



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"



CARRERA DE PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN

**LOS JUEGOS KINESTÉSICOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN
LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE
LA UNIDAD EDUCATIVA "VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ",
PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTÓN
SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO
VERDE, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2019-ABRIL 2020.**

Nombre del Autor:

Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Tutora:

Roxanna Castillo Landázuri

Quito, Ecuador 2020



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: KATHERINE MISHHELL VELÁSQUEZ VELÁSQUEZ	Periodo Académico: <i>Noviembre 2019- Abril 2020</i>
Carrera: PARVULARIA	Dirección Domicilio: <i>Urbanización "El Portón"</i>
Correo electrónico: katy-100-velasquez1@hotmail.com	TELEFONO 0980821733

Fecha: 15-12-2019

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Lcda. Castillo Landázuri Roxanna Estefanía	Carrera: Tecnología Superior en Parvularia

ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION

Los Juegos Kinestésicos en el desarrollo motriz en los niños 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Vivian Luzuriaga Vásquez", Provincia Santo Domingo de los Tsáchila, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Río Verde, en el periodo Noviembre 2019- Abril 2020.

OBJETIVOS GENERAL, ESPECÍFICOS Y JUSTIFICACIÓN



OBJETIVO GENERAL:

Unificar los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, mediante una investigación bibliográfica y de campo para diseñar una guía didáctica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS :

- Analizar si los juegos kinestésicos aportan en el desarrollo motriz de las niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, mediante una investigación bibliográfica y de campo.
- Evaluar el nivel motriz en los niños y niñas de 3 a 4 años que asisten a la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, mediante el método de observación.
- Recopilar una guía didáctica sobre los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surge de la necesidad de establecer juegos kinestésicos que ayuden al fortalecimiento del desarrollo motriz y aprendizaje de los niños en edad preescolar, siendo un elemento importante en un entorno seguro, acogedor, divertido y llamativo de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, que centra en dejar una guía a futuros docentes, siendo una orientación pedagógica que les servirá de aporte para la construcción de nuevas estrategias metodológicas creativas en la formación de enseñanza y aprendizaje del desarrollo motriz de las niñas y niños.

En su actualidad los juegos kinestésicos, está vinculada con la capacidad para poder controlar nuestro cuerpo en actividades físicas coordinadas. Se puede percibir en el esquema corporal, el equilibrio, el espacio y el tiempo a través de juegos, saltos y estímulos visuales, sonoros. El párvulo tendrá un soporte donde podrá adoptar todos estos movimientos kinestésicos que serán esenciales para el estímulo del infante, el medio ambiente permite un mayor y mejor desarrollo motor en cada etapa de las niñas y niños.



Por medio de esta investigación se busca un progreso en el área motriz y producir todas las ventajas para la creación de actividades que nos ayudaran como motivación en el salón de clase. Se puede decir que la propuesta sobre los juegos kinestésicos para el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años, obtendrá un gran impacto local, nacional y regional ya que el infante es mucho más receptivo por los estímulos y tiene una gran habilidad motriz para llevar a cabo los movimientos corporales. Por ende el presente proyecto es factible debido su ubicación, apoyo de los docentes y sobre todo en el aspecto económico debido a que en las actividades a realizar son elaboradas con materiales reciclados los cuales se pueden conseguir con facilidad. Se detallan como beneficiarios principales a los estudiantes del inicial de 3 y 4 años y secundarios serán los padres de familia que son quienes verán resultados positivos y satisfactorios en los logros de sus hijos, de igual manera los docentes, de la unidad educativa que son parte de comunidad educativa.

Atentamente,

Nombre Asesor: _____

Firma Asesor: _____





CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, **Lcda. Roxanna Castillo** C.C. **092225272-1** en mi calidad de Tutora del trabajo de Titulación en la Tecnología de Parvularia, sobre el tema: **“LOS JUEGOS KINESTÉSICOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO VERDE, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2019-ABRIL 2020.”**. Desarrollado por la egresada Velásquez Velásquez Katherine Mishell, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Consejo Directivo.

Lcda. Roxanna Castillo

TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO



DERECHO DE AUTOR

Yo, **Katherine Mishell Velásquez Velásquez** con documento de identidad número 2350285561, declaro que los resultados de mi investigación final de obtención de grado “**LOS JUEGOS KINESTÉSICOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO VERDE, PERIODO NOVIEMBRE 2019- ABRIL 2020**” son totalmente originales, único y personales.

Los resultados y conclusiones de este trabajo de investigación son de absolutamente original de tal forma que no presenta ningún tipo de copia o plagio, este documento es de responsabilidad legal y académico.

Atentamente,

Katherine Mishell Velásquez Velásquez

.....

CC. 2350285561

Correo: katy-100-velasquez1@hotmail.com



DEDICATORIA

Este proyecto es dedicado especialmente a Dios, quien me dio las fuerzas necesarias para llevar a cabo este gran trabajo no puedo decir que fue fácil pero sin él no hubiera llegado hasta donde estoy en mi vida personal y profesional.

A mis padres que son el motor principal por el cual yo estoy aquí, por su apoyo tan incondicional, su cariño y dedicación al no dejarme derrumbar por pequeños obstáculos y siempre estar conmigo en las buenas y malas. A mi hermana que constantemente me apoyaba en los días donde ya no podía seguir, gracias a ella también tuve una gran experiencia con su cariño y sus buenos deseos en esta etapa de mi vida.

A mis compañeros que me brindaron su amistad y compartieron conmigo momentos tan agradables en todo el tiempo de estudio, hicimos un gran trabajo juntos en las buenas y malas, ya que demostramos una amistad sincera y poder lograr una meta tan anhelada.

Autora: Katherine Velásquez



AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento profundo es a papito Dios por otorgarme la vida, sus bendiciones e iluminar mis pasos ya que me da las fuerzas que necesito día a día para poder cumplir mis sueños.

Mi familia por el gran apoyo que me brindaron en las buenas y malas, a mi querida madre que me ha demostrado ser mi mejor amiga incondicional brindarme sus consejo, supo educarme con valores y responsabilidades en todo este trancurso de mi adolescenciaguio mis pasos por el buen camino, a mi querido padre que a pesar de la distancia que tenemos al no estar juntos todos los días me ha demostrado ser mi mejor amigo al quien confiar.

Tambien quiero agraceder a todas las personas que de una u otra manera me brindaron su apoyo, estuvieron pendientes de mi proceso al cual día a día sigo luchando, tratando de darme animos y poder culmiar mi propuesta con éxito.

Y no puedo dejar pasar en agradecer a todos mis docentes por impartir sus conocimiento, experiencias, motivacion, consejos y brindarme su amistad que a formado gran parte de mi ya que me servirán para mi vida laboral.

Autora: Katherine Velásquez

C.I. 2350285561



RESUMEN EJECUTIVO

CARRERA: Parvularia

AÑO: 2019

TEMA: Los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz en niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde , en el periodo Noviembre 2019, Abril 2020.

Autor: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Tutor: Lcda. Roxanna Castillo Landazuri

RESUMEN

El presente proyecto se orientó principalmente en un enfoque cualitativo y cuantitativo ya que se investigó la problemática de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” sobre la falencia de no utilizar juegos para el desarrollo de habilidades kinestésicas, esto es de relevancia debido a que está vinculada con la capacidad que tenemos para controlar nuestro cuerpo en diferentes actividades y lograr una coordinación física. Se considera que las personas con alta inteligencia kinestésica aprenden mejor tocando y moviéndose, es decir, procesan mejor la información que les llega a través de sensaciones corporales, cualquier actividad que conlleve movimiento es adecuado para aprenden haciendo. El objetivo primordial fue trabajar con actividades basadas en juegos que quedaron plasmadas en una guía didáctica para docentes para incentivar a las niñas y niños de 3 a 4 años en el desarrollo de habilidades kinestésicas, El contenido se centra en la identificación de variables con temas y subtemas, en conclusión el proceso de exploración se sustentó en un diseño experimental, y los tipos de investigación fueron trabajo de campo y documental apoyados en el aprendizaje kinestésico por medio del internet, los cuales fueron factibles para la enseñanza de los estudiantes.

Palabras Claves: Juegos kinestésicos, Estimulación, Desarrollo Motriz y Habilidades Kinestésicas.



Instituto Superior Tecnológico “Japón”

Carrera: Parvularia

Year: 2019

Topic: The kinesthetic games in the motor development in the children from 3 to 4 years old of the Initial Education in the Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, Santo Domingo Pronvice, Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Rio Verde parish, in the period November 2019, April 2020.

Author: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Tutor: Lcda. Roxanna Castillo Landazuri

EXECUTIVE SUMMARY

The present project was oriented mainly on a qualitative and quantitative approach since the problem of the missionary Treasury Educational Unit "Vivian Luzuriaga Vasquez" was investigated on the failure of not using games for the development of kinesthetic skills, this is relevant because It is linked to the ability we have to control our body in different activities and achieve physical coordination. It is considered that people with high kinesthetic intelligence learn better by touching and moving, that is, they process better the information that comes to them through bodily sensations, any activity that involves movement is suitable for learning by doing. The main objective is to work with activities based on games that were reflected in a didactic guide for teachers to encourage girls and boys from 3 to 4 years old in the development of kinesthetic skills. The content focuses on the identification of variables with themes and In conclusion, the exploration process was based on an experimental design, and the types of research were field and documentary work supported by kinesthetic learning through the internet, which were feasible for the teaching of students.

KEY WORDS: Kinesthetic games, motor development, field research, kinesthetic skills.



ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	V
DERECHO DE AUTOR.....	V
DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO.....	VIII
RESUMEN EJECUTIVO.....	IX
EXECUTIVE SUMMARY	X
ÍNDICE GENERAL.....	XI
ANTECEDENTES	17
INTRODUCCIÓN.....	17
OBJETIVOS	19
JUSTIFICACIÓN	20
PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA.....	21
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	22
HIPÓTESIS	22
VARIABLES.....	23
CAPÍTULO I	24
MARCO TEÓRICO.....	24
1.1 El Juego.....	24
1.2. Que es Kinestésico	25
1.3. Los juegos Kinestésicos	25
1.4. Características del juego.....	26
1.5. Clasificación del juego.....	26
1.5.1 Juegos de Contacto Físico.....	27
1.5.2. Juegos de Construcción - representación.....	27
1.5.3. Juegos de Representación incipiente	27
1.5.4. Juegos de representación vicaria:	27
1.5.6. Juegos de mesa.....	28
1.5.7. Juegos de patio.....	28
1.6. El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje	28
1.6.1 Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.	28



1.6.2 El juego como factor de maduración motriz.....	29
1.6.3 El juego como potenciador de la actividad cognitiva.....	29
1.6.4 El juego como facilitador del desarrollo afectivo.....	29
1.6.5 El juego y la socialización.....	29
1.6.6 El juego en la educación infantil y en educación primaria.....	30
1.7 Tipos de Kinestésico	30
1.8 Ejercicios kinestésicos	31
1.8.1 Ejercicios kinestésicos segmentales:	31
1.8.2 Ejercicios kinestésicos totales:	31
1.9. Ejercicios coordinativos:.....	31
1.10. Posturas corporales:.....	31
1.11. Aprendizaje kinestésico	32
1.12. Características del aprendizaje Kinestésico.....	32
1.12.1 Necesidad de moverse.....	33
1.12.2 Tienen buena memoria muscular	33
1.12.3 Tienen buena coordinación.....	33
1.12.4 Aprenden mediante la acción.....	33
1.12.5 Se distraen fácilmente.....	34
1.13 Técnicas de aprendizaje kinestésico.....	34
1.13.1 Estudia de pie.....	34
1.13.2 Intercala sesiones de estudio con ejercicio.....	34
1.13.3 Realiza pequeños movimientos.....	34
1.14. Aprendizaje de los niños y niñas kinestésicos	35
2. Desarrollo Motriz	35
2.1 Que es motricidad.....	36
2.1.2 Desarrollo motor grueso.....	36
2.1.3 Desarrollo motor fino.....	37
2.2 Desarrollo motriz grueso de 0 a 6 meses	37
2.3 Desarrollo motriz grueso de 6 meses a 1 años.....	37
2.4 Desarrollo motriz grueso de 1 a 2 años.....	38
2.5 Desarrollo motriz grueso de 3 a 4 años.....	38
2.6 Desarrollo motriz fino de 0 a 12 mese.....	38
2.7 Desarrollo motriz fino de 1 a 3 años	38



2.8 Desarrollo motriz fino de 3 a 5 años	39
2.9 Clasificación de las habilidades motrices básicas:.....	40
2.10 Teorías sobre los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz.....	40
2.10.1 Karl Groos (1902).....	40
2.10.2 Jean Piaget (1956)	41
2.10.3 Lev Vigotsky (1924)	42
3. FUNDAMENTACIONES	43
3.1 Fundamentación Legal.....	43
3.1.1. De la Constitución de la República del Ecuador.....	43
3.2 Código de la Niñez y Adolescencia.....	44
3.3 Fundamentación Pedagógica.....	45
3.3 Fundamentos Sociológicos	46
Metología de la Investigación	47
Métodos.....	47
Cuantitativa y Cualitativa.....	47
TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	47
Investigación de Campo.....	47
Investigación Descriptiva.....	48
Investigación Documental.....	48
TÉCNICAS	49
Observación.....	49
Entrevista.....	49
Encuesta.....	50
Lista de Cotejo.....	50
Población-Muestra.....	50
CAPÍTULO II.....	51
CAPITULO III	63
PROPUESTA.....	63
Introducción.....	63
BENEFICIARIOS.....	64
Objetivos	65
Objetivo General.....	65
Objetivos Específicos.....	65



Justificación.....	66
CAPITULO IV.....	97
Análisis de la encuesta realizada a los docentes después del planteamiento de juegos kinestésicos para desarrollo motor.	99
Análisis comparativos de los resultados antes y después de la propuesta.....	112
CAPITULO V	
Conclusiones y recomendaciones.....	120
Bibliografía.....	123
ANEXOS.....	126



TABLAS

Tabla	53
Tabla	54
Tabla	55
Tabla	56
Tabla	57
Tabla	58
Tabla	59
Tabla	60
Tabla	61
Tabla	62
Tabla	99
Tabla	1040
Tabla	1051
Tabla	1062
Tabla	1073
Tabla	1084
Tabla	1095
Tabla	1106
Tabla	1117
Tabla	1118



Ilustración

Ilustración 2.....	53
Ilustración 3.....	54
Ilustración 4.....	55
Ilustración 5.....	56
Ilustración 6.....	57
Ilustración 7.....	58
Ilustración 8.....	59
Ilustración 9.....	60
Ilustración 10.....	61
Ilustración 11.....	62
Ilustración 12.....	99
Ilustración 13.....	1040
Ilustración 14.....	1051
Ilustración 15.....	1062
Ilustración 16.....	1073
Ilustración 17.....	1084
Ilustración 18.....	1095
Ilustración 19.....	1106
Ilustración 20.....	1117
Ilustración 21.....	1118



ANTECEDENTES

INTRODUCCIÓN

El ser humano, desde su inicio, cuenta con una serie de posibilidades en su desarrollo motriz, que pueden lograr en su entorno con una estimulación necesaria tanto de su familia, amigos o comunidad.

Los juegos kinestésicos forman parte de su aprendizaje y lo van descubriendo a medida de esos primeros años de vida, son conocimientos por el cual los pequeños pasan en su autodescubrimiento de su Yo, el placer por la exploración y la innovación permitirán su libertad y autonomía con lo creativo que irán construyendo en su pequeño mundo indicando como lo piense, lo sienta y vea; el desarrollo motriz permite que exploren y realicen actividades por si solos, se verá reflejado en el espacio necesario para su proceso de enseñanza y aprendizaje.

El propósito de esta investigación es concientizar la importancia que existe en las actividades que se realiza mediante juegos kinestésicos y su desarrollo motriz con los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” Para consecuencia de este trabajo de investigación está organizado en cinco capítulos que están distribuidos de la siguiente manera:

Capítulo I: Abarca con la fundamentación teórica de los juegos kinestésicos y el desarrollo motriz, tratando el propio punto de vista y verificando la información que se requiere en la investigación. Se detalla la metodología, métodos, técnicas que permiten resaltar la investigación.



Capítulo II: Son datos esenciales, se considera que el tema se deberá aplicar las encuestas, entrevistas y fichas de observación para determinar los conocimientos que tienen sobre los juegos kinestésicos en el desarrollo motor.

Capítulo III: Propuesta, se determina la modalidad básica de investigación a través de las actividades en los juegos kinestésicos para favorecer el desarrollo motor ejecutando la guía didáctica para los niños de 3 a 4 años.

Capítulo IV: Análisis de Resultados, consiste en analizar los resultados, la encuesta para los padres de familia, la entrevista a los docentes y las fichas de observación aplicadas a los niños y niñas la cual se realizará a través de los cuadros estadísticos con su respectivo gráfico.

Capítulo V: La conclusión y Recomendación, la conclusión será la investigación realizada que se podrá evidenciar que los juegos kinestésicos en el desarrollo motor son de gran importancia para los niños y niñas de temprana edad, la recomendación, se basará con el análisis de cada conclusión las cuales servirán para buscar nuevas alternativas al problema de investigación.



OBJETIVOS

Objetivo de Investigación:

Unificar los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, mediante una investigación bibliográfica y de campo para diseñar una guía didáctica.

Objetivos Específicos:

- Analizar si los juegos kinestésicos aportan en el desarrollo motriz de las niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, mediante una investigación bibliográfica y de campo.
- Evaluar el nivel motriz en los niños y niñas de 3 a 4 años que asisten a la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, mediante el método de observación.
- Recopilar una guía didáctica sobre los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surge de la necesidad de establecer juegos kinestésicos que ayuden al fortalecimiento del desarrollo motriz y aprendizaje de los niños en edad preescolar, siendo un elemento importante en un entorno seguro, acogedor, divertido y llamativo de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, que centra en dejar una guía a futuros docentes, siendo una orientación pedagógica que les servirá de aporte para la construcción de nuevas estrategias metodológicas creativas en la formación de enseñanza y aprendizaje del desarrollo motriz de las niñas y niños.

En su actualidad los juegos kinestésicos, está vinculada con la capacidad para poder controlar nuestro cuerpo en actividades físicas coordinadas. Se puede percibir en el esquema corporal, el equilibrio, el espacio y el tiempo a través de juegos, saltos y estímulos visuales, sonoros. El párvulo tendrá un soporte donde podrá adoptar todos estos movimientos kinestésicos que serán esenciales para el estímulo del infante, el medio ambiente permite un mayor y mejor desarrollo motor en cada etapa de las niñas y niños.

Por medio de esta investigación se busca un progreso en el área motriz y producir todas las ventajas para la creación de actividades que nos ayudaran como motivación en el salón de clase. Se puede decir que la propuesta sobre los juegos kinestésicos para el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años, obtendrá un gran impacto local, nacional y regional ya que el infante es mucho más receptivo por los estímulos y tiene una gran habilidad motriz para llevar a cabo los movimientos corporales. Por ende el presente proyecto es factible debido su ubicación, apoyo de los docentes y sobre todo en el aspecto económico debido a que en las actividades a realizar son elaboradas con materiales reciclados los cuales se pueden conseguir con facilidad. Se detallan como beneficiarios principales a los estudiantes del inicial de 3 y 4 años y secundarios serán los padres de familia que son quienes verán resultados positivos y satisfactorios en los logros de sus hijos, de igual manera los docentes, de la unidad educativa que son parte de comunidad educativa.



PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

La presente investigación se ejecutó en la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados en el periodo noviembre 2019-abril 2020.

En el Ecuador existen varias instituciones que no promueven la importancia de los juegos kinestésicos en los niños y niñas principalmente en su etapa inicial, a medida que va pasando el tiempo nos daremos cuenta que los infantes no conocen mucho de estos juegos como las rondas, es ahí donde nos daremos cuenta que los niñas y niños no saben ni siquiera que significa, la falta de juegos en las escuelas, casas y vecindario hacen que los niños pierdan su flexibilidad y destrezas en movimientos corporales y la sociabilidad. (Vinueza, 2013)

En la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, tomando como origen se evidencia que a pesar de las nuevas pedagogías y modelos de enseñanzas que se ha cambiado y que ahora se emplea como constructivismo, No ha sido suficiente para el desarrollo motriz de las niñas y niños de educación inicial ya que se limitan a un aprendizaje tradicional los docentes originan esta problemática debido a la necesidad que esto lo requiere en su mayoría el párvulo trabaja en diferentes escuelas fiscales esto emplea que no cuenta con recurso(materiales) necesarios para emplear nuevas estrategias educativas.

Se ocasiona la problemática en la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” se puede dar cuenta que mediante los resultados de las encuestas aplicadas, consta con gran falencia que los párvulos en todo lo que es la enseñanza- aprendizaje sobre los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz, debido a las causantes como es la falta de implementación de materiales didácticos, la falta de iniciativa en las clases, uso de tics, entre otros. Todo esto tiene como consecuencias como el no permitir el desarrollo necesario de las habilidades y destrezas de las niñas y niños.



FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera inciden los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz de las niñas y niños de 3 a 4 años de educación inicial de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, Periodo Noviembre 2019- Abril 2020 ?

Alcance o delimitación del objeto de investigación

Fortalecer el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” ubicada en la Provincia de Santo Domingo de los Tsachilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados periodo noviembre 2019-abril 2020.

HIPÓTESIS

El aplicar correctamente los Juegos Kinestésicos ayudará al desarrollo motriz de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad Educación Inicial en Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde en el periodo noviembre 2019- abril 2020.

¿Que son las variables?

Son las que determina el investigador en sus hipótesis. Una Variable Independiente es la supuesta causa (hipótesis) de la variación en otro evento o condición, Variable Dependiente. Por tanto, una hipótesis especifica una relación causal } (causa-efecto) entre ambas. La misma variable podría ser independiente en un estudio y dependiente en otro, según la hipótesis del investigador. (Kimble, 2002, pág. 8)

La variable independiente, es la que cambia o es controlada para ver sus efectos en la variable dependiente, según (Ramirez, s.f.) Y las dependientes se tratan de afecto, de lo que se mide. Ya



que esta investigación se determinó que la variable dependiente es Desarrollo Motriz y la independiente será Los Juegos Kinestésicos.

Variable Dependiente

- Desarrollo Motriz

Variable Independiente

- Juegos Kinestésicos



CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 El Juego.

El Juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades y de su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelva desarrollando las habilidades y destrezas. El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital.

Los juegos infantiles son creadas para la diversión constituidas por actividades lúdicas en un ambiente armonioso y creativo para los niños y niñas, exploran destrezas que las van descubriendo por sí mismo. (Montero, 2001)

El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social, mediante el juego, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los docentes lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible.



Según Flinchum (1988), El niño necesita explorar nuevas habilidades es por esto actúan de una manera muy creativa ya que descargan todas sus energías mediante el juego, aprende a desarrollar sus comunicación con la sociedad evita que sea tímido, se crea problemas y es capaz de resolverlo a su manera en forma. (p.114)

1.2. Que es Kinestésico

El aprendizaje por medio de las sensaciones, es kinestésico cuando nuestro sentido predominante es el tacto, por lo tanto se tiene capacidad de usar todo el cuerpo para expresar ideas, sentimientos y la facilidad en el uso de sus propias manos para producir o transformar cosas.

Las personas Kinestésicas necesitan estar en constante movimiento para poder aprender, por eso como docentes debemos ser cuidadosos; ya que siempre nos concentramos en enseñar a los estudiantes de manera visuales, auditivos y regañar a los kinestésicos, un docente que no conozca este método de aprendizaje reprenderá al menos y le pedirá estar quieto, el no podrá relacionar la clase con ninguna sensación y por lo tanto no aprenderá. (Suarez, 2012).

1.3. Los juegos Kinestésicos

Los juegos kinestésicos es un conjunto de habilidades y destrezas que ayudan a la conexión y coordinación del cuerpo con la mente dando un correcto trabajo físico y así permitiendo a los niños explorar y hallar soluciones novedosas, en su desarrollo personal e integral.



Las habilidades kinestésicas se refiere a la capacidad para darnos cuenta de nuestro cuerpo y de su ubicación en el espacio, a través de los sentidos. Las habilidades coordinativas son las destrezas que tenemos para desplazarnos y para tener ritmo y equilibrio. Las habilidades kinestésicas y las habilidades coordinativas son necesarias para realizar movimientos corporales, como caminar, saltar, correr y girar. (VENEZUELA, 2009)

1.4. Características del juego

El juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo el mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura.

- El juego es libre, espontaneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos.
- El juego es un modo de expresión.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer.
- El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc.
- El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego.

1.5. Clasificación del juego.

En la amplia bibliografía que existe sobre este tema, resulta fácil encontrar distintas clasificación sobre el juego infantil. Quizás los más interesantes para la actividad profesional sean



la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial al desarrollo y al aprendizaje de los niños y niñas.

A continuación, según la cual podemos considerar cinco tipos de juegos:

1.5.1 Juegos de Contacto Físico

Son juegos de carreras, persecuciones, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que le interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo.

1.5.2. Juegos de Construcción - representación

Son una forma evolucionada de los juegos sensorios motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social. Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretendan fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juegos.

Dentro de los juegos de construcción- representación podemos distinguir tres tipos:

1.5.3. Juegos de Representación incipiente

El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.

1.5.4. Juegos de representación vicaria:



Los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación.

1.5.5. Juegos de representación de papeles o socio- dramáticos

Estos juegos son prototipos de los niños de 4 y 8 años. En ellos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles, eliminando errores.

1.5.6. Juegos de mesa

Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuadas a su edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños.

1.5.7. Juegos de patio

Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores.

1.6. El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje

1.6.1 Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.



Una vez conocido el “sentido “que la actividad lúdica parece tener en el conjunto de manifestaciones de la vida infantil, cabe que nos ocupemos, aunque sea de forma de síntesis, de los efectos que el juego tiene en el desarrollo de los niños y niñas menores de 12 años.

1.6.2 El juego como factor de maduración motriz

Numerosos autores han destacado la relación entre el juego y el desarrollo del plano psicomotriz de las personas. Decroly, desde su perspectiva globalizadora integro el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje.

1.6.3 El juego como potenciador de la actividad cognitiva

En sus numerosos estudios sobre este tema, Piaget ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

1.6.4 El juego como facilitador del desarrollo afectivo

En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos. Se nos presenta, también el juego como lenguaje privilegiado del niño, a través del cual se proyecta sus deseos, sentimientos y emociones, en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad.

1.6.5 El juego y la socialización



El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos. Hasta tal punto es social que quizás sea este rango dominante.

El contenido del juego infantil está relacionado con la vida, con el trabajo y con la actividad de los miembros adultos de la sociedad. Los juegos simbólicos, generalmente, hacen representar al niño roles sociales que son factores de socialización.

1.6.6 El juego en la educación infantil y en educación primaria

Quizás la primera idea es la modificación de la relación entre el juego y escuela. Con demasiada frecuencia, el juego suele considerarse como algo extraescolar que “permitimos” hacer a los niños durante la jornada escolar para que descansen y se diviertan y vuelvan al trabajo con mejor disposición. Por tanto, la actividad lúdica debe pasar a considerarse como un integrante más en la planificación de la acción didáctica.

Debemos aclarar que no nos referimos a los llamados juegos educativos, sino a los juegos EDUCATIVOS, es decir, a todo tipo de juego, en que los niños y niñas participan activa y placenteramente, bien de forma espontánea, bien sugerida por el maestro o por otras persona.

1.7 Tipos de Kinestésico

Son sujetos que aprenden a través de sensaciones y ejecutando el movimiento del cuerpo. Es el sistema más lento en comparación a los anteriores pero su ventaja es que es más profunda, una vez que el cuerpo aprende determinada información le es muy difícil olvidarla; así, estos estudiantes necesitan más tiempo que los demás, lo que significa un déficit de comprensión, sino solo que su forma de aprender es distinta. (Leonardo Reyes, 2015)



1.8 Ejercicios kinestésicos

Los ejercicios kinestésicos son movimientos en los que practicamos las habilidades kinestésicas. Pueden ser:

1.8.1 Ejercicios kinestésicos segmentales:

Son movimientos de uno o varios segmentos del cuerpo, sin que nos desplazemos, como cuando flexionamos y estiramos un brazo. Estos movimientos dependen de algunas articulaciones.

1.8.2 Ejercicios kinestésicos totales:

Son movimientos en los que nos desplazamos y usamos todos los segmentos y articulaciones del cuerpo. Por ejemplo, las caminatas, el trote y el salto.

1.9. Ejercicios coordinativos:

Los ejercicios coordinativos son movimientos en los que requerimos las habilidades coordinadas. Por ejemplo, los lanzamientos, las recepciones y los golpes. Para ellos podemos usar pelotas, bates y raquetas.

1.10. Posturas corporales:

Las posturas corporales es la manera de colocar el cuerpo. Nuestro cuerpo puede adoptar muchas posturas como estar de pie, sentarse, agacharse, echarse horizontalmente o decúbito.



1.11. Aprendizaje kinestésico

Es un estilo de aprendizaje que se caracteriza por una mayor facilidad para almacenar conocimientos y habilidades que estén relacionados con actividades físicas y la manipulación de objetos.

El estilo de aprendizaje kinestésico contrasta con el **visual** y **auditivo**, que son los más frecuentes en la mayoría de sociedades modernas. Las personas que presentan este estilo representan un porcentaje muy pequeño de la población, y suelen tener problemas en entornos educativos tradicionales ya que estos no están adaptados para ellos.

Las personas kinestésicas necesitan moverse y realizar actividades que implican todo su cuerpo. Así, suelen destacar en campos como el deporte, el baile, la construcción y todo aquello que implique algún tipo de labor manual, además suelen ser más emocionales de lo habitual y estar más en contacto con sus sentimientos.

Le teoría del psicólogo David Kolb (1984), es una de las más conocidas y aplicadas actualmente. Él pensaba que nuestro estilo individual de aprendizaje aparece debido a tres factores; genética, experiencias de la vida, desarrollando la teoría del aprendizaje experiencial, que consiste en que las experiencias inmediatas y concretas sirven de base para el aprendizaje, haciendo que el individuo reflexione y comience a construir una teoría general, formando conceptos abstractos y generales basados en una hipótesis, aplicando lo aprendido a situaciones nuevas.

1.12. Características del aprendizaje Kinestésico



El estilo de aprendizaje kinestésico es el menos conocido entre la población en general, y por eso la mayoría de personas no pueden ni siquiera imaginarse como es un individuo que lo utiliza de forma prioritaria.

1.12.1 Necesidad de moverse

Las personas kinestésicas están mucho más en contacto con su cuerpo de lo habitual, y por lo tanto necesitan moverse para poder aprender correctamente. Así, incluso cuando están sentados es una silla escuchando a un profesor realiza pequeñas acciones, como dar golpecitos con los dedos o mover las piernas.

1.12.2 Tienen buena memoria muscular

Tienen facilidad para adquirir habilidades relacionadas con el movimiento, y tienden a recordarlas durante un periodo muy largo de tiempo. Son capaces de aprender a tocar el piano basándose en el movimiento de sus dedos, o a dominar un deporte con facilidad.

1.12.3 Tienen buena coordinación

Tienen facilidad para mover su cuerpo en el espacio y para mantener la coordinación incluso en situaciones complicadas. Además, reaccionan más rápido de lo habitual y tienen una buena coordinación mano- ojo.

1.12.4 Aprenden mediante la acción



Tienen dificultades para retener información que se les ha presentado de manera visual o auditiva mientras ellos la recibían de forma pasiva. Son muy buenos recordando algo que han aprendido mientras participan en alguna actividad.

1.12.5 Se distraen fácilmente

La atención de los kinestésicos suele estar bastante más dispersa que la del resto de individuos, especialmente en ambientes de enseñanzas tradicionales como la escuela, cuando tienen que permanecer quietos mucho tiempo se aburren y necesitan hacer algo.

1.13 Técnicas de aprendizaje kinestésico

1.13.1 Estudia de pie

Permanecer sentados durante periodos muy largos de tiempo es malo para la salud, sin embargo, como aprendiz kinestésicos también puede causar problemas para comprender y retener nueva información, mientras estas de pie tu cuerpo está más activo y conectado con el proceso de aprendizaje.

1.13.2 Intercala sesiones de estudio con ejercicio

Los aprendices kinestésicos necesitan moverse de manera constante para poder permanecer concentrados. Por eso, una buena estrategia de aprendizaje es intercalar el estudio con ejercicio físico, de tal manera que puedas aprovechar al máximo tus capacidades.

1.13.3 Realiza pequeños movimientos



Llevar acabo pequeños movimientos de forma constante, lo que calmara en parte tu necesidad de actuar.

1.14. Aprendizaje de los niños y niñas kinestésicos

Cada individuo es un mundo diferente y tiene sus propias características, algo a lo que no escapan ni los niños. Todos los pequeños tienen sus propias habilidades y capacidades, conocerlas a sacar lo mejor de ellos y aprovechar sus virtudes. Solo hay que fijarse en su día a día ver cómo funciona y como aprenden.

En algunos casos, los niños presentes características kinestésica, que hacen que aprendan de una forma muy concreta. Saber cómo adquieren conocimientos un pequeño ahorrara mucho trabajo a educadores y padres ya que con esta información podrán establecer pautas a la hora de enseñar.

2. Desarrollo Motriz

Gellel (1940) menciona que el desarrollo de un niño parte desde su nacimiento, se debe tener en cuenta que este desarrollo se puede ver influenciado y significativamente incrementado cuando el niño recibe afecto, atención, estímulos y una buena nutrición. Al desarrollo se lo entiende como una reorganización permanente, caracterizada por un funcionamiento en el que se dan avances y retrocesos, sin inicio ni final definido. A lo largo de la vida un niño se desarrolla en base a cuatro principales: lenguaje, social, motriz y cognitivo.

Según Gellel (1940), el desarrollo de los niños y niñas inicia desde el nacimiento tenemos que tener en cuenta que a medida



de su crecimiento va incrementando el afecto, atención de las demás personas, su sentimiento y si el niño tiene una buena alimentación va a desarrollar sus habilidades y destrezas sin ningún inconveniente. (Elizabeth, 2017, pág. 16)

Piaget (1977) demostró como las actividades sensorio motrices de los primeros años de la evolución infantil son la base y el punto de partida de las elaboraciones posteriores del desarrollo cognoscitivo, establece que toda la fuente del progreso radica en la acción que, por otra parte, da cuenta del grado de desarrollo: “por medio de la experiencia, la acción se hace más compleja y permite la evolución de las estructuras cognoscitivas e afectivas, posibilitando y apoyando el desarrollo del lenguaje, la imitación, el dibujo y el juego.

Freud, establece que el cuerpo da una importancia muy relevante, ya que esto hace un análisis que desempeña lo corporal y la formación del inconsciente, ya que el cuerpo es el motor biológico de todas las pulsiones y centro de relaciones objétales del niño con la madre. (Pacas, 2005)

2.1 Que es motricidad

Es la capacidad del hombre de generar movimientos por sí mismo, para esto tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético).

2.1.2 Desarrollo motor grueso

Se determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, el tronco,



extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad y correr, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

2.1.3 Desarrollo motor fino

Se hace patente un poco más tarde, este se refiere a los movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. La motricidad fina incluye habilidades como; dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras, hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad.

2.2 Desarrollo motriz grueso de 0 a 6 meses

- Boca abajo levanta el mentón y endereza la cabeza de vez en cuando
- Permanece sentado en el regazo de un adulto
- Boca arriba, levanta los pies
- Sostiene con apoyo
- Gira en la cama

2.3 Desarrollo motriz grueso de 6 meses a 1 años

- Se sienta solo en la cuna, en el suelo, etc.
- Comienza a gatear
- Se pone de pe, sujetándose a un mueble o con ayuda
- Se arrastra
- Cogiéndose por debajo de los brazos, efectúan movimientos de marcha
- Se agacha para coger un juguete
- Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda



2.4 Desarrollo motriz grueso de 1 a 2 años

- Camina solo
- Sube escalones con ayuda
- Se puede sentar en una silla
- Corre y salta
- Se pone en cuchillas

2.5 Desarrollo motriz grueso de 3 a 4 años

- Sube y baja escaleras solos
- Salta con los dos pies
- Patea un balón
- Sube y baja escaleras sin ayuda ni apoyos
- Corre rápido
- Se sostiene sobre un pie durante un segundo
- Puede ir de puntillas aminando sobre las mismas
- Comienza a abrochar y desabrochar botones

2.6 Desarrollo motriz fino de 0 a 12 mese

- Aprieta con fuerza el dedo u objeto que introduce en su mano
- Abre totalmente las manos y coge objetos situados frente a él.
- Mira solamente el objeto y no sus manos
- Sostiene objetos con toda la mano y juega con ellos

2.7 Desarrollo motriz fino de 1 a 3 años



- Coge objetos con pulgar e índice (pinza)
- Control de esfínteres
- Empuja palancas
- Gira las páginas de un libro
- Marca números del teléfono
- Los dibujos que realizan son garabatos
- Coloca cubos y piezas que podrán poner una encima de otra hasta un cierto nivel

2.8 Desarrollo motriz fino de 3 a 5 años

- Usa los cubiertos
- Ata los zapatos
- Controla la toma de lápiz
- Usa tijeras
- Copia formas geométricas y letras
- Usa plastilina moldeando alguna figura
- Puede abrochar botones grandes
- Ensarta cuentas en un hilo
- Imita un puente de tres bloques
- Dibuja un hombre con tres partes

Cabe mencionar que las primeras capacidades correspondientes a la motricidad gruesa y fina, suelen adquirirse simplemente en relación con el entorno y según la etapa correspondiente. Sin embargo, nosotros podemos actuar para facilitarles determinados logros o enseñarles otros, mediante la estimulación.

(J Ficher) establece el siguiente concepto “ El juego es un estimulante maravilloso y puede ser un excelente medio educativo, por medio del



cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido, y fuerte, alcanzado todo ello de una manera divertida. Aprende a crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo a sus gustos y a sus deseos.” (Anaya, 2013)

2.9 Clasificación de las habilidades motrices básicas:

(Sanchez Buñuelos, 1984) Las habilidades básicas en dos categorías:

- **Locomotoras:** movimientos que implican el manejo del propio cuerpo (desplazamiento, saltos y giros).
- **Manipulativas:** movimientos en los que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos (lanzamientos y recepciones).
- **Los de desplazamiento:** se considera como habilidades más importantes por la base y el sustento de la mayoría. El desplazamiento los niños toma contacto, explora y aprende en el medio que lo rodea, desarrollando sus capacidades perceptivo-motrices (percepción corporal, estructuración espacio temporal, equilibrio y coordinación)
- **Los giros:** a pesar de tratarse de una habilidad motriz básica, por sus características son difíciles de insertar en los patrones motrices básicos.
- **Los lanzamientos:** son habilidades que evolucionan a partir de patrones motrices como, tomar, arrojar, alcanzar y saltar. (Suarez M. A., 2016 , págs. 21-22)

2.10 Teorías sobre los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz

2.10.1 Karl Groos (1902)

Filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primer en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la



actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande.

Este teórico, estableció un precepto “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría propone una teoría sobre la función simbólica. (About- Teorias del juego , 2012)

2.10.2 Jean Piaget (1956)

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget, asocia tres estructuras básicas del juego con las faces evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolló. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Piaget



divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúan sobre estas representaciones como si creyera en ellas. La etapa operativa- concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

2.10.3 Lev Vigotsky (1924)

El juego como necesidad reproductiva el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.



Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente para Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otro que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

3. FUNDAMENTACIONES

3.1 Fundamentación Legal

3.1.1. De la Constitución de la República del Ecuador

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (ecuadoruniversitario.com, 2006)



Art.4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. La Educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

3.2 Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 37.- Derecho a la Educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.

Este derecho demanda de un sistema educativo que:

**Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
Registro Oficial 417 (Registrocivil.gob.ec, 2014, pág. 4)**

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación: La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en su entorno lúdico y afectivo.
- b) Promueve y practica la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación.
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia.
- d) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.



3.3 Fundamentación Pedagógica

(Friedrich Fröbel, 1782) Indica lo siguiente:

El juego está en el centro del jardín de infancia, la teoría del juego es el núcleo de la enseñanza frobeliana. El juego para Fröbel es la expresión más profunda de la existencia humana. El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño. Mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma.

A partir del juego básico de la pelota, cuya forma esférica respresenta para el niño la unidad perfecta cerrada sobre sí misma., Fröbel crea un segundo juego compuesto por la pelota, el dado y el cilindro, y un tercer juego creado a partir de la división múltiple del dado, y cuya función es introducir al niño al universo matemático.

El Ministerio de Educación nos proporciona varias metodologías para guiar en el quehacer educativo del nivel.

Estas orientaciones responden a los criterios curriculares determinados en las bases teóricas y en el enfoque de este Currículo, así como también generan oportunidades de aprendizaje para lograr procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores, que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños, y posibiliten una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación.



El juego, como principal estrategia es el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que pueden tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad.

Cuando juega, los niños se involucran de manera integral- con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. (Currículo de Educación Inicial , 2014).

3.3 Fundamentos Sociológicos

Explica las demandas tanto social como cultural que la sociedad tiene y espera del sistema educativo. Actitudes, conocimientos y los valores que se considera necesario para llevar una socialización con los alumnos y puedan asimilar su patrimonio personal.

Esto también hace referencia a la unión de la comunidad educativa tanto de profesores, estudiantes y docentes con la escuela y por ende están encargadas del saber de aprendizajes y normas de sí mismo.

Podemos tener en cuenta que el proceso educativo da señal a un acto social ya que se puede interactuar con diversos miembros en el entorno social, y a pesar que en la sociedad se encontrara a personas con diversos contextos es necesario prestar atención y atender a todas las necesidades sociales



Metología de la Investigación

Métodos

Cuantitativa y Cualitativa

Esta investigación utiliza el método cualitativo se aplicará a los estudiantes al momento de realizar las actividades para observar y analizar su desarrollo de destrezas, al instante se obtendrán resultados contables sobre cada niña y niño.

También se utilizará el método cualitativo ya que se aplicara entrevistas a los docentes para recopilar información relevante sobre sobre el tema.

Método Inductivo.

Esta herramienta se logra observar y tener medidas definidas para llegar a un objetivo.

Método Analítico.

Este método examina y descompone cada parte del tema, para así comprender cada punto analizado

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Investigación de Campo

Esta investigación se lleva a cabo con la finalidad de dar respuestas a algún problema planteado, previamente, extrayendo datos e informaciones a través del uso de técnicas específicas de recolección, como entrevistas, encuestas o cuestionarios. (Ferias de las ciencias , 2018)

Es un tipo de investigación encargado de la recolección de información y datos provenientes de la realidad, ya sea de ambientes o sujetos no controlables, también llamada como



trabajo de campo es la recopilación de información fuera de un laboratorio o lugar de trabajo, es decir, los datos que se necesitan para hacer la investigación se toman en ambientes reales no controlados. (Alberto Cajal , s.f.)

La finalidad de este proyecto se hace uso de la investigación de campo en el cual se efectúa la visita a la Unidad Educativa y se detectan las falencias de la aplicación de los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz de 3 a 4 años, observando las actividades que ejecutan los docentes con los educando.

Investigación Descriptiva

Consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbre y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. (Deobold B. Van Dalen y William J. Meyer, 2006).

En este tipo de investigación se describen todas las características ordenadas en el área de interés, se busca establecer una aplicación que la docente haga mediante su planificación de actividades expuestas a las niñas y niños de 3 a 4 años.

Investigación Documental

La investigación documental es un proceso de búsqueda que se realiza en fuentes impresas (documentos escritos), es decir, se realiza una investigación bibliográfica especializada para producir nuevos asientos bibliográficos sobre el particular. (René Francisco Rivera Rodríguez, 2008).



TÉCNICAS

Observación

Es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Se suele utilizar principalmente para observar el comportamiento de los consumidores, por lo general, al usar esta técnica, el observador se mantiene encubierto, es decir, los sujetos de estudios no son conscientes de su presencia. (Arturo K., 2013)

Este proyecto es tomado en cuenta, al momento que se dé la ejecución y la observación sobre las actividades realizadas en las niñas y niños, obtendré los resultados en cuanto los juegos kinestésicos en el desarrollo motor.

Entrevista

Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. Es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos, se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. (Laura Pamela Díaz-Bravo, 2013)

Con esta técnica nos permitirá entrevistar a la docente (parvulario) de una forma individual para conocer la metodología que aplica en diversas actividades educativas, para el desarrollo motor en las niñas y niños de 3 a 4 años.



Encuesta

Esta técnica nos permite realizar la entrevista a las docentes de forma individual para conocer su metodología que se utilizan con las actividades educativas, con el único objetivo de saber si conocen los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años para poder tabular los resultados obtenidos

Lista de Cotejo

Es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite identificar actitudes, destrezas y habilidades, contiene un listado de indicadores en el que se consta la presencia o ausencia durante la actuación del alumno. Se puede graficar estados de avances o tareas pendientes.

La lista de cotejo es un instrumento que relaciona acciones sobre tareas específicas, organizadas de manera sistemáticas para valorar la presencia o ausencia de estas y asegura su cumplimiento durante el proceso de aprendizaje.

Población-Muestra

El presente de esta investigación está conformado por, 20 niñas y niños y 3 Docentes (parvularios), mi elemento con el que voy a desarrollar mi investigación es la Encuesta, en la cual me permitirá comprobar si mi investigación es factible.

Tabla 1

Docentes	Alumnos
3	20
Total	23



CAPÍTULO II

Análisis de la encuesta realizada a la docente antes del planteamiento de juegos kinestésicos para el desarrollo motor de las niñas y niños de 3 a 4 años Unidad Educativa “ Vivian Luzuriaga Vásquez”.

1. ¿Ha escuchado sobre los recursos los juegos kinestésicos?

ANÁLISIS: Basándonos en los datos recogidos las docentes de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, si han escuchado sobre los juegos kinestésicos.

2. ¿Qué conocimiento tiene sobre lo juegos kinestésicos?

ANÁLISIS: Las docentes de dicha institución tienen conocimientos muy básicos, ya que en realidad no han tenido capacitaciones o algún taller sobre el tema, donde les expliquen la importancia de trabajar con juegos kinestésicos.

3 ¿Conoce la importancia que tiene los juegos kinestésicos?

ANÁLISIS: Las docentes no tienen un conocimiento a profundidad de la importancia de juegos kinestésicos, de tal manera que no pueden aplicarlos a cabalidad.

4 ¿Ha escuchado sobre el desarrollo motriz?

ANÁLISIS: De cierta manera las docentes has escuchado del desarrollo motriz y su importancia en las niñas y niños, pero aun así afirman que ellas enseñan la mayor parte e manera tradicional.

5 ¿Cree usted necesario que los niños tengan un desarrollo motriz?



ANÁLISIS: Respondieron afirmativamente a dicha pregunta ya que ellas están seguras que mediante el desarrollo motriz las niñas y niños desarrollan sus destrezas y habilidades el cual les va a servir para vivir en el mundo que los rodea.

6 ¿Qué actividades haría para que los niños desarrollen el área motriz?

ANÁLISIS: Entre varias actividades resaltaron jugar con ula ula, jugar con cuerdas o rayuela, el cual deja mucho que pensar ya que en sus respuestas fueron muy básicas y tradicionales.

7 ¿Cree usted que se puede utilizar los juegos kinestésicos para enseñar y desarrollar habilidades motrices?

ANÁLISIS: Las docentes supieron expresar que están de acuerdo que se puede trabajar con juegos kinestésicos para enseñar pero que aun así a ellas les desconcierta o dificulta hacerlo por el motivo de que tiene cierto vacío de cómo aplicarlo correctamente.

8 ¿Tiene alguna guía sobre cómo utilizar los juegos kinestésicos para enseñar y desarrollar habilidades motrices e las niñas y niños de 3 a 4 años?

ANÁLISIS: Ante esta pregunta las docentes negaron tener alguna guía o manual sobre el tema, ya que recalcaron que no han tenido capacitaciones sobre la utilización de este método para trabajar de manera divertida e innovadora con los estudiantes.



Análisis de la ficha de cotejo antes del planteamiento de los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz.

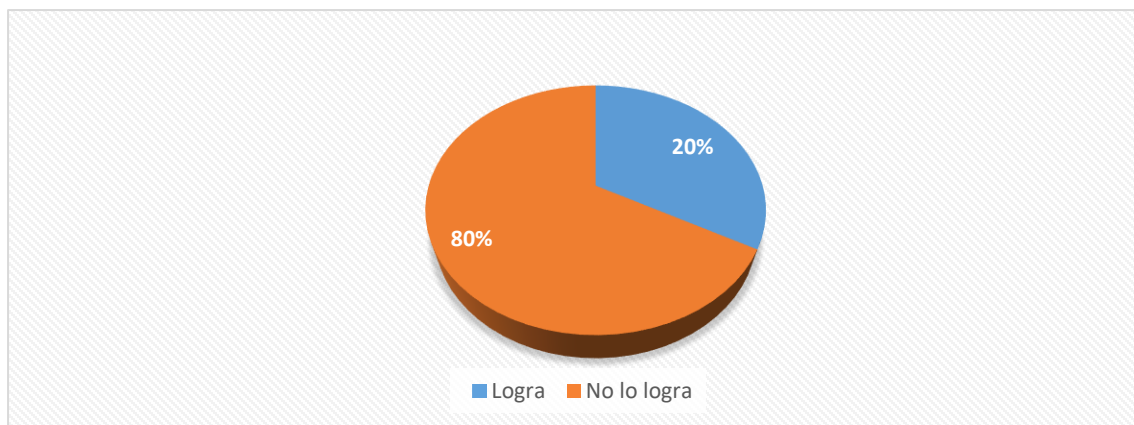
Tabla 2

Camina encima de los trazos correctamente.			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Logra	4	20%
	No logra	16	80%
	TOTALES		20

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 1



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 2, en la ilustración 2, el 80% de las niñas y niños de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, no cumplen por si solos órdenes 20% de los menores sí lo realizan.

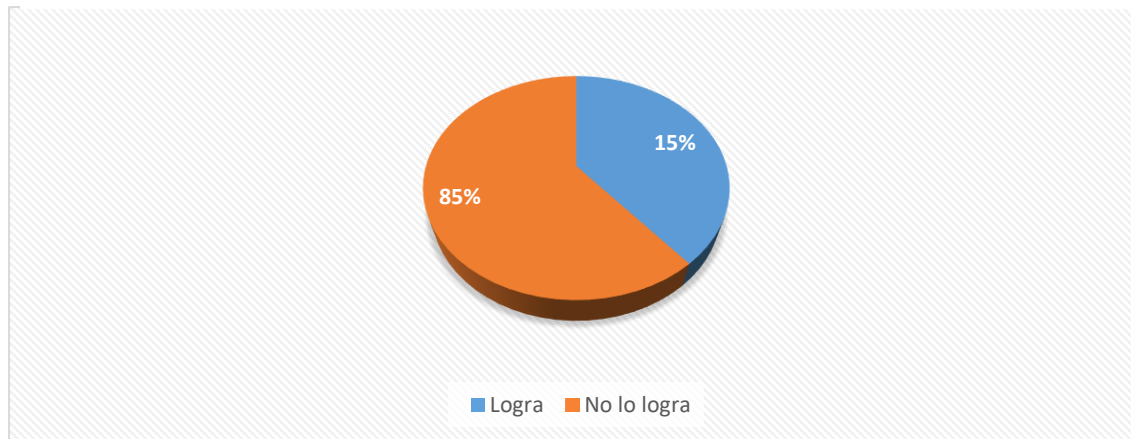


Tabla 3

Realiza movimientos como sentarse, saltar en un pie, en cuncillarse, dentro de una forma			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Logra	3	15%
	No logra	17	85%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 2



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 3, en la ilustración 3, el 85% de las niñas y niños, no logra realizar ciertos movimientos, mientras el 15% si logra.

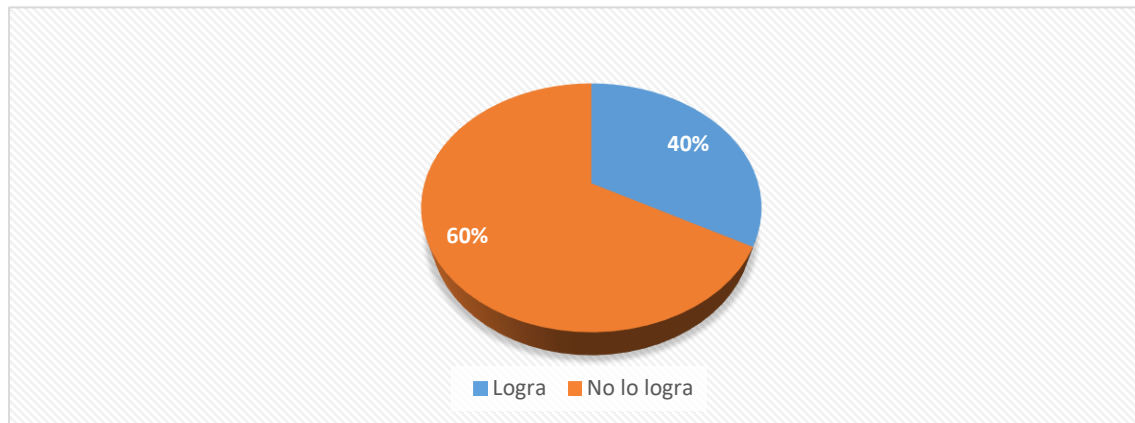


Tabla 4

Realiza movimientos corporales guiándole /a			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Logra	8	40%
	No logra	12	60%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 3



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 4, en la ilustración 4, el 40% de las niñas y niños realiza movimientos corporales guiándole /a, mientras que lamentablemente el 60% no logran.

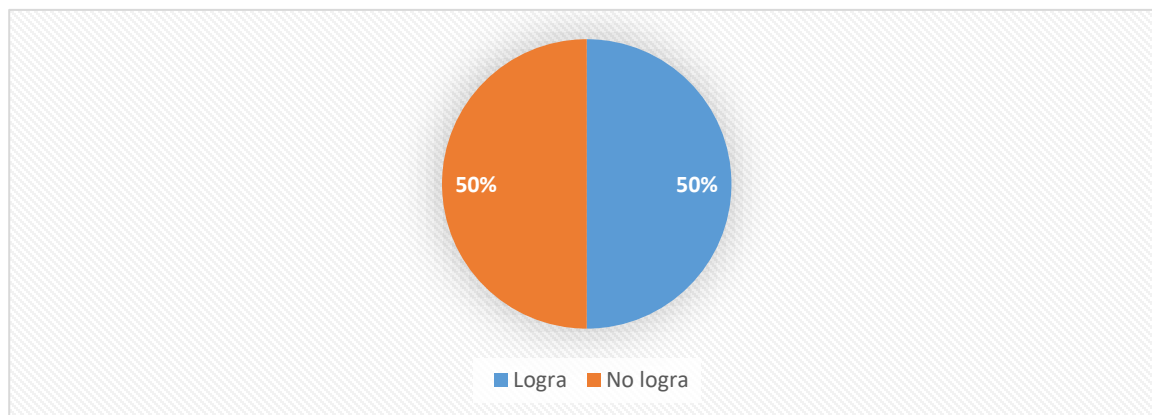


Tabla 5

Demuestra seguridad en las actividades motrices			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ITEM 4	Logra	10	50%
	No logra	10	50%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 4



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 5, en la ilustración 5, el 50% demuestra seguridad en las actividades motrices el otra 50% deplorablemente no lo logra.

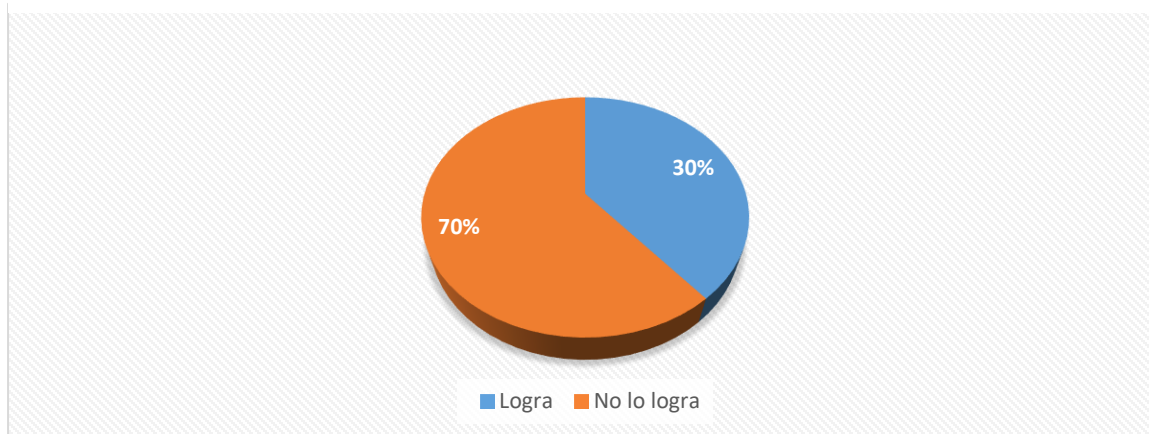


Tabla 6

Camina correctamente sobre diferentes superficies			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Logro	3	30%
	No logra	7	70%
	TOTALES	10	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 5



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 6, en la ilustración 6 el 30% de las niñas y niños camina correctamente sobre diferentes superficies, mientras el 70% que es la gran mayoría no lo logra.

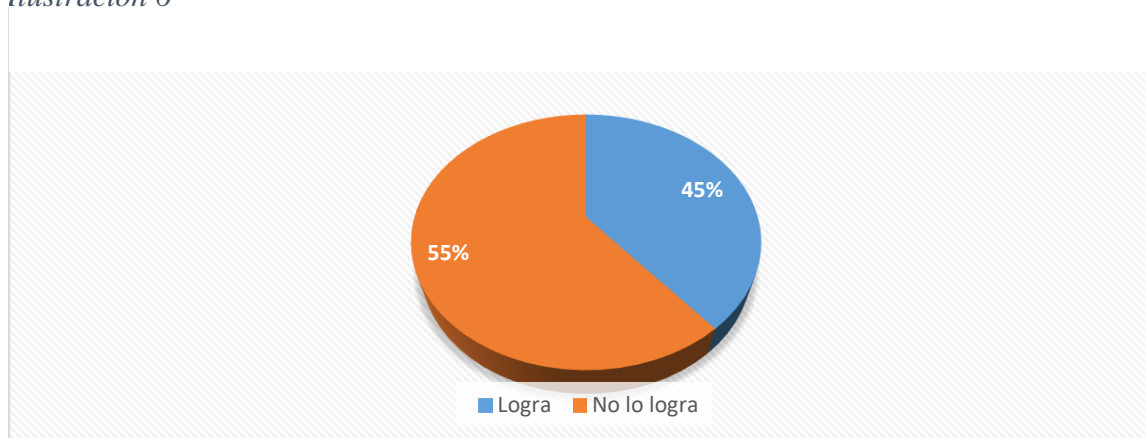


Tabla 7

Tiene coordinación óculo manual.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Logra	9	45%
	No logra	11	55%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 6



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 7, en la ilustración o 7 el 45% de las niñas y niños tiene coordinación óculo manual., mientras el 55% no lo logra deplorablemente.

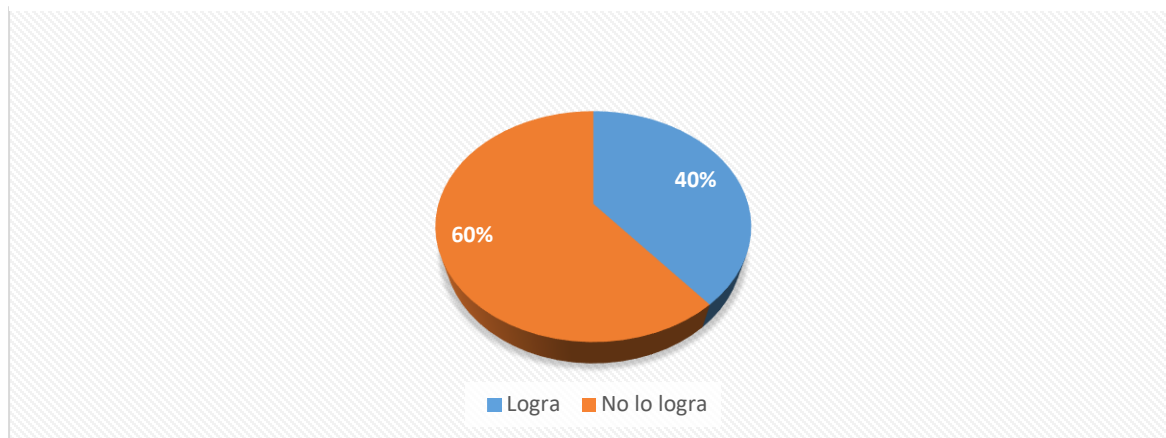


Tabla 8

Tiene equilibrio al momento de trasladar objetos medianos de un lado a otro.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Logra	8	40%
	No lo logra	12	60%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 7



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 8, en la ilustración 8, el 40% de las niñas y niños tiene equilibrio al momento de trasladar objetos medianos de un lado a otro., mientras que el 60% siendo su mayoría no logran hacerlo.

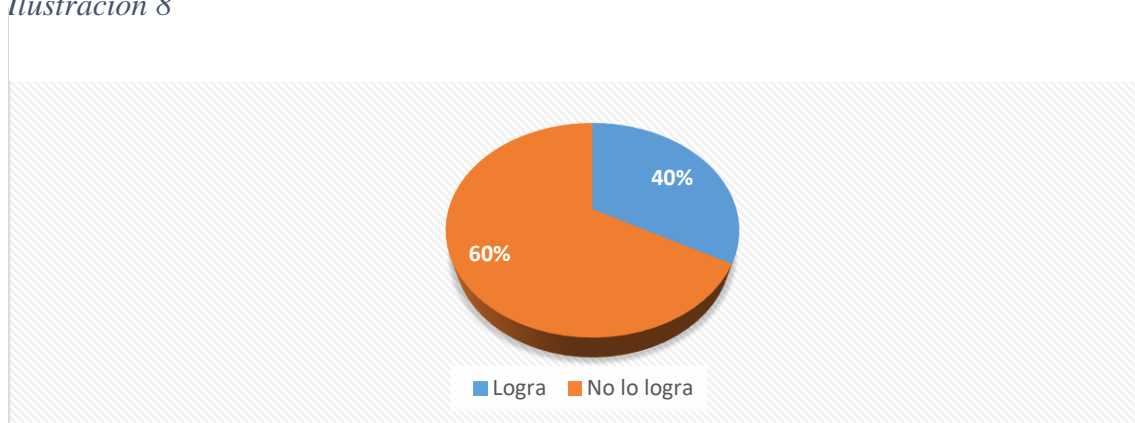


Tabla 9

Puede trepar sin dificultades objetos medianos.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ITEM 8	Logra	8	40%
	No logra	12	60%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 8



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 9, en la ilustración 9, como se puede observar en el grafico el 40% de las niñas y niños logran trepar sin dificultades objetos medianos, y el 60% no lo logra.

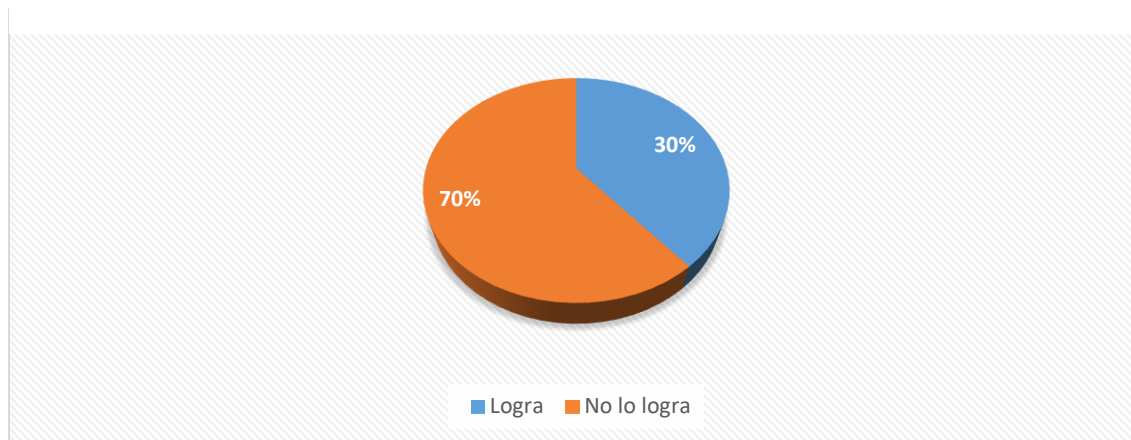


Tabla 10

Puede patear una pelota con seguridad y llevarla de un lugar a otro con la mano.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Logra	6	30%
	No logra	14	70%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 9



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 10, en la ilustración 10, después de analizar los resultados se puede observar que 30% de las niñas y niños puede patear una pelota con seguridad y llevarla de un lugar a otro con la mano, mientras el 70% no lo logra.

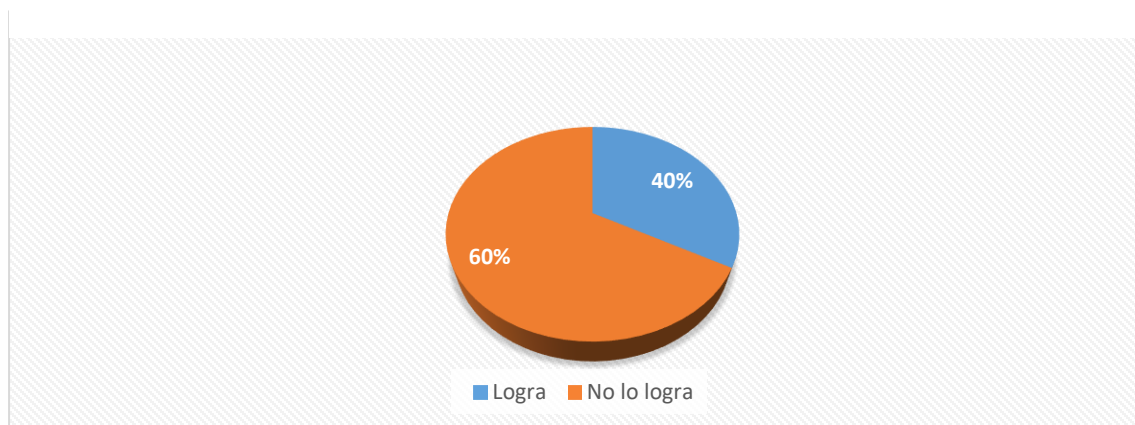


Tabla 11

Demuestran interés por los juegos tradicionales.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Logra	8	40%
	No logra	12	60%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 10



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 11, en la ilustración 11, el 40% de las niñas y niños demuestran interés por los juegos tradicionales, mientras el 60% no lo logra.



CAPITULO III

PROPUESTA

TEMA: GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS MEDIANTE JUEGOS KINESTESICOS PARA EL DESARROLLO MOTRIZ EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ” PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS,CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RIO VERDE , EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2019-ABRIL 2020.

Introducción

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje.

En la presente guía de actividades se trabajó mediante juegos kinestésicos, esto contribuirá a un mejor desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” teniendo una metodología creativa y motivadora, con la cual favorecerá a un aprendizaje practico y significativo haciendo participe el juego desde nuestras propias experiencias. En esta propuesta se generó 10 actividades, la cual será adaptada en las planificaciones que de acuerdo a la edad del estudiante.

Esta guía es elaborada pensando en el beneficio de las niñas y niños con las actividades específicas, sencillas y significativas con una metodología creativa, donde el párvulo puede



interpretarla y ejecutarla de una manera adecuada para que las niñas y niños adquirieran un mejor desarrollo integral.

El disponer de esta guía constituye social y humanamente como una herramienta referencial para orientar principalmente a los docentes que trabajan con niños y niñas del nivel inicial, considerando muy importante la práctica del juego y el desarrollo motriz como base de aprendizajes futuros como son la lectura, escritura y las matemáticas.

Lo que hace funcionar un juego es el conocimiento de las normas, reglas, y límites, que tienen una validez histórica. Para jugar, no puede poner sus propias condiciones; tienen que seguir las reglas preestablecidas.

Es de vital importancia tener en cuenta que los materiales a utilizar son de fácil acceso y económicos, pero deben ser manejados y examinados por los docentes; no deben ser tóxicos, ni peligrosos por lo que es importante hacerle tomar en cuenta al niño las consecuencias del objeto, lo cual evitará riesgos posteriores.

BENEFICIARIOS

Los beneficiarios directos serán los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” y los indirectos los docentes, director y padres de familia.



Objetivos

Objetivo General

Desarrollar los movimientos motrices a través de la aplicación de juegos kinestésicos, permitiendo un avance en las niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Objetivos Específicos

- Concientizar a los docentes al mejor uso de nuevas estrategias en relación al proceso del desarrollo motor.
- Utilizar nuevas técnicas lúdicas creativas para el desarrollo de las habilidades kinestésicas.
- Aplicar las actividades de la guía didáctica mediante juegos kinestésicos para el mejoramiento en el desarrollo motriz de las niñas y niños.



Justificación

La presente propuesta lleva una fundamentación teórica y práctica la cual es realizada en el proyecto de titulación ya que se identifican las bases en el uso de los juegos kinestésicos como un recurso didáctico para el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años.

La propuesta muestra una gran utilidad teórica por la cual sus conceptos se acoge al marco teórico de la investigación y su práctica se verá reflejada en la aplicación en la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Los beneficiarios serán directamente a las niñas y niños de la “Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” ubicada en la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo.

La propuesta muestra un contenido explicativo, facilitando estrategias pedagógicas para ejecutarlas de una creativa y dinámicas para el mejoramiento del desarrollo motriz demostrando sus propias experiencias en el proceso de aprendizaje.

*GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS MEDIANTE
JUEGOS KINESTESICOS PARA EL DESARROLLO
MOTRIZ EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS
DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”*

Autora: Katherine Mishell Velásquez Velásquez





UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Experiencia de aprendizaje:		Mis huellitas mágicas.		
Grupo:		Niñas y niños de 3 a 4 años.		
Tiempo estimado:		30 minutos.		
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:		Expresión y Comunicación		
Objetivo de subnivel:		Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.		
Objetivo de aprendizaje:		Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo		
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:		La experiencia consiste en desarrollar diferentes movimientos controlando su equilibrio.		
Elemento integrador:		En esta experiencia el elemento integrado es la canción “ 1 , 2 ,3 a jugar con mis manos y pies”		
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).	<p>MOMENTO DE INICIO: Cantar “Arriba las manos abajo los pies”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Incentivar a los niños a observar y diferenciar la mano y pie izquierdo, y la mano y pie derecho. -Indicamos a los niños a seguir las secuencias que están plasmadas en el suelo con las cartulinas</p> <p>MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los menores a formar su propia secuencia controlando el equilibrio de su cuerpo.</p>	Cartulinas dibujadas manos y pies. Cinta. Marcador.	<p>Lograr coordinar y controlar sus movimientos.</p> <p>TECNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación.</p>



LISTA DE COTEJO

UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

Actividad: Mis huellitas mágicas.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad

Grupo de edad: de 3 a 4 años

Número de niñas y niños: 10

Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral)		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1		X	
2	Estudiante 2			X
3	Estudiante 3		X	
4	Estudiante 4		X	
5	Estudiante 5		X	
6	Estudiante 6			X
7	Estudiante 7			X
8	Estudiante 8		X	
9	Estudiante 9			X
10	Estudiante 10			X
11	Estudiante 11		X	
12	Estudiante 12			X
13	Estudiante 13		X	
14	Estudiante 14			X
15	Estudiante 15		X	
16	Estudiante 16			X
17	Estudiante 17			X
18	Estudiante 18		X	X
19	Estudiante 19		X	
20	Estudiante 20			X



ACTIVIDAD #1

MIS HUELLAS MÁGICAS



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar habilidades de coordinación y equilibrio motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Canción “1, 2 ,3 a jugar con mis manos y pies”

ESTRATEGIA: Juego basado en seguir sus huellas para desarrollar la coordinación y equilibrio.

MÉTODO: El método aplicado es el científico ya que a los niños les permite aprender cada día generando un nuevo conocimiento.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.



PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Experiencia de aprendizaje:	Las estatuas.			
Grupo:	Niñas y niños de 3 a 4 años.			
Tiempo estimado:	30 minutos.			
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:	Expresión y Comunicación			
Objetivo de subnivel:	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.			
Objetivo de aprendizaje:	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).			
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:	La experiencia consiste en desarrollar diferentes movimientos segmentarios de partes gruesas de su cuerpo.			
Elemento integrador:	En esta experiencia el elemento integrado es el baile “ Mira como muevo el esqueleto”			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentarios de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).	<p>MOMENTO DE INICIO: Cantar “ Cabeza, hombro, rodillas y pies”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Incentivar a los niños a observar los movimientos según la música. -Indicamos a los niños a seguir los movimientos dados por la docente.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los menores bailar como más les guste.</p>	CD. Grabadora. Flash.	<p>Logran involucran movimientos segmentarios de partes gruesas del cuerpo.</p> <p>TECNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación.</p>



--	--	--	--	--

UNIDAD EDUCATIVA “ VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

LISTA DE COTEJO				
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”				
Actividad: Mis huellitas mágicas.				
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad				
Grupo de edad: de 3 a 4 años			Número de niñas y niños: 10	
Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1			X
2	Estudiante 2		X	
3	Estudiante 3			X
4	Estudiante 4		X	
5	Estudiante 5		X	
6	Estudiante 6			X
7	Estudiante 7		X	
8	Estudiante 8			X
9	Estudiante 9		X	
10	Estudiante 10		X	
11	Estudiante 11			X
12	Estudiante 12			X
13	Estudiante 13		X	
14	Estudiante 14			X
15	Estudiante 15		X	
16	Estudiante 16			X
17	Estudiante 17		X	



18	Estudiante 18		X	
19	Estudiante 19			X
20	Estudiante 20		X	

ACTIVIDAD #2

LAS ESTATUAS



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensoriales que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Lograr involucrar movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo de las niñas y niños de 3 a 4 años.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Baile “Mira como baila el esqueleto”

ESTRATEGIA: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.



MÉTODO: El método aplicar es el analítico ya que podemos observar a los niños si cumplen con los parámetros del juego.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje:		Mis huellitas mágicas.		
Grupo:		Niñas y niños de 3 a 4 años.		
Tiempo estimado:		30 minutos.		
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:		Expresión y Comunicación		
Objetivo de subnivel:		Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.		
Objetivo de aprendizaje:		Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.		
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:		La experiencia consiste en coordinar diferentes partes del cuerpo y mantener el equilibrio.		
Elemento integrador:		En esta experiencia el elemento integrado es el juego “ El mesero”		
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.	<p>MOMENTO DE INICIO: Cuento “Jaimito el mesero”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Indicamos a los niños a observar las normas del juego. -Incentivamos a los niños a jugar a mesero utilizando sus dedos para sostener un CD, luego debe de caminar manteniendo la</p>	CD.	<p>Logra utilizar una mano y los pies manteniendo el equilibrio.</p> <p>TECNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación.</p>



		coordinación y equilibrio. MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los menores a correr con el CD en los dedos sin que se les caiga.	
--	--	--	--

UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

LISTA DE COTEJO				
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”				
Actividad: Mis huellitas mágicas.				
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad				
Grupo de edad: de 3 a 4 años			Número de niñas y niños: 10	
Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1		X	
2	Estudiante 2			X
3	Estudiante 3			X
4	Estudiante 4		X	
5	Estudiante 5		X	
6	Estudiante 6			X
7	Estudiante 7			X
8	Estudiante 8		X	
9	Estudiante 9			X
10	Estudiante 10		X	
11	Estudiante 11			X
12	Estudiante 12		X	



13	Estudiante 13		X	
14	Estudiante 14			X
15	Estudiante 15			X
16	Estudiante 16			X
17	Estudiante 17		X	
18	Estudiante 18		X	
19	Estudiante 19			X
20	Estudiante 20		X	

ACTIVIDAD #3

EL MESERO



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar habilidades de coordinación y equilibrio motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Juego “El mesero”



ESTRETEGÍA: Juego basado en tener un CD en los dedos y caminar por el espacio designado sin que se le caiga el CD de esta manera desarrollamos la coordinación y equilibrio.

MÉTODO: El método aplicar es el experimental ya que a los niños les permite aprender a través de sus experiencia significativa.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje:		Mis tres piernitas.		
Grupo:		Niñas y niños de 3 a 4 años.		
Tiempo estimado:		30 minutos.		
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:		Expresión y Comunicación		
Objetivo de subnivel:		Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.		
Objetivo de aprendizaje:		Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).		
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:		La experiencia consiste en desarrollar diferentes movimientos controlando su equilibrio.		
Elemento integrador:		En esta experiencia el elemento integrado es la canción “ Saltan los conejos ”		
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentarios de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y	<p>MOMENTO DE INICIO: Cantar “Saltan los conejos”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Indicamos a los niños a coger una pareja luego con cinta unimos sus piernas.</p>	Cinta. Tiza.	<p>Lograr coordinar movimientos segmentarios de partes gruesas del cuerpo.</p> <p>TECNICA: Observación.</p>



	extremidades).	Incentivamos a caminar coordinado con su compañero. MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los menores a coordinar sus piernas con las de compañero y saltar.		INSTRUMENTO: Ficha de observación.
--	-----------------	--	--	--

UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

LISTA DE COTEJO				
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”				
Actividad: Mis huellitas mágicas.				
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad				
Grupo de edad: de 3 a 4 años			Número de niñas y niños: 10	
Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1		X	
2	Estudiante 2		X	
3	Estudiante 3		X	
4	Estudiante 4			X
5	Estudiante 5		X	
6	Estudiante 6			X
7	Estudiante 7		X	
8	Estudiante 8			X
9	Estudiante 9			X
10	Estudiante 10			X



11	Estudiante 11		X	
12	Estudiante 12		X	
13	Estudiante 13		X	
14	Estudiante 14			X
15	Estudiante 15		X	
16	Estudiante 16			X
17	Estudiante 17		X	
18	Estudiante 18			X
19	Estudiante 19		X	
20	Estudiante 20		X	

ACTIVIDAD # 4

MIS TRES PIERNITAS



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar la coordinación y equilibrio motriz.



ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Juego “Tres piernas”

ESTRETEGÍA: Juego basado en la coordinación de las partes gruesas del cuerpo y mantener el equilibrio.

MÉTODO: El método aplicar es el científico ya que a los niños les permite aprender cada día generando un nuevo conocimiento.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje:		Mi carrito.		
Grupo:		Niñas y niños de 3 a 4 años.		
Tiempo estimado:		30 minutos.		
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:		Expresión y Comunicación		
Objetivo de subnivel:		Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.		
Objetivo de aprendizaje:		Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo		
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:		La experiencia consiste en coordinar los movimientos controlando su equilibrio.		
Elemento integrador:		En esta experiencia el elemento integrado es el cuento “ El carrito rojo”		
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN



Expresión corporal y motricidad	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).	<p>MOMENTO DE INICIO: cuento “El carrito rojo”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Incentivar a los niños a responder preguntas sobre el cuento relatado. -Indicamos a los niños a seguir las reglas del juego que consiste en poner varios CD en un espacio, los niños deben imaginar que conducen un carro y esquivar los CD sin pisarlos esto lo harán en diferentes ritmos.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los niños a saltar delante y detrás de los CD.</p>	Cartulinas dibujadas manos y pies. Cinta. Marcador.	<p>Lograr coordinar y controlar sus movimientos.</p> <p>TECNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación.</p>
---------------------------------	---	--	---	---

UNIDAD EDUCATIVA “ VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

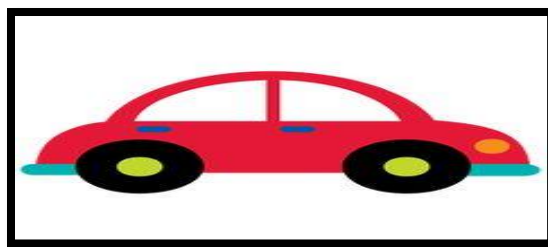
LISTA DE COTEJO				
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”				
Actividad: Mis huellitas mágicas.				
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad				
Grupo de edad: de 3 a 4 años			Número de niñas y niños: 10	
Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1			X
2	Estudiante 2			X



3	Estudiante 3			X
4	Estudiante 4		X	
5	Estudiante 5			X
6	Estudiante 6		X	
7	Estudiante 7		X	
8	Estudiante 8		X	
9	Estudiante 9			X
10	Estudiante 10		X	
11	Estudiante 11			X
12	Estudiante 12		X	
13	Estudiante 13			X
14	Estudiante 14			X
15	Estudiante 15		X	
16	Estudiante 16		X	
17	Estudiante 17			X
18	Estudiante 18		X	
19	Estudiante 19			X
20	Estudiante 20		X	

ACTIVIDAD # 5

MI CARRITO



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación



OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar habilidades de coordinación y equilibrio motriz.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Cuento y juego “Mi carrito rojo”

ESTRETEGÍA: Juego basado en coordinación y equilibrio ya que los niños tendrán que esquivar los CD que están dispersos en el patio.

MÉTODO: El método aplicar es el analítico ya que ellos tendrán que observar y anillar los espacios donde no hay CD.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	
Experiencia de aprendizaje:	La tiza mágica.
Grupo:	Niñas y niños de 3 a 4 años.
Tiempo estimado:	30 minutos.
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:	Expresión y Comunicación
Objetivo de subnivel:	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.
Objetivo de aprendizaje:	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:	La experiencia consiste en tener equilibrio y caminar sobre las líneas.



Elemento integrador:		En esta experiencia el elemento integrado es la canción “ camina, corre, salta y fuerte serás”		
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJ E	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.	<p>MOMENTO DE INICIO: Cantar “ camina, corre, salta y fuerte serás”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Indicamos a los niños a observar las líneas trazadas en el patio. -Incentivamos a los niños a seguir la secuencia de las líneas trazadas en el patio.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los niños a saltar sobre un pie siguiendo las líneas.</p>	Tiza de colores.	<p>Logra Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma</p> <p>TECNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación.</p>

UNIDAD EDUCATIVA “ VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

LISTA DE COTEJO		
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”		
Actividad: Mis huellitas mágicas.		
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad		
Grupo de edad: de 3 a 4 años		
Número de niñas y niños: 10		
Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas
		Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.



		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1		X	
2	Estudiante 2			X
3	Estudiante 3			X
4	Estudiante 4		X	
5	Estudiante 5		X	
6	Estudiante 6			X
7	Estudiante 7			X
8	Estudiante 8		X	
9	Estudiante 9			X
10	Estudiante 10		X	
11	Estudiante 11			X
12	Estudiante 12		X	
13	Estudiante 13			X
14	Estudiante 14			X
15	Estudiante 15		X	
16	Estudiante 16			X
17	Estudiante 17			X
18	Estudiante 18		X	
19	Estudiante 19			X
20	Estudiante 20		X	

ACTIVIDAD # 6

LA TIZA MÁGICA



DESARROLLO PASO A PASO



EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar habilidades de equilibrio en las niñas y niños de 3 a 4 años.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Canción “camina, corre, salta y fuerte serás”

ESTRETEGÍA: Juego basado en seguir las diferentes formas de la línea manteniendo su equilibrio.

MÉTODO: El método aplicar es el científico ya que a los niños les permite aprender cada día generando un nuevo conocimiento.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	
Experiencia de aprendizaje:	El vuelo de las abejas.
Grupo:	Niñas y niños de 3 a 4 años.
Tiempo estimado:	30 minutos.
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:	Expresión y Comunicación
Objetivo de subnivel:	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.



Objetivo de aprendizaje:		Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo		
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:		La experiencia consiste en desarrollar diferentes movimientos controlando su equilibrio.		
Elemento integrador:		En esta experiencia el elemento integrado es la Cuento “ la abeja maya”		
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).	<p>MOMENTO DE INICIO: Cuento “La abeja maya”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Incentivamos a responder preguntas sobre el cuento. -Indicamos a los niños a seguir a jugar a las abejitas. - En el patio habrán flores dispersadas donde los niños tendrán que saltar, sentarse, estar de pie, o en cuclillas dentro de cada flor según indique el docente.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los niños a correr por alrededor de las flores sin pisarlas.</p>	Cartulinas de colores dibujadas flores.	<p>Lograr coordinar y controlar sus movimientos.</p> <p>TECNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación.</p>

UNIDAD EDUCATIVA “ VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

LISTA DE COTEJO	
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”	
Actividad: Mis huellitas mágicas.	
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad	
Grupo de edad: de 3 a 4 años	Número de niñas y niños: 10



Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1		X	
2	Estudiante 2			X
3	Estudiante 3		X	
4	Estudiante 4			X
5	Estudiante 5		X	
6	Estudiante 6			X
7	Estudiante 7		X	
8	Estudiante 8			X
9	Estudiante 9		X	
10	Estudiante 10			X
11	Estudiante 11			X
12	Estudiante 12			X
13	Estudiante 13		X	
14	Estudiante 14			X
15	Estudiante 15			X
16	Estudiante 16		X	
17	Estudiante 17			X
18	Estudiante 18			X
19	Estudiante 19		X	
20	Estudiante 20			X

ACTIVIDAD #7



EL VUELO DE LAS ABEJITAS



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar habilidades de coordinación y equilibrio motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Cuento “La abeja maya”

ESTRATEGIA: Juego basado en la coordinación y equilibrio.

MÉTODO: El método aplicado es el científico ya que a los niños les permite aprender cada día generando un nuevo conocimiento.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.



UNIDAD EDUCATIVA “ VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Experiencia de aprendizaje:	La carretilla			
Grupo:	Niñas y niños de 3 a 4 años.			
Tiempo estimado:	30 minutos.			
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:	Expresión y Comunicación			
Objetivo de subnivel:	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.			
Objetivo de aprendizaje:	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).			
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:	La experiencia consiste en desarrollar movimientos controlando su equilibrio.			
Elemento integrador:	En esta experiencia el elemento integrado es el juego “ la carretilla”			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).	<p>MOMENTO DE INICIO: Cantar “1,2,3 a jugar”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Incentivar a jugar la carretilla, deben de estar en pareja uno debe de cogerle los pies y otro niño o niña debe de caminar de manos mientras le sujetan los pies.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los niños hacer carreras de carretilla.</p>	.	<p>Lograr coordinar y controlar sus movimientos.</p> <p>TECNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación.</p>



LISTA DE COTEJO				
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”				
Actividad: Mis huellitas mágicas.				
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad				
Grupo de edad: de 3 a 4 años			Número de niñas y niños: 10	
Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1		X	
2	Estudiante 2		X	
3	Estudiante 3		X	
4	Estudiante 4			X
5	Estudiante 5			X
6	Estudiante 6		X	
7	Estudiante 7			X
8	Estudiante 8		X	
9	Estudiante 9			X
10	Estudiante 10			X
11	Estudiante 11		X	
12	Estudiante 12			X
13	Estudiante 13			X
14	Estudiante 14			X
15	Estudiante 15		X	
16	Estudiante 16		X	
17	Estudiante 17			X
18	Estudiante 18		X	
19	Estudiante 19			X
20	Estudiante 20		X	



ACTIVIDAD #8

LA CARRETILLA



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar habilidades de coordinación y equilibrio motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Juego “La carretilla”

ESTRATEGIA: Juego basado en seguir sus huellas para desarrollar la coordinación y equilibrio.

MÉTODO: El método aplicado es el analítico ya que a los niños deben de analizar el espacio y cumplir con las ordenes.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.



UNIDAD EDUCATIVA “ VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Experiencia de aprendizaje:		Lleva y trae.		
Grupo:		Niñas y niños de 3 a 4 años.		
Tiempo estimado:		30 minutos.		
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:		Expresión y Comunicación		
Objetivo de subnivel:		Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.		
Objetivo de aprendizaje:		Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.		
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:		La experiencia consiste en desarrollar diferentes movimientos controlando su equilibrio.		
Elemento integrador:		En esta experiencia el elemento integrado es la adivinanza “ Es redondo”		
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, y curvas con altura (aprox. 5 cm) intentando mantener el control postural.	MOMENTO DE INICIO: Cantar “vamos a jugar” MOMENTO DE DESARROLLO: -Incentivar a los niños a observar a responder la adivinanza. -Indicamos a los niños a seguir a caminar encima de un trozo de madera llevando una pelota en las manos. MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los niños a jugar pasando por la madera saltando en un pie.	Trozo de madera. Pelota.	Logra mantener el equilibrio al caminar. TECNICA: Observación. INSTRUMENTO: Ficha de observación.

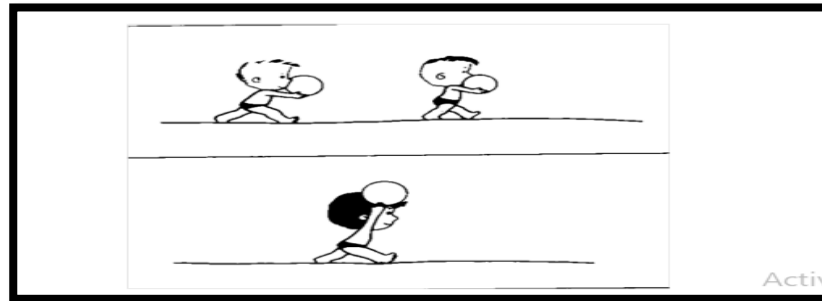


LISTA DE COTEJO				
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”				
Actividad: Mis huellitas mágicas.				
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad				
Grupo de edad: de 3 a 4 años			Número de niñas y niños: 10	
Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, y curvas con altura (aprox. 5 cm) intentando mantener el control postural.		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Estudiante 1		X	
2	Estudiante 2		X	
3	Estudiante 3			X
4	Estudiante 4			X
5	Estudiante 5		X	
6	Estudiante 6			X
7	Estudiante 7		X	
8	Estudiante 8			X
9	Estudiante 9		X	
10	Estudiante 10			X
11	Estudiante 11			X
12	Estudiante 12			X
13	Estudiante 13		X	
14	Estudiante 14		X	
15	Estudiante 15			X
16	Estudiante 16		X	
17	Estudiante 17			X
18	Estudiante 18		X	
19	Estudiante 19		X	
20	Estudiante 20			X



ACTIVIDAD #9

LLEVA Y TRAE



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar habilidades de coordinación y equilibrio en las niñas y niños de 3 a 4 años.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Juego “Lleva y trae”

ESTRATEGIA: Juego basado en llevar una pelota en las manos mientras camina en un pedazo de tabla para desarrollar la coordinación y equilibrio.

MÉTODO: El método aplicado es el científico de esta manera tienen un aprendizaje significativo.

TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.



PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Experiencia de aprendizaje:	Espejito de los juegos			
Grupo:	Niñas y niños de 3 a 4 años.			
Tiempo estimado:	30 minutos.			
Eje de Desarrollo y Aprendizaje:	Expresión y Comunicación			
Objetivo de subnivel:	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.			
Objetivo de aprendizaje:	Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).			
Descripción general de la experiencia de aprendizaje:	La experiencia consiste en desarrollar diferentes movimientos controlando su equilibrio.			
Elemento integrador:	En esta experiencia el elemento integrado es la juego “ Mi espejito”			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSO Y MATERIALES	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Expresión corporal y motricidad	Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.	<p>MOMENTO DE INICIO: Cantar “Muy lejos, más cerca”</p> <p>MOMENTO DE DESARROLLO: -Incentivar a los niños a pararse al frente del espejo mientras nombran y mueven las partes de su cuerpo. -Bailar la canción muy lejos, más cerca” enfrente del espejo.</p> <p>MOMENTO DE CIERRE: Motivamos a los niños a pararse uno enfrente del otro y arremedar a su compañero como si fuera el espejo.</p>	Espejo.	<p>Lograr realizar ejercicios de simetría corporal.</p> <p>TECNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación.</p>



--	--	--	--	--

UNIDAD EDUCATIVA “ VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”

LISTA DE COTEJO				
UNIDAD EDUCATIVA “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”				
Actividad: Mis huellitas mágicas.				
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad				
Grupo de edad: de 3 a 4 años			Número de niñas y niños: 10	
Nro.	Nombres de niñas y niños	Destrezas		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.				
1	Estudiante 1			X
2	Estudiante 2			X
3	Estudiante 3		X	
4	Estudiante 4			X
5	Estudiante 5		X	
6	Estudiante 6			X
7	Estudiante 7			X
8	Estudiante 8		X	
9	Estudiante 9		X	
10	Estudiante 10			X
11	Estudiante 11			X
12	Estudiante 12		X	
13	Estudiante 13			X
14	Estudiante 14		X	
15	Estudiante 15			X
16	Estudiante 16			X
17	Estudiante 17		X	
18	Estudiante 18		X	



19	Estudiante 19			X
20	Estudiante 20			X

ACTIVIDAD #10

MI ESPEJITO



DESARROLLO PASO A PASO

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y Comunicación

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar habilidades de movimiento corporal.

ACTIVIDAD LÚDICA RECREATIVA: Juego “Mi espejito”

ESTRATEGIA: Juego basado en realizar movimientos frente al espejo, mientras nombra las partes de su cuerpo.

MÉTODO: El método aplicado es el analítico debido a que los niños analizan cada movimiento.



TÉCNICA: La técnica a aplicarse es la observación.



CAPITULO IV

Análisis de la encuesta realizada a los docentes después del planteamiento de juegos kinestésicos para desarrollo motor.

1. ¿Ha escuchado sobre los recursos los juegos kinestésicos?

ANÁLISIS: Basándonos en los datos recogidos las docentes de la Unidad Educativa “VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ”, si han escuchado sobre los juegos kinestésicos ya que mediante la aplicación de la propuesta ellas lograron palpar la realidad.

2. ¿Qué conocimiento tiene sobre lo juegos kinestésicos?

ANÁLISIS: Las docentes de dicha institución tienen conocimientos mucho más amplio, ahora comprender la importancia de los juegos kinestésicos para el desarrollo motor de los niños y no solo para eso, si no como una herramienta para enseñar en cualquier área.

3 ¿Conoce la importancia que tiene los juegos kinestésicos?

ANÁLISIS: Las docentes confirmaron que después de observar los resultados en los estudiantes, tienen conocimiento de la importancia que tienen los juegos para enseñar a los niños ya que es una manera divertida de aprender.

4 ¿Ha escuchado sobre el desarrollo motriz?

ANÁLISIS: Si han escuchado y saben que es de vital importancia que los niños y niñas desarrollen el área motor al igual que las demás áreas porque de esta manera los niños crean seguridad en ellos mismo abriendo caminos para nuevos aprendizajes.



5 ¿Cree usted necesario que los niños tengan un desarrollo motriz?

ANÁLISIS: Las docentes de igual manera afirman que es necesario que las niñas y niños desarrollen el área motriz.

6 ¿Qué actividades haría para que los niños desarrollen el área motriz?

ANÁLISIS: Las docentes concluyeron que después de observar la propuesta aplicada con actividades innovadoras ellas aplicarían las mismas actividades e incluso dejarían volar la imaginación para trabajar de manera divertida.

7 ¿Cree usted que se puede utilizar los juegos kinestésicos para enseñar y desarrollar habilidades motrices?

ANÁLISIS: Las docentes supieron expresar que están de acuerdo, pero también abarcaron que con los juegos pueden enseñar lo que ellas se propongan.

8 ¿Tiene alguna guía sobre cómo utilizar los juegos kinestésicos para enseñar y desarrollar habilidades motrices e las niñas y niños de 3 a 4 años?

ANÁLISIS: Las docentes dijeron que sí y agradecieron por las actividades trabajadas con los estudiantes, pero sobre todo supieron explicar que se sentían motivadas para trabajar con el manual que se les facilitó.



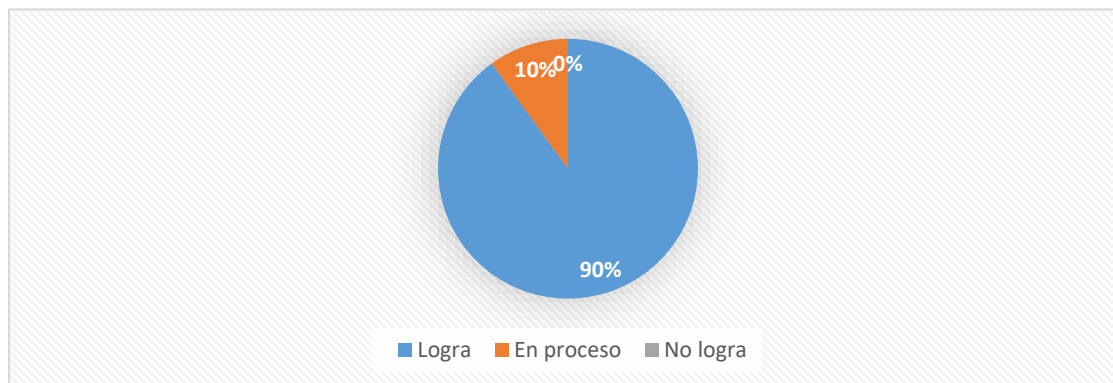
Análisis de la ficha de cotejo después del planteamiento de los juegos kinestésicos para el desarrollo motriz de las niñas y niños de Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Tabla 12

Camina encima de los trazos correctamente			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Logra	19	90%
	En proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Gráfico No. 12



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 12, en la ilustración 12, el 90% de las niñas y niños de la Unidad Educativa, si logran caminar encima de las líneas trazadas y el 10% de los menores están en proceso.

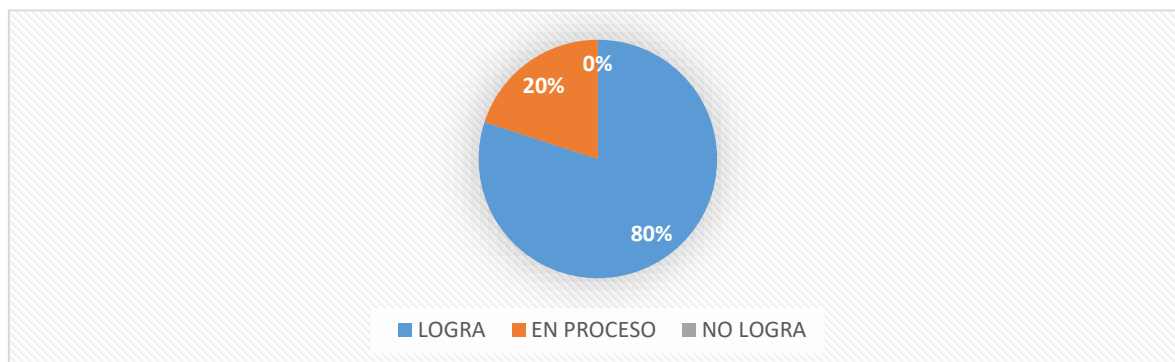


Tabla 13

Realiza movimientos como sentarse, saltar en un pie, en cunclillarse, dentro de una forma			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Logra	18	80%
	En proceso	2	20%
	No logra	0%	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 11



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 13, en la ilustración 13, el 80% de las niñas y niños, realizar movimientos como sentarse, saltar en un pie, acunclillarse, dentro de una forma, mientras el 20% están en proceso debido a sus inasistencias excesivas.

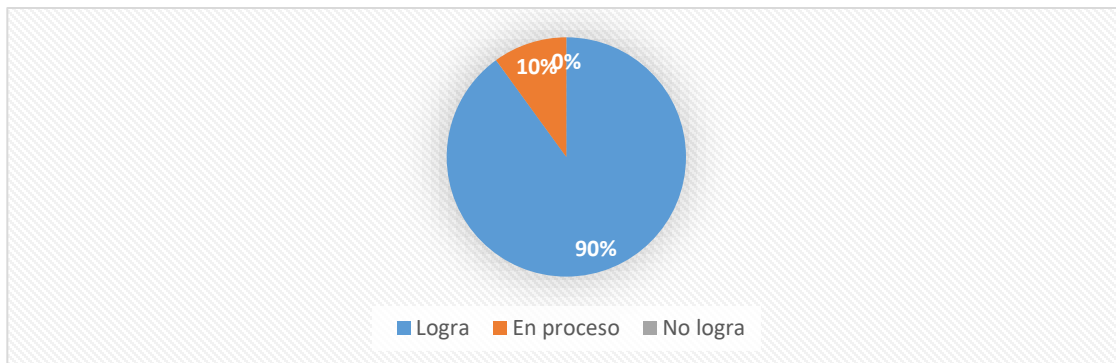


Tabla 14

Realiza movimientos corporales guiándole /a			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Logra	19	90%
	En proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 12



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 14, en la ilustración 14, el 90% de las niñas y niños logran realizar movimientos corporales guiándole /a, mientras que el 10% están en proceso.

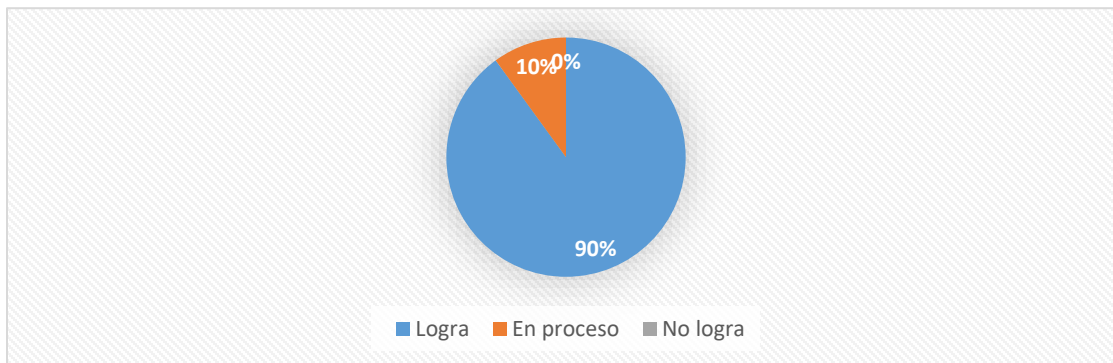


Tabla 15

Demuestra seguridad en las actividades motrices			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Logra	19	90%
	En proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 13



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 15, en la ilustración 15, el 90% de las niñas y niños si logran demostrar seguridad en las actividades motrices, de la misma forma el otra 10% están en proceso.

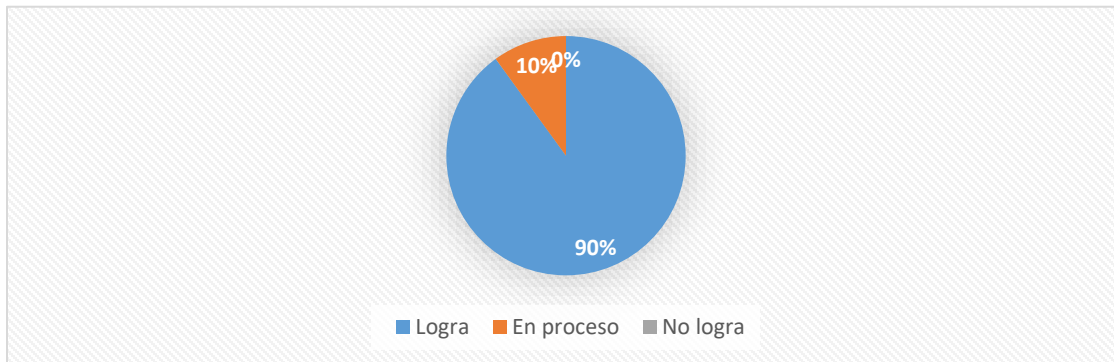


Tabla 16

Camina correctamente sobre diferentes superficies.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Logro	19	90%
	En proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 14



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 16, en la ilustración 16 el 90% de las niñas y niños logran caminar correctamente sobre diferentes superficies, mientras el 10% están en proceso.



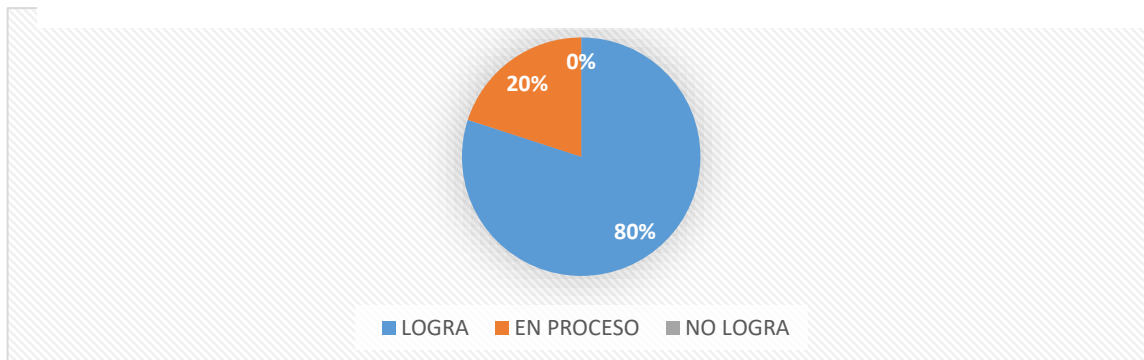
Tabla 17

Tiene coordinación óculo manual.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Logra	19	90%
	Es proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 15



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 17, en la ilustración 17 el 80% de las niñas y niños logran tener coordinación óculo manual, mientras el 20% están en proceso por faltas consecutiva a clases.

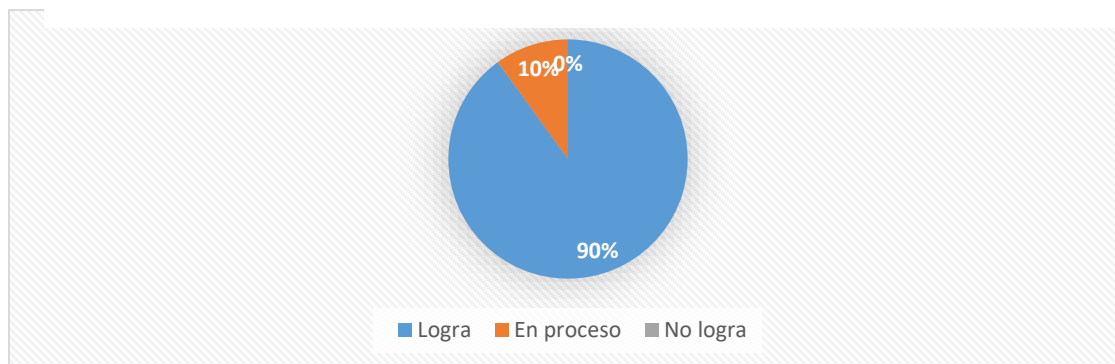


Tabla 18

Tiene equilibrio al momento de trasladar objetos medianos de un lado a otro.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Siempre	19	90%
	En proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 16



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 18, en la ilustración 18, el 90% de las niñas y niños logran tener equilibrio al momento de trasladar objetos medianos de un lado a otro, mientras que el 10% está en proceso debido a que el estudiante falta de manera consecutiva

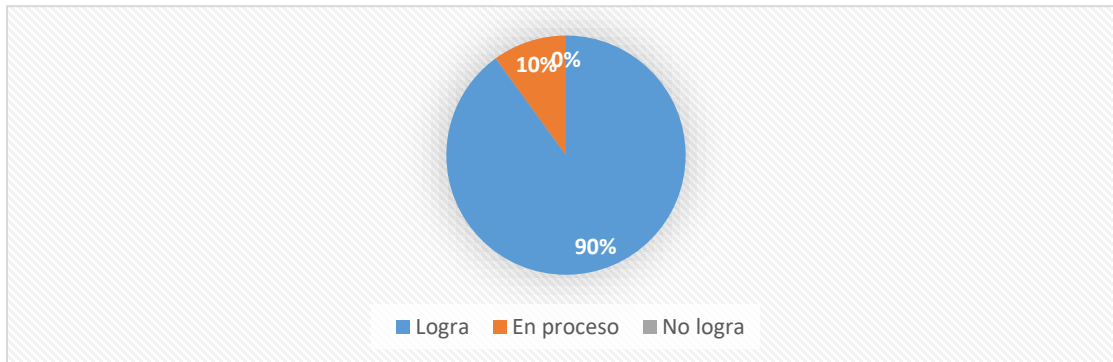


Tabla 19

Puede trepar sin dificultades objetos medianos.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Logra	19	90%
	En proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 17



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 19, en la ilustración 19, como se puede observar en el gráfico el 90% de las niñas y niños logran trepar sin dificultades objetos medianos, mientras que el 10% están en proceso.

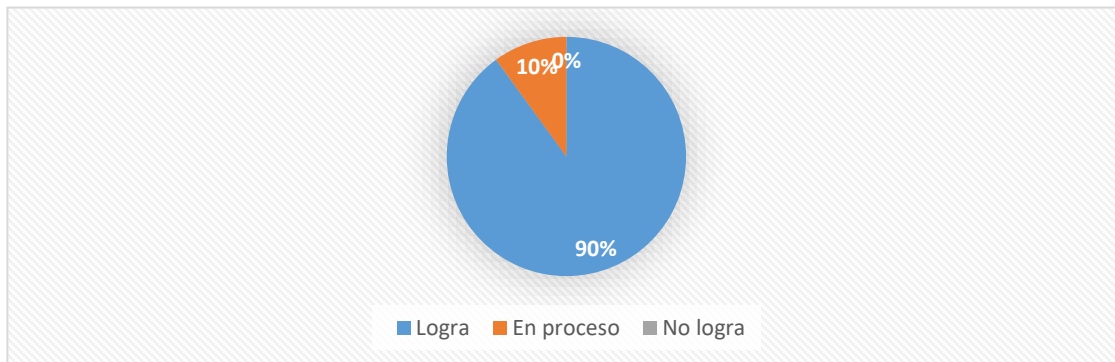


Tabla 20

Puede patear una pelota con seguridad o llevarla de un lugar a otro con las manos.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Logra	19	90%
	En proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 18



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 20, en la ilustración 20, después de analizar los resultados se puede observar que 90% de las niñas y niños logran patear una pelota con seguridad o llevarla de un lugar a otro con las manos., mientras el 10% está en proceso.



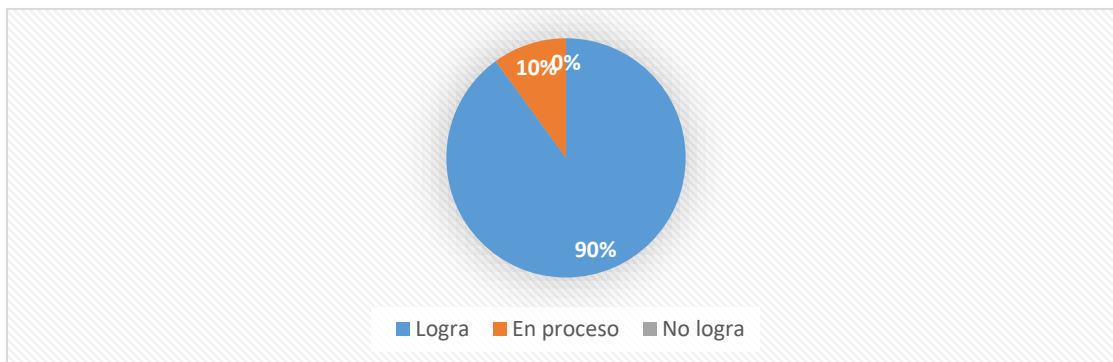
Tabla 21

Demuestran interés por los juegos tradicionales.			
CODIGO	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Logra	19	90%
	En proceso	1	10%
	No logra	0	0%
	TOTALES	20	100%

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Ilustración 19



Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”

Análisis

Según la tabla No. 21, en la ilustración 21, el 90% de las niñas y niños de la Unidad Educativa logran demostrar interés por los juegos tradicionales., mientras el 10% está en proceso



Análisis comparativos de los resultados antes y después de la propuesta.

1) Camina encima de los trazos correctamente.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Antes</caption> <tr><th>Categoría</th><th>Porcentaje</th></tr> <tr><td>No lo logra</td><td>80%</td></tr> <tr><td>Logra</td><td>20%</td></tr> </table>	Categoría	Porcentaje	No lo logra	80%	Logra	20%	<table border="1"> <caption>Después</caption> <tr><th>Categoría</th><th>Porcentaje</th></tr> <tr><td>Logra</td><td>90%</td></tr> <tr><td>En proceso</td><td>10%</td></tr> <tr><td>No logra</td><td>0%</td></tr> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	90%	En proceso	10%	No logra	0%
Categoría	Porcentaje														
No lo logra	80%														
Logra	20%														
Categoría	Porcentaje														
Logra	90%														
En proceso	10%														
No logra	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 2, en el gráfico 2, el 80% de las niñas y niños de la Unidad Educativa, no camina encima de los trazos correctamente mientras el 20% de los menores sí reconocen.</p>	<p>Según la tabla No. 12, en el gráfico 12, el 90% de las niñas y niños de la Unidad Educativa, si camina encima de los trazos correctamente, mientras el 10% de los menores están en proceso.</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. 1 Mis huellitas mágicas. Después de sentir el entusiasmo aplicada cerca de las niñas y niños de 3 a 4 años se concluye que fue un auge riqueza energía de enseñanza porque fue significativa, por ello es importante la estimulación que pueda entregar la educadora interiormente en la clase no obstante, interiormente del estimación de la enseñanza existen diversas estrategias metodológicas que contribuyen a seguir una enseñanza innovadora, se procedió con el cálculo a través de la lista de cotejo.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



2. Realiza movimientos como sentarse, saltar en un pie, en cunclillarse, dentro de una forma															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Gráfico 3: Resultados antes de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>No lo logra</td> <td>85%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	15%	No lo logra	85%	<table border="1"> <caption>Gráfico 13: Resultados después de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LOGRA</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>EN PROCESO</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>NO LOGRA</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	LOGRA	80%	EN PROCESO	20%	NO LOGRA	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	15%														
No lo logra	85%														
Categoría	Porcentaje														
LOGRA	80%														
EN PROCESO	20%														
NO LOGRA	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 3, en el gráfico 3, el 85% de las niñas y niños, no logra realizar movimientos como sentarse, saltar en un pie, en cunclillarse, mientras el 15% si logra discriminar las texturas.</p>	<p>Según la tabla No. 13, en el gráfico 13, el 80% de las niñas y niños, logran realiza movimientos como sentarse, saltar en un pie, en cunclillarse, mientras el 20% están en proceso debido a sus inasistencias excesivas.</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. 2 Las estatuas, después de observar as los estudiantes realizando la actividad se puede concluir que la ejecutaron de la mejor manera ya que mientras bailaban y disfrutaban, desarrollaban su motricidad gruesa y fina, logrando así dar una enseñanza significativa, por ende está actividad estuvo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo como resultados positivos en la actividad aplicada.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



3. Realiza movimientos corporales guiándole /a.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Gráfico 4: Resultados antes de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>No lo logra</td> <td>60%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	40%	No lo logra	60%	<table border="1"> <caption>Gráfico 14: Resultados después de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>No logra</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	90%	En proceso	10%	No logra	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	40%														
No lo logra	60%														
Categoría	Porcentaje														
Logra	90%														
En proceso	10%														
No logra	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 4, en el gráfico 4, el 40% de las niñas y niños logran realizar movimientos corporales guiándole /a, mientras que lamentablemente el 60% no logran.</p>	<p>Según la tabla No. 14, en el gráfico 14, el 90% de las niñas y niños logran realizar movimientos corporales guiándole /a, mientras que el 10% están en proceso.</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. 3 EL MESERO, se puede concluir que los estudiantes tuvieron predisposición para realizar las actividades aunque al principio se les dificultó por el hecho de llevar un CD solo con las yemas de sus dedos pero después de la práctica en su mayoría de las niñas y niños pudieron lograrlo, teniendo así una enseñanza aprendizaje significativo, luego se procedió a la evaluación a través de la lista de cotejo.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



4. Demuestra seguridad en las actividades motrices.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Gráfico 5: Resultados antes de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>No logra</td> <td>50%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	50%	No logra	50%	<table border="1"> <caption>Gráfico 15: Resultados después de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>No logra</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	90%	En proceso	10%	No logra	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	50%														
No logra	50%														
Categoría	Porcentaje														
Logra	90%														
En proceso	10%														
No logra	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 5, en el gráfico 5, el 50% de las niñas y niños si demuestra seguridad en las actividades motrices, de la misma forma el otra 50% deplorablemente no lo logra.</p>	<p>Según la tabla No. 15, en el gráfico 15, el 90% de las niñas y niños si logran demuestra seguridad en las actividades motrices, de la misma forma el otra 10% están en proceso.</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. TRES PIERNAS, una vez realiza la actividad se logró observar el avance de las niñas y niños en esta actividad en su mayoría lograron hacerlo no dudaron en participar y trabajar, esta actividad fue una de las más trabajadas y disfrutadas por los niños. Luego se procedió a la evaluación a través de la lista de cotejo.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



5. Camina correctamente sobre diferentes superficies.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Antes</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>No lo logra</td> <td>70%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	30%	No lo logra	70%	<table border="1"> <caption>Después</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>No logra</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	90%	En proceso	10%	No logra	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	30%														
No lo logra	70%														
Categoría	Porcentaje														
Logra	90%														
En proceso	10%														
No logra	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 6, en el gráfico 6 el 30% de las niñas y niños logran caminar correctamente sobre diferentes superficies, mientras el 70% que es la gran mayoría no lo logra.</p>	<p>Según la tabla No. 16, en el gráfico 16 el 90% de las niñas y niños logran caminar correctamente sobre diferentes superficies, mientras el 10% están en proceso.</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. 5 MI CARRITO, después de analizar la actividad realizada se concluye que las niñas y niños en su mayoría lograron la actividad planificada, de igual manera ellos pusieron toda su predisposición para trabajar, debido a que fu una actividad innovadora y más que toda divertida. Luego se procedió a la evaluación a través de la lista de cotejo.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



6. Tiene coordinación óculo manual.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Gráfico 7: Resultados antes de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>45%</td> </tr> <tr> <td>No lo logra</td> <td>55%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	45%	No lo logra	55%	<table border="1"> <caption>Gráfico 17: Resultados después de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LOGRA</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>EN PROCESO</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>NO LOGRA</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	LOGRA	90%	EN PROCESO	10%	NO LOGRA	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	45%														
No lo logra	55%														
Categoría	Porcentaje														
LOGRA	90%														
EN PROCESO	10%														
NO LOGRA	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 7, en el gráfico 7 el 45% de las niñas y niños tienen coordinación óculo manual, mientras el 55% no lo logra deplorablemente.</p>	<p>Según la tabla No. 17, en el gráfico 17 el 90% tienen coordinación óculo manual, mientras el 10% están en proceso por faltas consecutivas a clases.</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. 6 LA TIZA MÁGICA, en esta actividad hubo bastante complicación con las niñas y niños pero después de practicar y seguir jugando en su gran mayoría lo lograron hacer a cabalidad por tal motivo se puede concluir que los estudiantes tuvieron predisposición para realizar las actividades no dudaron en participar conjuntamente con la docente y realizaron varias preguntas sobre el tema, teniendo así una enseñanza aprendizaje significativo, luego se procedió a la evaluación a través de la lista de cotejo.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



7 Tiene equilibrio al momento de trasladar objetos medianos de un lado a otro.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Datos del Gráfico 8</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>No lo logra</td> <td>60%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	40%	No lo logra	60%	<table border="1"> <caption>Datos del Gráfico 18</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>No logra</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	90%	En proceso	10%	No logra	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	40%														
No lo logra	60%														
Categoría	Porcentaje														
Logra	90%														
En proceso	10%														
No logra	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 8, en el gráfico 8, el 40% de las niñas y niños logran Tener equilibrio al momento de trasladar objetos medianos de un lado a otro, mientras que el 60% siendo su mayoría no logran hacerlo.</p>	<p>Según la tabla No. 18, en el gráfico 18, el 90% de las niñas y niños logran tener equilibrio al momento de trasladar objetos medianos de un lado a otro mientras que el 10% está en proceso debido a que el estudiante falta de manera consecutiva.</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. 7 EL VUELO DE LAS ABEJAS, esta actividad fue de total agrado de los estudiantes ya que actuaron como abejas y llevaban flores en sus manos, luego las pegaron en el suelo y realizaron movimientos que se les indicaban teniendo como resultado positivo, luego se procedió con la evaluación a través de la lista de cotejo.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



8. Puede trepar sin dificultades objetos medianos.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Gráfico 9: Resultados antes de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>No lo logra</td> <td>60%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	40%	No lo logra	60%	<table border="1"> <caption>Gráfico 19: Resultados después de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>No logra</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	90%	En proceso	10%	No logra	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	40%														
No lo logra	60%														
Categoría	Porcentaje														
Logra	90%														
En proceso	10%														
No logra	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 9, en el gráfico 9, como se puede observar en el grafico el 40% de las niñas y niños logran patear una pelota con seguridad, y el 60% no lo logra.</p>	<p>Según la tabla No. 19, en el gráfico 19, como se puede observar en el grafico el 90% de las niñas y niños logran Puede patear una pelota con seguridad, mientras que el 10% están en proceso</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. 8 LA CARRETILLA, después de analizar cada punto de la actividad se concluye que las niñas y niños fueron incentivados y pusieron empeño en realizar la actividad incluso se pudo realizar un serie de carretillas, de esta manera lograron cumplir la actividad de manera satisfactoria todo esto pudo observar y ver los resultados mediante la lista de cotejo.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



9. Puede patear una pelota con seguridad o llevarla de un lugar a otro con las manos.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Gráfico 10: Resultados antes de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>No lo logra</td> <td>70%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	30%	No lo logra	70%	<table border="1"> <caption>Gráfico 12: Resultados después de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>No logra</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	90%	En proceso	10%	No logra	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	30%														
No lo logra	70%														
Categoría	Porcentaje														
Logra	90%														
En proceso	10%														
No logra	0%														
Análisis	Análisis														
<p>Según la tabla No. 10, en el gráfico 10, después de analizar los resultados se puede observar que 30% de las niñas y niños logran patear una pelota con seguridad o llevarla de un lugar a otro con las manos, mientras el 70% no lo logra.</p>	<p>Según la tabla No. 12, en el gráfico 12, el 90% de las niñas y niños de la Unidad Educativa patear una pelota con seguridad o llevarla de un lugar a otro con las manos, mientras el 10% de los menores están en proceso.</p>														
Conclusión															
<p>En la actividad No. 9 LLEVA Y TRAE, después de analizar la actividad se concluyó que la actividad fue satisfactoria para todos, ya que las niñas y niños trabajaron correctamente y lograron una enseñanza-aprendizaje significativa, por ende se procedió con la evaluación a través de la lista de cotejo.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

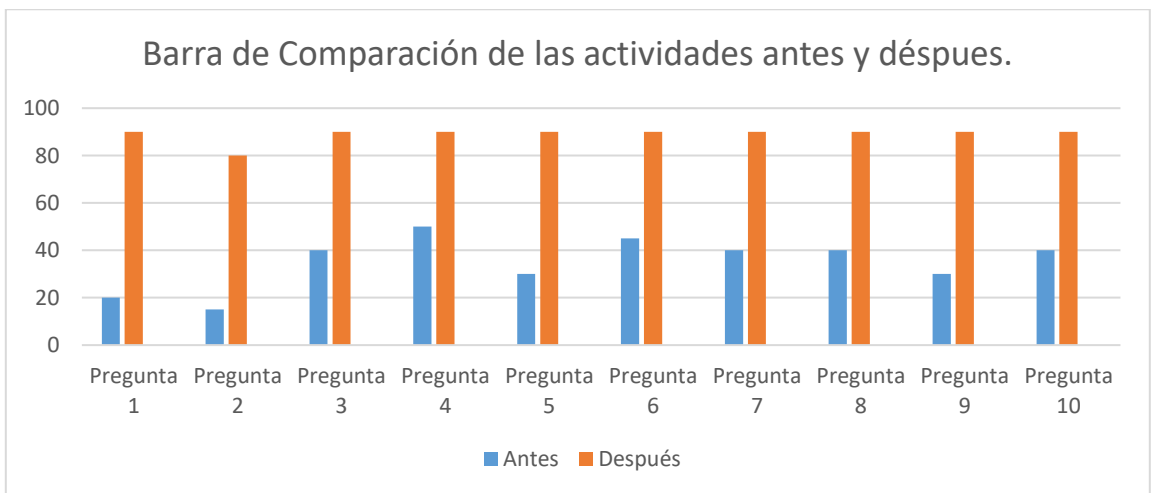
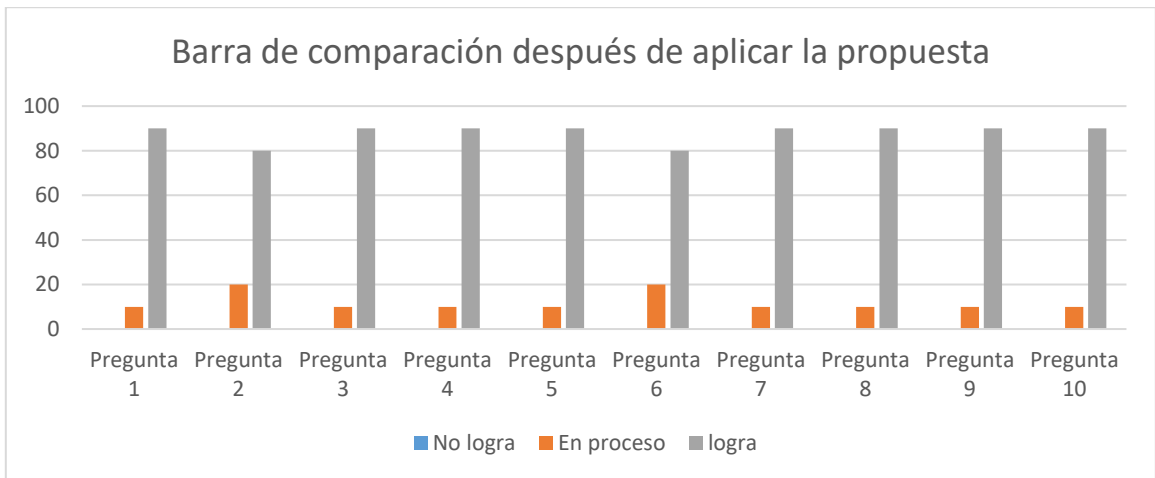
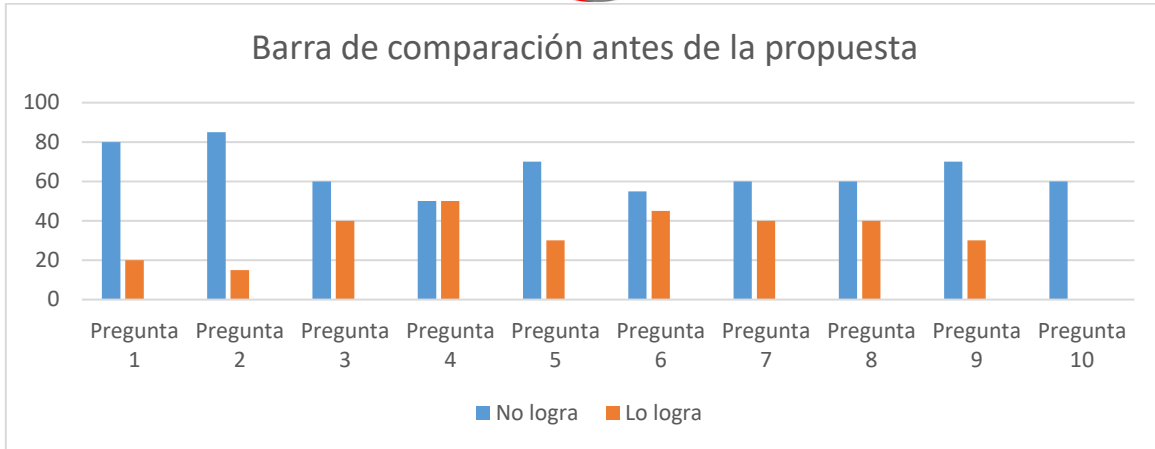
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



10. Demuestran interés por los juegos tradicionales.															
Antes	Después														
<table border="1"> <caption>Interés antes de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>No lo logra</td> <td>60%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	40%	No lo logra	60%	<table border="1"> <caption>Interés después de la actividad</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logra</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>En proceso</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>No logra</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Logra	90%	En proceso	10%	No logra	0%
Categoría	Porcentaje														
Logra	40%														
No lo logra	60%														
Categoría	Porcentaje														
Logra	90%														
En proceso	10%														
No logra	0%														
<p>Análisis</p> <p>Según la tabla No. 11, en el gráfico 11, el 40% de las niñas y niños de la Unidad Educativa logran demostrar interés por los juegos tradicionales, con el uso de material concreto, mientras el 60% no lo logra.</p>	<p>Análisis</p> <p>Según la tabla No. 21, en el gráfico 21, el 90% de las niñas y niños de la Unidad Educativa logran demostrar interés por los juegos tradicionales, mientras el 10% está en proceso.</p>														
<p>Conclusión</p> <p>En la actividad No. 10 MI ESPEJITO, se concluye que las niñas y niños les agrado la actividad y pusieron toda su predisposición para trabajar de la mejor manera, siendo así un aprendizaje significativo para ellos, también se pudo evidenciar que mediante los juegos podemos enseñar diversos temas siendo una manera divertida de aprender.</p>															

Elaborado: Katherine Mishell Velásquez Velásquez

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”





Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- ❖ Después de analizar todo los puntos se concluye que a través de los métodos, técnicas e indefinidos instrumentos de investigación se logró conocer las falencias que existía en la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” una vez obtenido el problema se procedió a realizar actividades para trabajar con las niñas y niños logrando desarrollar correctamente el proceso motor de los estudiantes .
- ❖ De igual manera se puede concluir que se cumplió con el objetivo general sobre investigar actividades que desarrollen el área motor de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “ Vivian Luzuriaga Vásquez” de implementar dichas actividades en una guía dejando plasmada cada actividad con su resultado.
- ❖ También se logró cumplir con los objetivos específicos de analizar sobre los juegos kinestésicos y concientizar a los docentes sobre el uso de ellos para dar una enseñanza divertida e innovadoras en ciertos casos, con el fin de desarrollar el área motora en niñas y niños de 3 a 4 años.
- ❖ Se concluye que de igual manera se logró cumplir con la hipótesis sobre aplicar correctamente los Juegos Kinestésicos ya que ayudo al desarrollo motriz de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad Educación Inicial en Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.



- ❖ Se concluye que el uso de los juegos kinestésico si causaron efecto favorable en la optimización del aprendizaje en niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, debido a que la metodología de aprendizaje es una iniciativa para mantener una educación fundamentada en la organización, estimulación y motivación, mediante actividades creativas donde plasme una enseñanza-aprendizaje significativo.

Recomendaciones

- ❖ Se recomienda fundamentalmente a las docentes que hagan uso de la guía correctamente para lograr el objetivo propuesto de desarrollar el área motora mediante el uso de los de juegos kinestésicos, ya que éstos permiten que las niñas y niños progresen teniendo aprendizajes significativos.
- ❖ Es necesario que evalúen a las niñas y niños del centro de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez” después de cada actividad realizada, para observar su desenvolvimiento diario y siguiendo el proceso ya que el proyecto fue favorable dando como resultado el 90% de las niñas y niños lograron estimularlos adecuadamente, mientras que el 10% están en proceso debido a su inasistencia a la Unidad Educativa.
- ❖ A la educadora se recomienda, aprovechar la edad que se analiza la problemática, de 3 a 4 años de edad puesto que al nacer, cuenta con gran cantidad de neuronas, por ende la importancia de aplicar las diferentes actividades que constan en la Guía, porque contiene variedad de ejercicios y de experiencias que le permitirán desarrollar el área motora.



- ❖ Es necesario que los docentes tengan una correcta comunicación con los representantes legales de cada estudiante, para que tengan conocimiento sobre cómo se está trabajando con los menores, de esta forma ellos sabrán como apoyar desde la casa con actividades similares.



Bibliografía

(s.f.).

- About- Teorias del juego* . (12 de noviembre de 2012). Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Alberto Cajal . (s.f.). *Investigacion de Campo, características y tipos* . Obtenido de https://www.lifeder.com/investigacion-de-campo/#Definicion_de_investigacion_de_campo_segun_autores
- Anaya, M. E. (7 de Abril de 2013). *SieteOlmedo* . Obtenido de <http://www.sieteolmedo.com.mx/2013/04/07/desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion/>
- Arturo K. (13 de noviembre de 2013). *La tecnica de Observacion* . Obtenido de <https://www.crecenegocios.com/la-tecnica-de-observacion/>
- Carballo, M., & Guelmes, E. L. (2016). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, pp.140-150.
- Currículo de Educación Inicial . (2014). *Ministerio de Educacion* , 41 .
- Deobold B. Van Dalen y William J. Meyer. (12 de septiembre de 2006). *La investigacion descriptiva* . Obtenido de <https://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigacion-descriptiva.php>
- ecuadoruniversitario.com. (21 de junio de 2006). *La educacion superior en la constitucion de la republica del ecuador*. Obtenido de <https://ecuadoruniversitario.com/directivos-y-docentes/legislacion/constitucion-de-la-republica-del-ecuador/la-educacion-superior-en-la-constitucion-de-la-republica/>
- Elizabeth, G. L. (Marzo de 2017). *Repositorio* . Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24988/2/Funcionalidad%20Familiar%20y%20Desarrollo%20Motriz.pdf>
- Ferías de las ciencias* . (28 de Abril de 2018). Obtenido de https://feriadelasciencias.unam.mx/files/Feria26_Instructivo.pdf
- Friedrich Fröbel. (1782). *Grandes de la educación. Padres y Maestros*, 47.
- Kimble, C. P. (2002). *Psicología social de las Américas*. Mexico.
- Laura Pamela Díaz-Bravo. (13 de Mayo de 2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009
- Leonardo Reyes, G. C. (29 de DICIEMBRE de 2015). *TIA*. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/9785-Texto%20del%20art%C3%ADculo-60878-1-10-20171105.pdf>



- Montero, M. M. (Septiembre de 2001). *Revista Educacion*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Morales, M. A. (2016). *Juegos kinestesicos en el desarrollo de los movimientos*. Carchi .
- Pacas, J. F. (junio de 2005). Obtenido de <http://www.url.edu.gt/PortalURL/Archivos/83/Archivos/Departamento%20de%20Investigaciones%20y%20publicaciones/Proyectos%20de%20Investigacion/La%20importacia%20de%20la%20Educacion%20Motriz%20en%20el%20proceso%20de%20ense%C3%B1a.pdf>
- Pincay, A. M. (2015). *LAS ARTES PLÁSTICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE 2DO AÑO BÁSICO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "HUMBERTO MORÉ"*. Guayaquil.
- Ramirez, J. (s.f.). *las variables independiente y dependientes* . Obtenido de <https://www.lifeder.com/variables-dependiente-independiente/>
- Registrocivil.gob.ec. (01 de 2014). *Codigo d ela Niñez y Adolescencia*. Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- René Francisco Rivera Rodríguez. (16 de septiembre de 2008). *Investigacon documental y características* . Obtenido de <http://www.mailxmail.com/curso-investigacion-documental/caracteristicas-investigacion-documental>
- RODRÍGUEZ, M. L. (19 de Noviembre de 2010). *La tecnia de encuesta*. Obtenido de <https://metodologiasdelainvestigacion.wordpress.com/2010/11/19/la-tecnica-de-la-encuesta/>
- Sanchez Buñuelos. (24 de mayo de 1984). *Habilidades Motrices*. Obtenido de <https://prezi.com/qwnvmxvkyzti/habilidades-basicas-motrices-segun-sanchez-bunuelos/>
- Sancho, L. D. (2010). *“Las Artes Plásticas y su incidencia en la Psicomotricidad Fina*. Ambato.
- Suarez, F. L. (12 de Mayo de 2012). *Blogger*. Obtenido de <http://generandoconocimientoparaelfuturo.blogspot.com/2012/05/cual-es-el-significado-de-kinestesico.html>
- Suarez, M. A. (abril de 2016). *repositorio* .
- Thomas D. Cook. (2005). *Metodos Cualitativos y cuantitativos en investigacion evolutiva* . MADRID : MORATA .
- Tonato, R. (Noviembre de 2013). *Motricidad fina y gruesa*. Recuperado el septiembre de 2019, de Universidad Técnica de Ambato: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5644>
- Unknown. (2013). *los juegos kinestesicos en las habilidades y coordinaciones* .
- VENEZUELA, S. (18 de MAYO de 2009). *ENCICLOPEDIA DIDACTICA* . Obtenido de https://issuu.com/santillanavenezuela/docs/didactica_2/67



Vinueza, M. d. (Julio de 2013). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia kinestésica* .

Obtenido de Universidad Central del Ecuador :

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/3311>

Virginia González Garibay, K. P. (16 de octubre de 2018). *Lista de cotejo* . Obtenido de

https://www.codeic.unam.mx/wp-content/uploads/2020/01/Evaluacion_Capitulo_5.pdf



ANEXOS

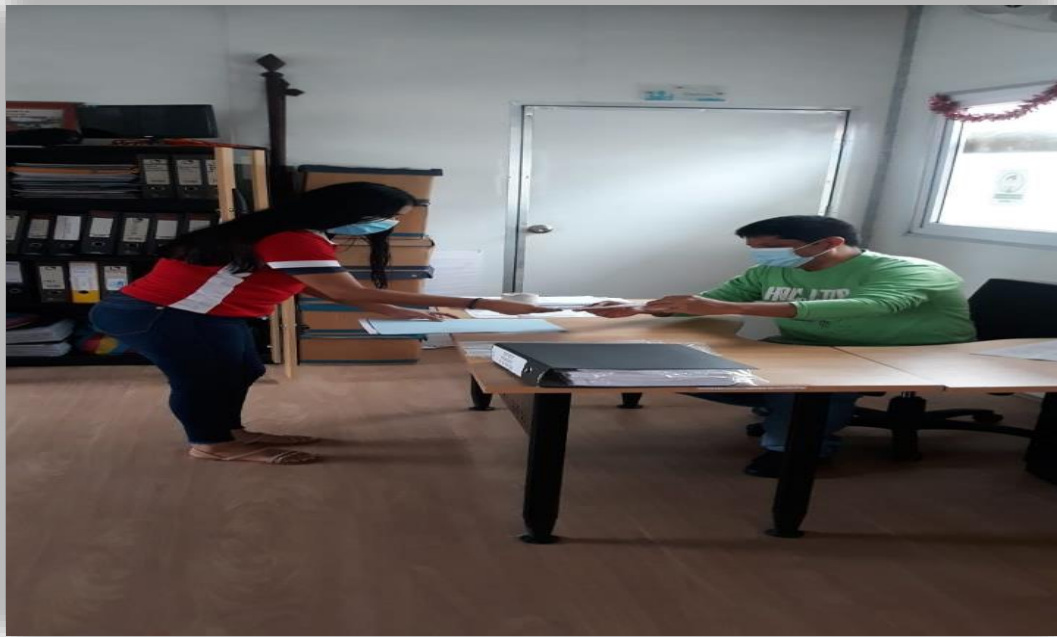




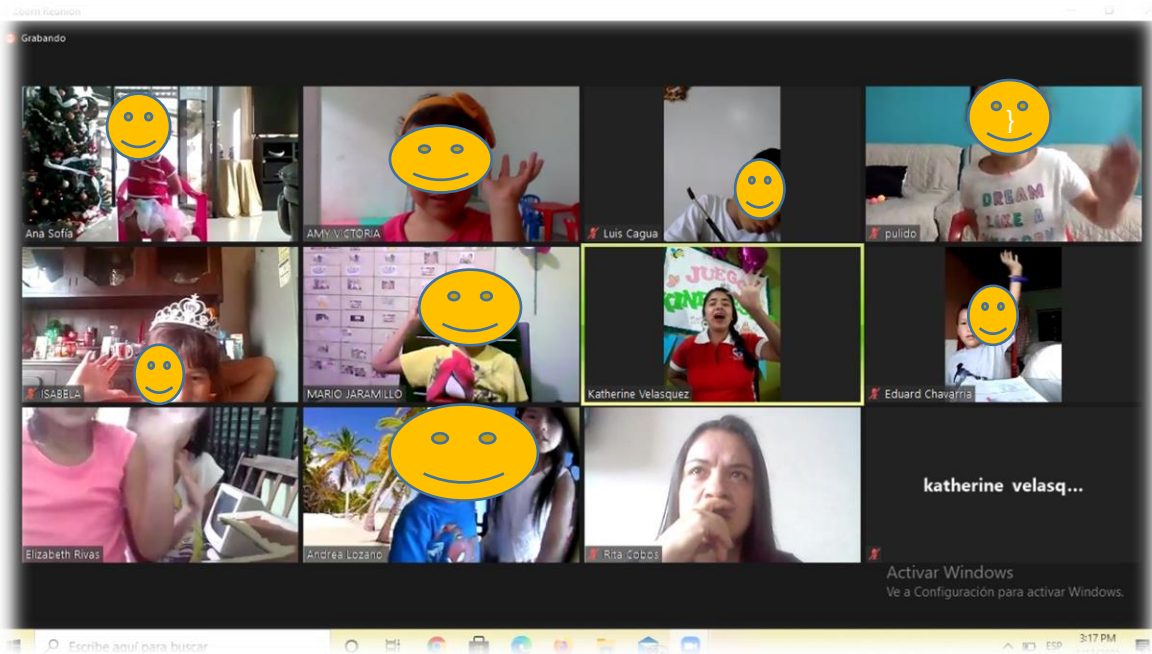
Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



Fuente: Unidad Educativa "Vivian Luzuriaga Vásquez"



Fuente: Unidad Educativa "Vivian Luzuriaga Vásquez"



Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



LISTA DE COTEJO ANTES DE APLICAR LA PROPUESTA

ESTUDIANTES	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral)			Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)			Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades			Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral)			Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma			Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral)			Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).			Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, y curvas con altura (aprox. 5 cm) intentando mantener el control postural.			Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.					
	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL
Estudiante 1	X					X			X			X	X					X	X								X	X		
Estudiante 2	X					X			X			X	X					X			X	X						X		
Estudiante 3			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 4			X			X			X			X			X			X			X	X						X		
Estudiante 5			X	X					X			X			X			X			X	X						X		
Estudiante 6	X			X					X	X			X					X			X				X			X		X
Estudiante 7			X			X			X	X					X			X			X				X			X		X
Estudiante 8			X			X	X			X					X	X					X							X		X
Estudiante 9			X	X			X			X					X	X					X							X		X
Estudiante 10			X	X			X			X					X	X					X							X		X
Estudiante 11			X			X			X			X			X			X			X							X		X



Estudiante 12			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 13			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 14			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 15			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 16			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 17			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 18			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 19			X			X			X			X			X			X			X
Estudiante 20			X			X			X			X			X			X			X

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”



LISTA DE COTEJO DÉSPUES DE APLICAR LA PROPUESTA

ESTUDIANTES	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral)			Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)			Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades			Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral)			Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma			Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral)			Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).			Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, y curvas con altura (aprox. 5 cm) intentando mantener el control postural.			Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.								
	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL	L	EP	NL			
Estudiante 1	X				X		X			X			X				X		X			X			X			X			X		
Estudiante 2		X		X				X			X			X			X			X			X			X			X			X	
Estudiante 3	X				X		X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 4	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 5	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 6	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 7	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 8	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 9	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 10	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 11	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		



Estudiante 12	X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 13	X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 14	X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 15	X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 16	X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 17	X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 18	X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 19	X			X			X			X			X			X			X			X		
Estudiante 20	X			X			X			X			X			X			X			X		

Fuente: Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

INFORME DEL TUTOR

Fecha: 26/12/2020

DATOS DEL TUTOR	
Nombre del Tutor: Lic. Roxana Estefanía Castillo Landázuri	
TEMA PROCESO DE TITULACION	
LOS JUEGOS KINESTÉSICOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LAS NIÑAS Y NIÑOS 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ", PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO VERDE, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2019- ABRIL 2020.	
Se realizó la tutoría durante el semestre Si (X) No ()	Cuántas sesiones de tutoría se realizaron: 10
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	9.5 %
Formación temprana en la investigación	9.0 %
Asesoría en el trabajo práctico	9.5 %
Asesoría en el formato y trabajo escrito	9.0 %
Acompañamiento	9.5 %
Observaciones (dificultades y/o aportaciones)	

Certifico que el /la estudiante **Velásquez Velásquez Katherine Mishell** APRUEBA el trabajo escrito y práctico en su asesoría con un puntaje de 9/10.

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA:





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Señalar el mes	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				FIRMAS ESTUDIANTE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Marcar semana																								
Indicaciones y revisión general del tema, cronograma.	X																							
Planteamiento del Problema, Metodología					X					X														
Revisión de la literatura o fundamentos teóricos										X	X													
Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)												X												
Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) I parte																X				X				
Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) II parte																X				X				
Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta																				X				
Conclusiones																				X				
Recomendaciones																				X				
Revisión general para la aprobación del borrador final.																				X				

FIRMA DEL ESTUDIANTE:

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA:



14/10/2021
CARRERA: INGENIERIA





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Velásquez Velásquez Katherine Mishell	Periodo Académico: Noviembre 2019-Abril 2020
Carrera: Tecnología Superior en Parvularia	Dirección Domicilio: Urbanización "El Portón "
Correo electrónico: katv-100-velasquez1@hotmail.com	TELEFONO 0980821733

Fecha: 15/12/2019

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: Lcda. Castillo Landazuri Roxanna Estefania	Carrera: Tecnología Superior en Parvularia
TEMA DE PROCESO DE TITULACION	
LOS JUEGOS KINESTÉSICOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS NIÑOS 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ", PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO VERDE, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2019- ABRIL 2020.	
OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN	
Objetivo General Unificar los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Vivian Luzuriaga Vásquez", mediante una investigación bibliográfica y de campo para diseñar una guía didáctica.	
Objetivo Específicos <ul style="list-style-type: none">• Analizar si los juegos kinestésicos aportan en el desarrollo motriz de las niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Vivian Luzuriaga Vásquez", mediante una investigación bibliográfica y de campo.• Evaluar el nivel motriz en los niños y niñas de 3 a 4 años que asisten a la Unidad Educativa "Vivian Luzuriaga Vásquez", mediante el método de observación.• Recopilar una guía didáctica sobre los juegos kinestésicos en el desarrollo motriz en los niños y niñas de la Unidad Educativa "Vivian Luzuriaga Vásquez"	



JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surge de la necesidad de establecer juegos kinestésicos que ayuden al fortalecimiento del desarrollo motriz y aprendizaje de los niños en edad preescolar, siendo un elemento importante en un entorno seguro, acogedor, divertido y llamativo de la Unidad Educativa “Vivian Luzuriaga Vásquez”, que centra en dejar una guía a futuros docentes, siendo una orientación pedagógica que les servirá de aporte para la construcción de nuevas estrategias metodológicas creativas en la formación de enseñanza y aprendizaje del desarrollo motriz de las niñas y niños.

En su actualidad los juegos kinestésicos, está vinculada con la capacidad para poder controlar nuestro cuerpo en actividades físicas coordinadas. Se puede percibir en el esquema corporal, el equilibrio, el espacio y el tiempo a través de juegos, saltos y estímulos visuales, sonoros. El párvulo tendrá un soporte donde podrá adoptar todos estos movimientos kinestésicos que serán esenciales para el estímulo del infante, el medio ambiente permite un mayor y mejor desarrollo motor en cada etapa de las niñas y niños.

Por medio de esta investigación se busca un progreso en el área motriz y producir todas las ventajas para la creación de actividades que nos ayudaran como motivación en el salón de clase. Se puede decir que la propuesta sobre los juegos kinestésicos para el desarrollo motriz en las niñas y niños de 3 a 4 años, obtendrá un gran impacto local, nacional y regional ya que el infante es mucho más receptivo por los estímulos y tiene una gran habilidad motriz para llevar a cabo los movimientos corporales. Por ende el presente proyecto es factible debido su ubicación, apoyo de los docentes y sobre todo en el aspecto económico debido a que en las actividades a realizar son elaboradas con materiales reciclados los cuales se pueden conseguir con facilidad. Se detallan como beneficiarios principales a los estudiantes del inicial de 3 y 4 años y secundarios serán los padres de familia que son quienes verán resultados positivos y satisfactorios en los logros de sus hijos, de igual manera los docentes, de la unidad educativa que son parte de comunidad educativa.

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

Atentamente,

Nombre Asesor: **Licda. Roxana Estefanía Castillo Landázuri**

Firma Asesor: _____



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 5 de Marzo de 2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: Jaime Zapata Palma	Carrera: Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
LOS JUEGOS KINESTÉSICOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ", PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO VERDE, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2019-ABRIL 2020.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) ¿Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Adjuntar si es factible realizarlo
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
ANÁLISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
ANÁLISIS DE RESULTADOS Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Realizar comparaciones
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso	Cumple (X) No cumple () Sugerencias

Certifico que el /la estudiante Katherine Mishell Velásquez Velásquez CUMPLE (X) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 9, que le permite presentarse a la defensa pública.

FIRMA LECTOR:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPON"

INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha:03/02/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: MSc. Jorge Molina Cusme	Carrera: Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
LOS JUEGOS KINESTÉSICOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ", PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO VERDE, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2019-ABRIL 2020.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA ANTECEDENTES INTRODUCCIÓN OBJETIVOS JUSTIFICACIÓN PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA HIPÓTESIS VARIABLES	Cumple (X) No cumple () Sugerencias En la justificación se deben incluir elementos que verifiquen la importancia, originalidad, el interés, los beneficiarios y la factibilidad del proyecto de investigación.
CAPÍTULO I MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA POBLACIÓN Y MUESTRA	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Argumentar los párrafos citados, con el objetivo de reflejar el aporte que está dando usted a la investigación
CAPÍTULO II ANÁLISIS INICIAL	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
CAPÍTULO III PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Es importante que la propuesta conste de elementos visuales que la hagan atractiva para su utilización.
CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Procurar que las recomendaciones respondan a las conclusiones

Certifico que el /la estudiante Katherine Mishell Velásquez Velásquez SI CUMPLE (X) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje 9 /10 (NUEVE) que le permite presentarse a la defensa pública.

FIRMA LECTOR: _____



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
APROBACIÓN DE LECTORES

Fecha: 10-03-2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Lcda. ROXANNA CASTILLO LANDAZURI	Carrera: PARVULARIA
TEMA	
LOS JUEGOS KINESTÉSICOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIVIAN LUZURIAGA VÁSQUEZ", PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO VERDE, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2019-ABRIL 2020.	
APROBACIÓN DE LECTORES	
NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
Lcda. ROXANNA CASTILLO LANDAZURI	
MSc. JORGE MOLINA CUSME	
Lcdo. JAIME ZAPATA PALMA	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: