOY UNA SERPIENTE

Soy una serpiente
Que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

TRES GATITOS

Tres gatitos perdieron sus guantes y empezaron
a jugar mama le dijo no sean así vamos a jugar al gato y al ratón
Ratón ratón que quieres gato ladrón comerte quiero
cómeme si puedes estas gordito hasta la punta de mi rabito ahhhhhhhh.

CAMILA CAMILA TE INVITO A JUGAR

Camila camila te invito a jugar toma la pelota que te va
a encantar toma toma toma la elota toma toma que te va
a encantar abre tus manitos y te va a encantar dame
dame dame la pelota asi vamos a jugar.

MANTENGO EL EQUILIBRIO

Yo salto con un pie y con el otro pie mantengo siempre
así el equilibrio levanto así un brazo y luego el otro
brazo mantengo siempre así el equilibrio.

LOS PECESITOS

- a. pececitos se fueron a nadar el más pequeño se fue al fondo del mar ven para acá le dijo un tiburón ven para acá ven ven ven para acá.
- 3 pececitos se fueron a nadar el más pequeño se fue al fondo del mar ven para acá le dijo un tiburón ven para acá ven ven ven ven para acá.

AL PERRO CHOCOLÓ

A mi perro chócolo le gusta bailar a mi perro chócolo le gusta bailar dance, rock, hip-hop, cumbia.

EL MARINERO BAILA

El marinero baila baila baila baila cabeza, cabeza , cabeza cabeza pies pies pies pies hombros hombros, piernas piernas cintura cintura cintura,

DESDE PEQUEÑITA

Desde pequeña me quede me quede algo resentida de este pie de este pie si si lo soy soy una coqueta sisi lo soy soy una coqueta y ahora te toca a ti.

LA BATALLA DEL MOVIMIENTO

Esta es la batalla del movimiento vamos a ver como movemos el cuerpo mueve la cabeza mueve las rodillas mueve los pies mueve los hombros.

CABEZA HOMBROS RODILLAS Y PIES

Cabeza hombros rodillas y pies
cabeza hombros rodillas y pies
cabeza hombros rodillas y pies

Planificaciones

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: LA BATALLA DEL MOVIMIENTO (MOTRICIDAD GRUESA)

GRUPO DE EDAD: 2 -3 años

TIEMPO ESTIMADO: 12 - 15

FECHA: 12-03-2018

DESCRIPCION GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Desarrolla la motricidad gruesa a través del desarrollo de juegos lúdicos.

ELEMENTO INTEGRADOR: canciones, juegos, dinámicas, bailes, movimientos del cuerpo, ejercicios de relajación

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.	Imita juegos mientras camina de un lugar a otro.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Invito a los niños /as a cantar la canción de las frutas <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivo a los niños /as a realizar movimientos del cuerpo. Pido a los niños /as hacer silencio y les invito a jugar al puente se ha caído Explico cómo vamos a jugar doy indicaciones del juego Les hago conocer las frutas que vamos a jugar y diré que había una fila de uvas y otra de manzanas y cuando todos los niños/as elijan una fruta realizaremos el juego del puente se ha caído Por ultimo cantamos la canción de bravo bravo 	<ul style="list-style-type: none"> Canción de las frutas Imágenes de las frutas 	<ul style="list-style-type: none"> Imita juegos mientras camina de un lugar a otro.

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.	Imita juegos mientras camina de un lugar a otro.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Invito a los niños/as a cantar la canción de buenos días amiguitos como están. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pido a los niños/as que tomen asiento en el suelo cómodamente. ✓ Doy indicaciones de las reglas del juego y digo que no vamos a pelear y a empujar a sus amiguitos. ✓ Escojo a dos niños pregunto ¿Quién quiere ser el angelito y quien quiere ser el diablito? Y los demás serán los niños que están jugando. ✓ Realizamos el juego de san bendito con los niños/as disfrutando de él. <ul style="list-style-type: none"> ✓ el angelito dice ya vengo niños me voy a trabajar no abrirán la puerta a nadie ✓ y el diablito viene y dice niños quieren golosinas y convence a los y se los va llevando y viene el angelito y les rescata a los niños/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canción de buenos días amiguitos ✓ Angelito ✓ diablito 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imita juegos mientras camina de un lugar a otro.

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.	Imita juegos mientras camina de un lugar a otro.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Motivo a los niños/as a cantar la canción de los gatitos traviesos. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Explico a los niños /as las reglas del juego y pido que realicemos una ronda que vamos a jugar al gato y al ratón ○ Mientras realizamos la ronda cantamos la canción motivamos a los niños/as desplazándonos por todo el espacio ○ Realizo el juego con todos los niños/as ○ Cantamos la canción de bravo bravo bravo lo hicimos muy bien. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Canción de los gatitos traviesos ○ ronda 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Imita juegos mientras camina de un lugar a otro.

Realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que e permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos.	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar	Realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Incentivo a los niños/as a cantar la canción de Camila Camila te invito a jugar. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Invito a los niños/as a observar a manipular las pelotas grandes y las pelotas pequeñas. ✚ Jugamos pateando las pelotas por todo el salón. ✚ Daré indicaciones de las reglas del juego y como lo vamos a realizar. ✚ Entrego una pelota a cada niño para que realiza el juego pateando al túnel que se encuentra en la pared ✚ Así realizaremos el juego con todos los niños/as ✚ Felicito a todos los niños /as y realizamos un juego de patear la pelota todos como cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Canción ✚ Pelotas grandes y pequeñas ✚ Túnel realizado con ulas y costal 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota.

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que e permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos.	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.	Realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cantamos con los niños/as la canción de vamos a jugar con la pelota <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizamos movimientos de los pies con los niños/as por todo el espacio. ❖ Doy indicaciones del juego de cómo vamos a realizar el juego de bolos ❖ Coloco los bolos y a los niños a una distancia determinada ❖ Digo a los niños/as que vamos a patear la pelota hacia los bolos ❖ Observamos cuantos niños derivan los bolos pateando la pelota ❖ Motivo y animo a los niños/as para que el juego sea divertido. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canción de vamos a jugar con la pelota ❖ Bolos hechos con botella ❖ pelota 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que e permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos.	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.	Realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivo e invito a los niños/as a realizar ejercicios de calentamiento del cuerpo. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elijo 2 grupos de niños por colores el grupo1 serán los rojos el grupo 2 serán los amarillos. ▪ Daré indicaciones de las reglas del fútbol de cómo vamos a jugar ▪ Nos ubicamos y comenzamos a jugar ▪ Motivo a los niños/as y hago el juego mas divertido ▪ Motivando que todos son ganadores ▪ Al final del partido descansamos sentándonos en la alfombra mágica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Movimientos del cuerpo ▪ 2 equipos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar juegos por todo el espacio en patear la pelota

Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.	Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cantamos con los niños/as la canción de pepito conejo <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invito a, los niños /as a realizar saltos por todo el salón. ❖ Pido a los niños /as a sentarse cómodamente en la alfombra mágica ❖ Doy indicaciones de las reglas del juego y como se va a realizar ❖ Con ayuda de la educadora los niños/as irán saltando sobre la cuerda cantando la canción de pepito conejo motivando y felicitándoles para que sea divertido y lo disfruten. ❖ Continuaré ayudando y motivando a saltar a los niños/as mientras los voy felicitando. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canción de pepito conejo ❖ cuerdas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ juega a saltar cuerdas ubicadas en alturas determinadas

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.	Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invito a los niños/as a cantar la canción yo salto con los dos pies mantengo el equilibrio. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos ubicamos en el centro del salón y observamos los dibujos de los sapos y las cuerdas que están en el piso. ❖ Incentivo a los niños/as a realizar saltos por todo el salón. ❖ Motivo a saltar como sapitos sobre la cuerda, saltando saltando mientras cantamos la canción del equilibrio. ❖ Felicitamos a todos los niños/as lo hicimos muy bien 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canción del equilibrio ❖ Dibujo de los sapos ❖ cuerdas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.	Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invito a los niños /as a cantar la canción de estos piecitos. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consiste en que dos niños tienen la soga de sus extremos y proceden a girarla, mientras otro niño salta la soga o cuerda sobre ella. • Se acompañaba a los saltos con una canción eres una manzana eres una pera, un banano, un limón y le molestaban diciéndole la fruta qué tendría cuando crezca todo esto era según él la fruta que se quedó cuando piso la soga, perdiendo y dando la oportunidad al siguiente niño, • Este juego se termina cuando los niños lo deseen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Cuerda • frutas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada

Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicado los dos pies en cada peldaño y bajar con ayuda.	Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Cantamos con los niños/as la canción del perro chócolo <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Invito a los niños/as a jugar por todo el espacio realizando movimientos de los pies. ✚ Colocaré unos dibujos de una pulguitas en las gradas para llamar la atención de los niños/as. ✚ Daré las reglas del juego y como los vamos a realizar ✚ Primero invito a pasar las pulguitas ✚ E iremos alternando los pies y motivado a los niños/as que si pueden realizar el juego. ✚ Logrando que los niños/as disfruten y se diviertan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Canción del perro chócolo ✚ Movimientos de los pies ✚ Dibujos de las pulguitas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de los pies

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicado los dos pies en cada peldaño y bajar con ayuda.	Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Motivo a los niños/as a cantar la canción del soldadito <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Motivo a los niños/as a pintarnos la carita de color verde para imitar a los soldaditos ✚ Doy indicaciones del juego que vamos a realizar de los soldaditos y que vamos a ir subiendo las gradas ✚ Pediré a los niños/as que vayan alternando los pies al subir las escaleras , y continuaremos cantando la canción ✚ Motivando incentivando a que si pueden realizar el juego 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Canción de los soldaditos ✚ Pintura de cara 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura determinada

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicado los dos pies en cada peldaño y bajar con ayuda.	Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Invito a los niños/as a realizar ejercicios, movimientos de los pies. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Hare que los niños se coloquen alrededor de la piscina ✚ Doy indicaciones de la actividad que vamos a realizar ,y de las reglas del juego ✚ Explicare que vamos a subir las gradas y nos vamos a lanzar a la piscina de pelotas ✚ Motivando y dejando que los niños disfruten del juego de subir las gradas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Movimientos de los pies ✚ Piscina ✚ Pelotas ✚ gradas 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Realizar movimientos para subir escaleras con alternancia de pies.

Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que e permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.	Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Invito a los niñas /as a cantar la canción del marinero baila, baila <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Incentivo a los niños/as a realizar movimientos de los pies ● Doy indicaciones de las reglas del juego y cómo vamos a realizar. ● Colocaré imágenes de unos pececitos en el piso para que logre captar la atención de los niños/as y sea divertido ● Invito a saltar sobre los pececitos de colores incentivando que coloquen un solo pie ● Aplaudimos y felicitamos para que se sientan motivados y logren realizar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canción del marinero ● Imágenes de pececitos ● Música ● cd 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie.

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que e permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.	Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motivo a los niños/as a cantar la canción de mi cuerpo en movimiento <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ubico a los niños /as por todo el salón ● Pregunto dónde están los pies ● Doy indicaciones del juego de los esqueletos ● Coloco a todos los niños/as los antifaces de esqueletos e indico que lo vamos hacer solo en un solo pie desplazándonos por todo el espacio ● Motivo y animo a los niños/as para que el juego sea divertido. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canción del cuerpo en movimiento ● Música ● cd 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que e permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.	Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Incentivo a los niños/as a cantar la canción desde pequeñita. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ubico a los niños/as por todo el espacio donde se sientan cómodos para jugar ● Doy las reglas del juego y las indicaciones. ● Invito a un niño que desee participar primero le coloco en los ojos una manta pequeña para que el juego sea más divertido nos paramos solo en un pie y continuamos cantando la canción. ● Motivo y felicito a todos los niños/as a jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canción desde pequeñita ● manta 	<ul style="list-style-type: none"> ● . Realizar juegos por todo el espacio en un solo pie

Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que e permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos	Caminar correr y saltar de un lugar a otro coordinada mente combinado estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas.	Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cantamos la canción de la gallina josefina. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Invito a los niños /as a colocarse unos piquitos en la boca para imaginar que somos gallinitas ● Jugaremos a la gallina josefina ● Incentivo a los niños /as a colocarse por todo el espacio y que vamos a realizar el juego mientras saltamos, corremos, caminamos, giramos disfrutando del juego ● Primero iremos realizando los saltos ● Luego iremos corriendo por todo el espacio ● Y después iremos girando felicitado y dando a niños a los niños para que logren realizar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canción de la gallina josefina ● Picos de las gallinitas ● Música ● cd 	<ul style="list-style-type: none"> ● Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos	Caminar y correr de un lugar a otro coordinadamente combinado estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas.	Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos moveremos por todo el salón incentivando a los niños/as a mover las partes del cuerpo <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> Invito a los niños /as a imaginar que somos pollitos Doy indicaciones y las reglas del juego del pollito amarillito Coloco los piquitos de pollitos Escojo a un niño que sea el gavián y los demás los pollitos Cuando se acerca el gavián los pollitos saldremos corriendo saltando girando y saltando por todo el espacio Cantamos la canción de bravo bravo bravo. 	<ul style="list-style-type: none"> Movimientos del cuerpo Picos de pollitos gavián 	<ul style="list-style-type: none"> Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que e permita disfrutar de la realización de diferentes formas de movimientos	Caminar correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinado estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas.	Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Invito a los niños /as a realizar ejercicios de respiración para tranquilizarnos <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Explico las reglas del juego del rey manda como: no pelear no empujarse y respetar a sus compañeros. ● Yo seré el rey para indicar a los niños/as como es el juego ● Diré el rey manda a que todos los niños/as corran, salten giren ,caminen en diferentes direcciones. ● Motivando e incentivando a los niños/as 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> ● Juega en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar correr y girar y saltar con el cuerpo en diferentes direcciones.

Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Correr con seguridad distancias más largas a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.	Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Invito a los niños /as a cantar la canción de la batalla del movimiento. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Invito a los niños/as a cantar la canción de la batalla del movimiento. ♥ Doy indicaciones de las actividades que vamos a realizar y como es el juego ♥ Realizamos ejercicios de calentamiento antes de realizar la bailoterapia como: mover los brazos, los pies la cabeza. ♥ Realizamos la bailoterapia con diferentes ritos lentos y suaves para que los niños vayan coordinando los movimientos acompañados por el adulto ♥ Incentivamos y felicitamos a los niños /as por realizar bien el juego 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Canción la batalla del movimiento ♥ Canciones de ritmos suaves y lentos ♥ Música ♥ cd 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Correr con seguridad distancias más largas a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.	Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Invito a los niños/as a realizar la dinámica de cabeza hombros rodillas y pies <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Invito a los niños/as a colocarse alrededor del juego motriz ♥ Doy indicaciones del juego como lo vamos a realizar ♥ Acompaño a los niños/as a jugar en el juego motriz mientras van coordinando su cuerpo. ♥ Felicito y animo a los niños para que sea más divertido el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Dinámica del cuerpo ♥ Juego motriz 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores para evaluar
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Correr con seguridad distancias más largas a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.	Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Motivo a los niños/as a cantar y realizar la dinámica de los conejos <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Coloco las ulas ulas en el suelo en forma de línea curva ♥ Invito a los niños/as a colocarse alrededor de las ulas ♥ Motivo e incentivo a jugar saltando moviendo el cuerpo controlando sus movimientos. ♥ Felicito a todos los niños/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Dinámica de los conejos ♥ Ulas ♥ espacio 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales

REPORTE FOTOGRÁFICO

Realización de la encuesta inicial a docentes



Realización de encuesta final a docentes



Imágenes a niño/as realizando los juegos

Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.



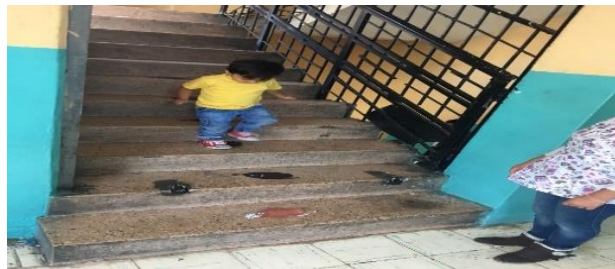
Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas



Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma longitudes de 30 cm...



Subir escaleras sin apoyo en posición de pie escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño al bajar y subir gradas



Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas altura, en un solo pie



Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas



Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.



Lista de cotejo resultados anteriores

LISTA DE COTEJO DIRIGIDO A LOS NIÑOS DE 2 a 3 AÑOS DEL CIBV “ALEJO SAES” PARA DETERMINAR EL NIVEL DE DESARROLLO MOTRIZ GRUESO A TRAVÉS DEL JUEGO LÚDICO

INSTRUCCIONES:

1. Marque con una (X) de manera objetiva cada ítem.

ÍTEM	LISTA DE NIÑOS Y NIÑAS	Destrezas													
		Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.		Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas		Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma longitudes de 30 cm...		Subir escaleras sin apoyo en posición de pie escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño al bajar y subir gradas		Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas		caminar ,correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas		Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
		Indicadores													
		Imita juegos mientras camina de un lugar a otro		Realiza juegos por todo el espacio en patear la pelota.		Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura		Realiza movimientos para subir escaleras con alternancia de pies		Realiza juegos por todo el espacio en un solo pie		.juega individualmente o en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar, correr girar, y saltar con el cuerpo.		Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aylwin Pilaguano		✓	✓			✓		✓	✓			✓	✓	
2	Dylan Lema		✓	✓		✓			✓		✓	✓		✓	
3	Salome Minango	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓

4	Amaury Quishpe	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
5	Danna Chicaiza		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓
6	Johan chisaguano	✓		✓		✓		✓	✓		✓		✓	
7	Samanta Roldan	✓			✓		✓	✓			✓	✓		✓
8	Mateo Chuquitarco		✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓
9	Luciana Arellano		✓	✓		✓		✓		✓		✓	✓	
10	Macarena Tagua		✓	✓		✓		✓		✓		✓	✓	

11	Damián Morocho		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
12	Edison Morocho		✓		✓	✓			✓		✓		✓		✓
13	Jehiel Pavón		✓		✓	✓			✓		✓	✓			✓
14	Karen Criollo		✓		✓		✓	✓			✓	✓		✓	
15	Cayana Valla		✓	✓			✓			✓			✓		✓
16	Alexandra Cusan	✓		✓			✓		✓	✓			✓		✓
17	Emily Morales	✓			✓		✓		✓		✓		✓	✓	
18	Jostin Pilatasig		✓		✓		✓		✓	✓			✓		✓
19	Ronald Viñan		✓		✓	✓			✓	✓		✓			✓
20	Danny Capito		✓		✓	✓			✓	✓			✓	✓	

Lista de cotejo resultados posteriores

LISTA DE COTEJO DIRIGIDO A LOS NIÑOS DE 2 a 3 AÑOS DEL CIBV “ALEJO SAES” PARA DETERMINAR EL NIVEL DE DESARROLLO MOTRIZ GRUESO A TRAVÉS DEL JUEGO LÚDICO

INSTRUCCIONES:

2. Marque con una (X) de manera objetiva cada ítem.

ÍTEM	LISTA DE NIÑOS Y NIÑAS	Destrezas													
		Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.		Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas		Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma longitudes de 30 cm...		Subir escaleras sin apoyo en posición de pie escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño al bajar y subir gradas		Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas		caminar ,correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas		Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.	
		Indicadores													
		Imita juegos mientras camina de un lugar a otro		Realiza juegos por todo el espacio en patear la pelota.		Juega a saltar cuerdas ubicadas en una altura		Realiza movimientos para subir escaleras con alternancia de pies		Realiza juegos por todo el espacio en un solo pie		juega individualmente o en grupo y ejercita todas las habilidades motrices a la vez como caminar, correr girar, y saltar con el cuerpo.		Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Aylwin Pilaguano	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2	Dylan Lema	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
3	Salome Minango	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
4	Amaury Quishpe	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
5	Danna Chicaiza	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

6	Johan chisaguano	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
7	Samanta Roldan	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
8	Mateo Chuquitarco	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
9	Luciana Arellano	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
10	Macarena Tagua	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

11	Damián Morocho	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
12	Edison Morocho	✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓	
13	Jehiel Pavón	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
14	Karen Criollo	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
15	Dayana Valla	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
16	Alexandra Chusin	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
17	Emily Morales	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
18	Jostin Pilatasig	✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
19	Ronald Viñan	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
20	Danny Capito	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Encuesta 1

Encuesta aplicada a las educadoras del CIBV “Alejo Saes”

ENCUESTA DIRIGIDA A EDUCADORAS

OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para el estudio de **la motricidad gruesa a través de juegos lúdicos de niños de 2 a 3 años** del CIBV ALEJO SAES. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines pedagógicos.

INSTRUCCIONES:

1. Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una (X) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

ÍTEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS		
		SI	NO	A VECES
1	¿Sabe usted que es el juego lúdico?	2	8	
2	¿Conoce usted las características del juego lúdico?	2	7	1
3	¿Tiene conocimientos sobre los distintos juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad gruesa?	3	7	
4	¿Sabe usted los beneficios de los juegos lúdicos para desarrollar a motricidad gruesa?	1	8	1
5	¿Cree usted que es importante planificar juegos lúdicos para trabajar las destrezas motoras de los niños y niñas?	2	7	1
6	¿Usted ha trabajado el juego lúdico con sus niños y niñas en sus actividades diarias planificadas?	4	5	1
7	¿Cree usted que el juego lúdico ayuda a desarrollar habilidades cognitivas de los niños y niñas?	3	5	2
8	¿Le preocupa la relación que los niños y niñas mantienen con las otras personas durante el juego?	3	6	1
9	¿Usted cree que los juegos lúdicos aportan en el desarrollo de habilidades sociales y valores en los niños y niñas?	1	5	4
10	¿Considera usted necesario que se realice talleres de capacitación a los padres, referente al desarrollo motriz grueso a través del juego lúdico para sus respectivos hijos?	2	5	3

Encuesta 2

Encuesta aplicada a las educadoras del CIBV “Alejo Saes”

ENCUESTA DIRIGIDA A EDUCADORAS

OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para el estudio de **la motricidad gruesa a través de juegos lúdicos de niños de 2 a 3 años** del CIBV ALEJO SAES. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines pedagógicos.

INSTRUCCIONES:

1. Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una (X) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

ÍTEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS		
		SI	NO	A VECES
1	¿Sabe usted que es el juego lúdico?	10		
2	¿Conoce usted las características del juego lúdico?	10		
3	¿Tiene conocimientos sobre los distintos juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad gruesa?	10		
4	¿Sabe usted los beneficios de los juegos lúdicos para desarrollar a motricidad gruesa?	10		
5	¿Cree usted que es importante planificar juegos lúdicos para trabajar las destrezas motoras de los niños y niñas?	10		
6	¿Usted ha trabajado el juego lúdico con sus niños y niñas en sus actividades diarias planificadas?	10		
7	¿Cree usted que el juego lúdico ayuda a desarrollar habilidades cognitivas de los niños y niñas?	10		
8	¿Le preocupa la relación que los niños y niñas mantienen con las otras personas durante el juego?	9		1
9	¿Usted cree que los juegos lúdicos aportan en el desarrollo de habilidades sociales y valores en los niños y niñas?	10		
10	¿Considera usted necesario que se realice talleres de capacitación a los padres, referente al desarrollo motriz grueso a través del juego lúdico para sus respectivos hijos?	10		