



CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN

Aplicación del juego didáctico como material manipulativo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años de edad en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”, durante el periodo enero – mayo 2021.

Nombre del Autor:

PALATE GLORIA MATILDE

Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título de

TECNÓLOGA EN PARVULARIA

Tutor:

MSC. JARAMILLO JAPÓN JHONNY ALEX

SANTO DOMINGO - ECUADOR

2021

Autorización para la realización de Proyecto de Titulación



Santo Domingo, 02 de junio del 2021
Of. No. 081-CAML-ISTJ-STD-2021

Señora
Sandra Montenegro
MAGISTER
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PATRICIO FÉ Y ALEGRÍA"
En su Despacho. -

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo de parte de la Coordinación Académica de la Modalidad en Línea del Instituto Superior Tecnológico Japón y toda su Comunidad, institución de educación superior, con registro Institucional 2174 del Consejo de Educación Superior, la misma que lleva el nombre progresista de Instituto JAPÓN, país que simboliza el progreso, transformación tecnológica, disciplina educativa con valores éticos y morales, que nos hacen ser parte de esa visión globalizada, emitiendo un modelo educativo acorde a las necesidades de la sociedad y al mejoramiento continuo.

Al cumplir, ya 20 años de Vida Institucional, en el cual hemos formado profesionales del más alto nivel educativo, que compiten con las nuevas tendencias laborales de nuestro país, y por qué no decirlo, a nivel internacional al servicio de la colectividad, es por ello que me dirijo a usted de la forma más cordial para solicitarle se autorice a la señorita: **GLORIA MATILDE PALATE** con CI. **1709241887**, egresada de la carrera de Parvularia, a que realice su Trabajo Integrador Curricular (Tesis) en este establecimiento previo a la obtención del título de Tecnóloga Superior en Parvularia, con el tema **"APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS COMO MATERIAL MANIPULATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN PATRICIO FÉ Y ALEGRÍA DEL CANTÓN LOS BANCOS PROVINCIA DE PICHINCHA"**.

Por la favorable atención que da a la presente reitero mis agradecimientos, este particular comunico para los fines pertinentes a seguir.

Atentamente;



Lic. Daniel Shauri Romero, Mgs
COORDINADOR ACADÉMICO MODALIDAD EN LÍNEA DEL ISTJ STD
Email: jshauri@itsjapon.edu.ec;
coor.academica.istjstd@gmail.com
Nº Celular: 0959239214

Derecho de Autor

Yo, Gloria Matilde Palate, con Cédula de Identidad N° 1709241887, autora del trabajo de investigación titulado: Aplicación del juego didáctico como material manipulativo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años en la Escuela De Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”, ubicado en el Barrio Zaruma del Cantón San Miguel de los Bancos Provincia de Pichincha periodo enero – mayo 2021.” libre y voluntariamente DECLARO:

Que el presente proyecto es original por lo tanto no forma plagio ni copia de ningún otro proyecto, queda prohibida la reproducción total o parcial de este documento.

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

Atentamente:

Gloria Matilde Palate

C.I. 1709241887

Correo: gloriapalate1966@gmail.com



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: <i>GLORIA MATILDE PALATE</i>	Nivel: <i>6TO</i>
Carrera: <i>PARVULARIA</i>	Dirección Domicilio: <i>San Miguel de los Bancos</i>
Correo electrónico: <i>gloriapalate1966@gmail.com</i>	TELEFONO <i>2770429</i>

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Jhonny Alex Jaramillo Japón.	
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
TEMA: APLICACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO MATERIAL MANIPULATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “SAN PATRICIO DE FE Y ALEGRÍA”.	
OBJETIVO GENERAL	
Aplicar el Juego Didáctico para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”.	
OBJETIVOS ESPECIFICOS	

- Identificar qué clase de juegos didácticos ayudan en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 y 4 años.
- Evidenciar a través de la manipulación los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Diseñar una propuesta o guía que contenga juegos didácticos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 y 4 años.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se basa en la teoría de la actividad lúdica, constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del ser humano como tal.

Los niños que han jugado manipulando diferentes materiales lúdicos pueden mantener mejor la atención y tienen mayor habilidad para concentrarse; son menos agresivos y mantienen una buena empatía con sus compañeros; muestran mayor atención, pueden ver con más facilidad el punto de vista de los otros y tienen más habilidad para saber con antelación las preferencias y los deseos de los demás. (Márquez Díaz, 2020)

En general, los niños y las niñas que manipulan juegos didácticos están desarrollados emocional y socialmente. La imaginación y la fantasía son elementos que alimentan el juego en toda su magnitud, los juegos se van transformando socialmente, de acuerdo con las demandas y contenidos de la cultura para una mejor enseñanza – aprendizaje. (Alvarez Cedeño, 2019)

A corto plazo, los niños, las niñas y los docentes de educación inicial de la Escuela “San Patricio” de Fe y Alegría son los beneficiarios directos del desarrollo de la motricidad gruesa, mientras que a largo plazo estos niños y niñas tendrán muy buenas habilidades para trabajar y desarrollarse en la sociedad.

El desarrollo de este proyecto es viable porque se cuenta con las herramientas necesarias para realizar la investigación y además se cuenta con recursos económicos, tecnológicos, bibliográficos y humanos.

Para el desarrollo de este proyecto se han identificado el JUEGO DIDÁCTICO como VARIABLE INDEPENDIENTE (Causa) y la MOTRICIDAD GRUESA como VARIABLE DEPENDIENTE (Efecto).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de manipulación constante de juegos didácticos por parte de los niños y las niñas de 3 y 4 años en la escuela de educación básica “San Patricio de Fe y Alegría”, influye en el óptimo desarrollo de la motricidad gruesa durante su etapa de formación inicial en los primeros años de vida.

BIBLIOGRAFÍA:

Alvarez Cedeño, J. (10 de octubre de 2019). *Arcoiris Blog*. Obtenido de <https://didacticosarcoiris.cl/blog/2019/10/10/la-motricidad-gruesa-en-los-ninos/>

Armijos P, M. (30 de agosto de 2012). *BlogSpot*. Obtenido de La Motricidad Gruesa: <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>

Departamento de Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente. (s.f.). *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente: https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/es/

Eneso. (13 de octubre de 2016). *Eneso*. Obtenido de Desarrollar la motricidad gruesa: <https://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

Márquez Díaz, L. (10 de diciembre de 2020). *Mundo Primaria*. Obtenido de Motricidad Gruesa: <https://www.mundoprimary.com/blog/motricidad-gruesa>

Fecha: 27 de enero de 2021

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: _____

Firma Asesor: _____

Certificación del tutor

En calidad de tutor del proyecto de grado sobre el tema:

Aplicación del juego didáctico como material manipulativo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años en la Escuela De Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría, ubicado en el Barrio Zaruma del Cantón San Miguel de los Bancos Provincia de Pichincha periodo enero – mayo 2021. De Gloria Matilde Palate, estudiante de la carrera de Tecnólogo en Educación Parvulario en el periodo abril de 2018 – junio de 2021, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos necesarios y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el Consejo Directivo de la Carrera de Educación Parvularia.

En la ciudad de Santo Domingo, 21 de junio, de 2021.

Atentamente,

.....

MSC. Jhonny Jaramillo J.

TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO

DEDICATORIA

La clave de tu futuro está escondida en tu vida diaria.

El presente proyecto lo dedico a Dios, por ser mi fortaleza y darme fuerza para continuar en este proceso y alcanzar mi meta propuesta.

A mis hijos y a mi esposo por su apoyo incondicional y sacrificio en todos estos años, ya que gracias a ustedes he logrado llegar a cumplir mi meta.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito, en especial a aquellos que me abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

Palate Gloria Matilde

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía y acompañarme en el transcurso de mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mi meta propuesta.

A mi familia por haberme dado la oportunidad de estudiar en esta prestigiosa institución y haber apoyado durante todo este tiempo.

De igual manera a mi tutor de Proyecto, por haberme guiado en el desarrollo de este trabajo de titulación y haberme brindado el apoyo incondicional y seguir cultivando mis valores.

Al Instituto Superior Tecnológico Japón, por haberme brindado tantas oportunidades y enriquecerme en conocimiento.

Palate Gloria Matilde



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

Tema: Aplicación del juego didáctico como material manipulativo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”, ubicado en el Barrio Zaruma del Cantón San Miguel de los Bancos Provincia de Pichincha periodo enero – mayo 2021.

Autora: Palate Gloria Matilde.

Tutor: Msc. Jhonny Jaramillo J.

RESUMEN

El presente estudio de investigación, se considera un proyecto muy importante en lo que corresponde el desarrollo de la significatividad en el aprendizaje, referente a la aplicación de aplicación del juego didáctico como material manipulativo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”, ubicado en el Barrio Zaruma del Cantón San Miguel de los Bancos Provincia de Pichincha periodo enero – mayo 2021, el objetivo del estudio, se basa en exponer la importancia de desarrollar la motricidad gruesa como destreza que garantiza un desenvolvimiento óptimo e integral de los educandos con perspectiva hacia el futuro. Para la aplicación de la investigación se ha planteado una metodología que toma en consideración el estudio de campo, en el cual, se realizó la observación que contó con el análisis correspondiente para comprobar directamente y lograr un alcance de investigación significativo, valioso y viable que garantice un aprendizaje óptimo, cada información cuenta con sus tablas y gráficos estadísticos, que fueron planteados según la secuenciación realizada en la aplicación de cada instrumento, El documento cuenta con el diseño de una guía didáctica, la cual, a través de las diferentes actividades propuestas, garantiza el desarrollo motriz grueso de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, ya que cada una de ellas, cuenta con su recurso correspondiente.

PALABRAS CLAVES: motricidad, destreza, aprendizaje, desarrollo, estrategia, metodología, guía didáctica.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

Team: Application of the didactic game as manipulative material for the development of gross motor skills in children from 3 to 4 years old at the “San Patricio de Fe y Alegría” Basic Education School, located in the Zaruma neighborhood of the San Miguel de los Bancos Canton, Pichincha Province period January - May 2021.

Autora: Palate Gloria Matilde.

Tutor: Msc. Jhonny Jaramillo J.

ABSTRACT

The present research study is considered a very important project in what corresponds to the development of significance in learning, referring to the application of didactic game as manipulative material for the development of gross motor skills in children from 3 to 4 years at the “San Patricio de Fe y Alegría” Basic Education School, located in the Zaruma neighborhood of the San Miguel de los Bancos Canton, Pichincha Province period January - May 2021, the objective of the study is based on exposing the importance of developing the gross motor skills as a skill that guarantees an optimal and comprehensive development of students with a perspective towards the future. For the application of the research, a methodology has been proposed that takes into account the field study, in which the observation was made that had the corresponding analysis to directly verify and achieve a significant, valuable and viable research scope that guarantees optimal learning, each information has its statistical tables and graphics, which were presented according to the sequencing carried out in the application of each instrument. The document has the design of a didactic guide, which, through the different activities proposed, guarantees the gross motor development of girls and boys from 3 to 4 years of age, since each one of them has its corresponding resource.

KEY WORDS: motor skills, dexterity, learning, development, strategy, methodology, teaching guide.

ÍNDICE GENERAL

PROYECTO DE TITULACIÓN	i
Derecho de Autor	ii
BIBLIOGRAFÍA:	v
Certificación del tutor	vi
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xvi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xix
ÍNDICE DE ANEXOS	xxi
ANTECEDENTES	1
INTRODUCCIÓN	1
Objetivos de la investigación	3
OBJETIVO GENERAL:.....	3
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	3
Justificación	4
Planteamiento del problema.....	4
Hipótesis	5
Variables	5
CAPÍTULO I	9
MARCO TEÓRICO.....	9

1.	El juego	9
2.	El juego y su importancia en la educación inicial.....	9
3.	Características del juego en el aula	10
4.	Beneficios del juego en la educación inicial.....	11
5.	Tipos de juego en educación inicial	11
6.	El juego como metodología	12
7.	Funcionalidad de los juegos didácticos.....	12
8.	Elementos necesarios en la aplicación de juegos didácticos.....	13
9.	El juego como actividad lúdica.....	13
10.	Actividades consideradas en la aplicación de juegos didácticos	13
11.	Motricidad gruesa.....	14
12.	Importancia de la motricidad gruesa.....	14
13.	Características del desarrollo de la motricidad gruesa.....	14
14.	Fases de la motricidad gruesa	14
15.	Beneficios del desarrollo de la motricidad gruesa	15
16.	Problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa.....	15
	METODOLOGÍA.....	16
	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
	Población / Universo.....	16
	Muestra	16
	Técnicas e instrumentos de recogida de datos	16
	Técnica de análisis de datos.....	17

CAPÍTULO II.....	18
Encuesta realizada a directivos y docentes	18
Encuesta realizada a padres de familia	26
Análisis cualitativo de lista de cotejo.....	33
Ficha de observación de práctica docente.....	35
CAPÍTULO III.....	37
PROPUESTA.....	37
TÍTULO.....	38
DATOS INFORMATIVOS.	38
OBJETIVOS	39
OBJETIVO GENERAL.	39
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	39
JUSTIFICACIÓN	40
METODOLOGÍA Y PLAN DE ACCIÓN.	41
PLAN DE ACCIÓN	42
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.	46
EVALUACIÓN # 1	47
EVALUACIÓN # 2	49
EVALUACIÓN # 3	51
EVALUACIÓN # 4	53
EVALUACIÓN # 5	55
EVALUACIÓN # 6	57
EVALUACIÓN # 7	59
EVALUACIÓN # 8	61
EVALUACIÓN # 9	63

EVALUACIÓN # 10	65
CAPÍTULO IV	66
RESULTADOS FINALES	66
RESULTADOS DEL POST-TEST DE LA APLICACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO A LOS ESTUDIANTES.	66
CAPÍTULO V	74
CONCLUSIONES	74
RECOMENDACIONES	75
ANEXOS	76
EVALUACIÓN #	81
Referencias Bibliográficas	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. ¿Cree usted que se debe implementar una guía que contenga juegos didácticos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años?	18
Tabla 2. ¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el uso de juegos didácticos como un factor para determinar el avance en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?.....	19
Tabla 3. ¿Considera usted que la aplicación de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?	20
Tabla 4. ¿Está usted de acuerdo que la falta de uso de juegos didácticos incrementa la dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?	20
Tabla 5. ¿Qué grado de responsabilidad tiene el docente en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños?	21
Tabla 6. ¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?	22
Tabla 7. ¿Cree usted que se cuenta con el tiempo pedagógico necesario para cumplir con el desarrollo de la motricidad gruesa?	23
Tabla 8. ¿Cree usted que los juegos didácticos se usan solamente en el salón de clase?	23
Tabla 9. ¿Considera usted útil la participación de la familia en el uso de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad?.....	24
Tabla 10. ¿Considera usted apropiado que se aplique una guía de estrategias educativas que ayude a la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría?	25
Tabla 11. ¿Considera usted necesario mejorar el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años?.....	26

Tabla 12. ¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el uso de juegos didácticos como un factor para determinar el avance en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?.....	27
Tabla 13. ¿Cree usted que la aplicación de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?.....	27
Tabla 14. ¿Está usted de acuerdo que la falta de uso de juegos didácticos incrementa la dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?.....	28
Tabla 15. ¿Cree usted que los estudiantes tienen dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa?	29
Tabla 16. ¿Con qué frecuencia su representado/a presenta dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa?	30
Tabla 17. ¿Está usted de acuerdo en que se debe utilizar material concreto (tangible) para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa?	30
Tabla 18. ¿Qué tanto se involucra en el desarrollo de la motricidad gruesa de su representado/a?	31
Tabla 19. ¿Cree usted que toda institución educativa debe aportar con estrategias educativas que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños?.....	32
Tabla 20. ¿Considera usted apropiado que se aplique una guía de estrategias educativas que ayude al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría?	33
Tabla 21. Primer día de observación.....	35
Tabla 22. Segundo día de observación	35
Tabla 23. Tercer día de observación	36
Tabla 24. Derrumba la pirámide	66

Tabla 25. Saltar de baldosa en baldosa.	67
Tabla 26. Pintamos con los pies.....	68
Tabla 27. Carrera de obstáculos.....	68
Tabla 28. Dar saltos	69
Tabla 29. Lanzamiento de pelota de diversos tamaños.....	70
Tabla 30. El baile de las estatuas	71
Tabla 31. El espejo.....	71
Tabla 32. Caminando por la cuerda floja.....	72
Tabla 33. Subir escaleras alternando los pies	73

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Primera pregunta en encuesta a directivos y docentes.	18
Figura 2. Segunda pregunta en encuesta a directivos y docentes.	19
Figura 3. Tercera pregunta en encuesta a directivos y docentes.	20
Figura 4. Cuarta pregunta en encuesta a directivos y docentes.	21
Figura 5. Quinta pregunta en encuesta a directivos y docentes.	21
Figura 6. Sexta pregunta en encuesta a directivos y docentes.	22
Figura 7. Séptima pregunta en encuesta a directivos y docentes.	23
Figura 8. Octava pregunta en encuesta a directivos y docentes.	24
Figura 9. Novena pregunta en encuesta a directivos y docentes.	24
Figura 10. Décima pregunta en encuesta a directivos y docentes.	25
Figura 11. Primera pregunta en encuesta a padres de familia.	26
Figura 12. Segunda pregunta en encuesta a padres de familia.	27
Figura 13. Tercera pregunta en encuesta a padres de familia.	28
Figura 14. Cuarta pregunta en encuesta a padres de familia.	28
Figura 15. Quinta pregunta en encuesta a padres de familia.	29
Figura 16. Sexta pregunta en encuesta a padres de familia.	30
Figura 17. Séptima pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente:	31
Figura 18. Octava pregunta en encuesta a padres de familia.	31
Figura 19. Novena pregunta en encuesta a padres de familia.	32
Figura 20. Décima pregunta en encuesta a padres de familia.	33
Figura 21. Actividad 1.	66

Figura 22. Actividad 2.	67
Figura 23. Actividad 3.	68
Figura 24. Actividad 4.	69
Figura 25. Actividad 5.	69
Figura 26. Actividad 6.	70
Figura 27. Actividad 7.	71
Figura 28. Actividad 8.	72
Figura 29. Actividad 9.	72
Figura 30. Actividad 10.	73

ÍNDICE DE ANEXOS

Certificado de institución educativa.....	76
Modelo de encuesta a directivos y docentes	77
Modelo de encuesta a padres de familia	78
Modelo de ficha de observación docente.....	79
Modelo de pre test.....	80
Modelo de pos test	81
Material fotográfico	82

ANTECEDENTES

Introducción

El presente proyecto de investigación: Aplicación del juego didáctico como material manipulativo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años de edad en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”, durante el periodo enero – mayo 2021, se compone de diferentes actividades que se consideran fundamentales para garantizar el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en los educandos, garantizando también un desarrollo integral, que se evidenciará en contextos futuros.

A nivel educacional, se considera la aplicabilidad en el subnivel inicial, ya que se cuenta en la actualidad con un currículo que se compone de metodologías activas e innovadoras, que exigen que se realice una práctica docente mucho más significativa, a la vez, se pretende también, garantizar un desarrollo óptimo en la adquisición de habilidades motrices.

Actualmente se cuenta con estrategias educacionales establecidas en el currículo educativo del subnivel inicial, las cuales, son necesarias para desarrollar varios aspectos a nivel del desarrollo integral en los educandos, cabe señalar, que la guía, también se centra en crear o promover un ambiente agradable, creativo y sobre todo motivador, características que son fundamentales para los nuevos conocimientos.

El aporte que se obtiene del presente proyecto de investigación, se evidencia en el subnivel inicial, brindando al aprendizaje significativo que tendrán las niñas y niños al establecer un problema y llegar a resolverlo. A través del juego didáctico, se espera desarrollar las habilidades motrices que garanticen el desarrollo de habilidades motrices, considerando también la relación con otras áreas de diferentes ámbitos de estudio.

La importancia de relacionar el juego didáctico con el desarrollo motriz, recae en la aportación que se presenta en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que los aspectos motrices permiten la movilidad parcial y general del cuerpo humano, además, se espera que las diferentes destrezas de estudio, se logren desarrollar en todas las áreas, como son: cognitivo, social, afectivo, de lenguaje y por supuesto en aspectos motrices, para lograr encontrar soluciones a los problemas que se presenten en su vida cotidiana.

El presente proyecto de investigación, se compone de la siguiente estructura que se detalla a continuación.

Capítulo I: Se desarrolla el marco teórico en donde se encuentra los fundamentos, que van a sustentar este proyecto sobre los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa, y la metodología, que se aplica en la investigación de campo, cuenta también con bibliografías, población con su respectiva muestra, instrumentos, procedimientos y la recolección de información, lo cual, permite realizar una investigación adecuada buscando solución al problema planteado.

Capítulo II: Se compone de los resultados primarios que fueron obtenidos con la aplicación de los instrumentos propuestos en el proyecto, cada uno de los recursos aplicados, cuentan con su tabulación y análisis estadístico correspondiente.

Capítulo III: Expone la propuesta que se plantea en la investigación realizada, la cual, cuenta con actividades que se componen de estrategias y recursos que se dirigen al desarrollo de la motricidad gruesa, cabe señalar, que la aplicación de la propuesta es flexible, ya que puede ser manipulada por todos los integrantes de la comunidad educativa en general.

Capítulo IV: Se realizó después de la aplicación de las diferentes actividades propuestas en la guía didáctica, cuenta con la tabulación y el análisis estadístico correspondiente.

Capítulo V: Se estructura de conclusiones y recomendaciones, las cuales, se obtienen a través de la aplicación de los diferentes instrumentos estadísticos y la propuesta de intervención.

Objetivos de la investigación

Objetivo General:

Aplicar el Juego Didáctico para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”.

Objetivos Específicos:

- Identificar los juegos didácticos que ayudan en el desarrollo la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 y 4 años.
- Evidenciar a través de la manipulación los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Diseñar una propuesta o guía que contenga juegos didácticos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 y 4 años

Justificación

La presente investigación se basa en la teoría de la actividad lúdica, constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del ser humano como tal.

Los niños que han jugado manipulando diferentes materiales lúdicos pueden mantener mejor la atención y tienen mayor habilidad para concentrarse; son menos agresivos y mantienen una buena empatía con sus compañeros; muestran mayor atención, pueden ver con más facilidad el punto de vista de los otros y tienen más habilidad para saber con antelación las preferencias y los deseos de los demás. (Márquez Díaz, 2020).

En general, los niños y las niñas que manipulan juegos didácticos están desarrollados emocional y socialmente. La imaginación y la fantasía son elementos que alimentan el juego en toda su magnitud, los juegos se van transformando socialmente, de acuerdo con las demandas y contenidos de la cultura para una mejor enseñanza – aprendizaje. (Alvarez Cedeño, 2019).

A corto plazo, los niños, las niñas y los docentes de educación inicial de la Escuela “San Patricio de Fe y Alegría” son los beneficiarios directos del desarrollo de la motricidad gruesa, mientras que a largo plazo estos niños y niñas tendrán muy buenas habilidades para trabajar y desarrollarse en la sociedad.

El desarrollo de este proyecto es viable porque se cuenta con las herramientas necesarias para realizar la investigación y además se cuenta con recursos económicos, tecnológicos, bibliográficos y humanos.

Para el desarrollo de este proyecto se han identificado el juego didáctico como variable independiente (causa) y la motricidad gruesa como variable dependiente (efecto).

Planteamiento del problema

Actualmente en el país, existen evidencias de dificultades que presentan los educandos en el desarrollo motriz, en algunos casos, estas dificultades, toman en consideración el aprendizaje en forma general, sin embargo, algunos profesionales en el ámbito educativo, no han considerado importante la aplicación de estrategias innovadoras que favorezcan al desarrollo motriz grueso.

Es importante considerar que en Ecuador, en aspectos educacionales, las estrategias dirigidas al desarrollo motriz, solo se realizan en la etapa preescolar, dejando de lado, actividades motrices

en los otros niveles de educación, por tal razón, se considera que las investigaciones acerca del tema propuesto son escasas, lo que promueve al desarrollo del presente estudio.

Álvarez (2019) establece que, la enseñanza en las instituciones educativas, debe considerar el origen propio de formación del país en el que se fundamenta el desarrollo integral, por lo tanto, en la investigación, se considera que es importante aplicar una metodología que aporte al desarrollo de la motricidad gruesa.

No obstante, Eneso (2016) Considera que el desarrollo de la motricidad en los educandos, favorece al desenvolvimiento social en el que viven los discentes, ya que, cada estímulo que recibe direccionado a la motricidad, tiene como principio la formación educativa e integral.

Por tal razón, el desarrollo del proyecto de investigación denominado, aplicación del juego didáctico como material manipulativo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años de edad en la Escuela de Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría durante el periodo enero – mayo 2021, el cual, será de aporte en la enseñanza y aprendizaje de las niñas y niños con direccionalidad hacia la motricidad gruesa.

Formulación de Problema

¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”, durante el periodo enero – mayo 2021?

Hipótesis

H₀: Los juegos didácticos no influyen en el aprendizaje de la motricidad gruesa de las niñas y niños.

H₁: Los juegos didácticos si ayudan positivamente a la formación de la motricidad gruesa de las niñas y niños.

Variables

Variable independiente: Juego didáctico.

Variable dependiente: Motricidad gruesa.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. El juego

El juego, es considerado **como una estrategia metodológica**, ya que por su aplicabilidad, resulta fácil llevarlo al desarrollo de clase, dando una direccionalidad más específica encaminada a lograr objetivos educativos que garanticen el beneficio estudiantil, en todos los sentidos, incluyendo la parte emocional y social.

Por ello, Decroly y Monchamp (1986) hablan acerca de la participación estudiantil en los juegos educativos, destacando así, la relación e interacción social que se desarrolló en las niñas y niños, consideran también, que la estimulación a través del juego, beneficia en la formación integral de los estudiantes. Por otro lado, Cratty (1989) mencionaba que, en el salón de clase, es importante aplicar el juego como una estrategia educativa, ya que, su aplicación garantiza el logro de metas propuestas por parte de los mismos estudiantes.

Decroly y Monchamp (1986) mencionan que el aprendizaje a través del juego, es netamente experimental, ya que fomenta el descubrimiento en las niñas y niños, considerando la relación que exista con alguna asignatura básica que se imparta en clases. Sin embargo, actualmente en la escuela nueva, surge un reto, debido a que la sociedad la establece como una pérdida de tiempo en el desarrollo de clase, sumándole a ese pensar, también se evidencia la negación de la aplicación del juego en la clase por parte de los docentes.

No obstante, Cratty (1989) mencionaba que la exigencia que existe por parte del estudiantado ante la aplicación del juego como estrategia, es primordial y que debe ser tomado en cuenta por el profesorado para que se garantice la aplicación direccionando al logro de los diferentes logros educativos.

2. El juego y su importancia en la educación inicial

Los juegos en la educación inicial son muy importantes porque se consideran el motor de su desarrollo general y la mejora de las habilidades motoras totales, especialmente entre niños y niñas de tres a cuatro años, es decir, los juegos les permiten explorar y expandir su capacidad de ejercicio. También ayudará a su crecimiento cognitivo y movimiento general

durante el desarrollo físico, por ello, Bautista., García, y Serrat, (2002) destacan a la mejora que dan los juegos en el proceso de enseñanza, permitiendo que los estudiantes, desarrollen la confianza en sí mismos, por ende, también desarrollen la empatía hacia los demás,

Vázquez y Gavira (2010) consideran que es necesario conocer los diferentes tipos de juegos que sean adecuados a la edad de las niñas y niños, por ende, deben usarse para potenciar la mejora de las habilidades motoras a nivel general de los infantes de 3 a 4 años.

De igual manera, Vázquez y Gavira (2010) mencionan que se debe promover la planificación o elaboración de recursos programados para fortalecer la motivación en la aplicación de juegos educativos con la intención de mejorar el desarrollo educativo.

3. Características del juego en el aula

Según Herrera (2002) considera a las siguientes opciones como características esenciales del juego en el aula.

- El juego se realiza por placer, evitando tener el premio como recompensa.
- Promueve la participación activa de los estudiantes.
- Genera confianza en sí mismo.
- Promueven el interés por la igualdad personal entre los participantes.
- Desarrolla la búsqueda de solución y superación de desafíos y obstáculos.
- Favorece la apreciación como actividad social y no individual.
- Desarrolla la sensación de un protagonista colectivo, donde cada participante juega un papel importante.
- Se realiza un proceso interactivo conjunto, no uno contra otros.
- Da importancia a metas colectivas y no a metas individuales.
- Busca la recreación.
- Busca evitar o eliminar cualquier tipo de agresividad física y verbal.

- Promueve el desarrollo de la empatía en el entorno social.
- Favorece y exige la participación de personas con NEE.
- Espera producir una respuesta placentera y un ambiente alegre.

4. Beneficios del juego en la educación inicial

Otlet y García (2007) garantiza que la aplicación de los juegos en la educación inicial tiene muchos beneficios, sobre todo en la interacción social que tienen los infantes durante el desarrollo o aplicación de las diferentes alternativas de juego, por ello, Bolaños y Bogantes (1990) mencionaban que también, beneficia en el desarrollo motor, tanto en aspecto fino como grueso, un desarrollo que favorece a la formación integral como seres humanos.

No obstante, Otlet y García (2007) considera que, la educación inicial requiere de la aplicación de juegos didácticos, los cuales, favorecen al desarrollo integral de las niñas y niños en la formación educativa que recibe.

Para Moyles (1990) considera que las siguientes opciones, serían las más óptimas para cumplir con el beneficio del juego.

- Favorece la interacción social entre los integrantes del juego.
- Se destaca la cooperación como valor primordial en el desarrollo del juego.
- A través de la interacción con sus pares, se fomenta el intercambio de ideas y su aceptación en el intercambio.
- El triunfo y la derrota son opciones presentes y se comparten en todo el grupo.
- Favorece a la búsqueda de la solución ante problemas presentes en el grupo.
- Se rescata y se valora la opinión o esfuerzo de cada integrante del juego.

5. Tipos de juego en educación inicial

Sarlé (2008) establece a las siguientes opciones como los principales tipos de juego.

- De presentación
- Cognitivos
- Afirmativos
- Afectivos

- Comunicativos
- De relación y cooperación
- Dirigidos
- De conflictos de distensión
- De roles

6. El juego como metodología

En el campo educativo, el juego es considerado como una estrategia metodológica, por ello, Amar, Orozco y Márquez (1985) consideraban que la aplicación del juego en el aula, recae específicamente en la organización que realiza el docente y que debe ser considerado como una estrategia educativa que promueva la fácil aplicación del desarrollo de clase.

De igual manera, Sarlé (2008) refuerza dando a conocer que los docentes, deben afianzar la aplicación de los juegos, considerando con anterioridad las diferentes formas de ejecución del juego como estrategia educativa.

Es importante también, considerar que al aplicar un juego didáctico en clase, se exige la movilidad y sobre todo, se profundiza la relación entre cerebro y cuerpo, ya que, incentiva a la movilidad total del cuerpo.

7. Funcionalidad de los juegos didácticos

Es importante establecer la funcionalidad que tienen los diferentes juegos a nivel educacional, por ello, López (2003) estableció los siguientes:

- Aporte educativo al desarrollo motriz y aspectos neurológicos, relacionados con el esquema corporal.
- Exige en las niñas y niños la movilidad, ya sea parcial o total.
- Fortalecimiento de habilidades perceptivo-motrices.
- Movilidad coordinada.
- Desarrollar el pensamiento cognitivo y social.
- Desarrollo de la creatividad.
- Establecer intereses.
- Conocer sus fortalezas y debilidades.

- Potenciar el razonamiento.
- Desarrollar habilidades para la toma de conciencia y solución de problemas.

8. Elementos necesarios en la aplicación de juegos didácticos

En la aplicación de los juegos didácticos, López (2003) establece los siguientes elementos:

- Motricidad coordinada
- Fuerza y equilibrio
- Operación de objetos
- Control de los sentidos
- Complementos psicomotrices
- Habilidades físicas
- Imitación

9. El juego como actividad lúdica

Los juegos, son un tipo de actividad lúdica, generalmente se realiza a través de la sabiduría del maestro, siendo así el docente quien presenta sugerencias para calificaciones desafiantes a nivel de grupo, por ello, Estepa (2014) menciona que, los profesores, pueden crearlos y organizar cualquier actividad diaria en una dinámica interesante, por ejemplo, el hecho de que un grupo de personas se mueva de un aula a un espacio abierto, los profesionales en educación, pueden usar su imaginación para decir que debe ir en la organización de las actividades lúdicas.

10. Actividades consideradas en la aplicación de juegos didácticos

Según Omeñaca y Cilla (2019) a nivel educativo, existen propuestas de actividades que se detallan a continuación:

- Deportiva
- Competitiva
- Social
- Relación entre lo social y emocional

11. Motricidad gruesa

Para Pontigo (2011) la motricidad gruesa, comprende a todos los ejercicios que los niños realizan a través de los músculos, considera que se pueden desarrollar de diferentes formas, como por ejemplo: rodar, gatear, saltar, correr, bailar, trotar, etc. Vargas (2007) indica que cuando el niño realiza movimientos generales, tiene la posibilidad de desarrollar un adecuado esquema corporal incluso a temprana edad, aspecto que le ayudará a obtener un buen desarrollo cognitivo.

12. Importancia de la motricidad gruesa

Según algunas teorías, Vargas (2007) considera que el desarrollo de las habilidades motoras es vital, pues a través de los ejercicios, los infantes pueden mover todos los músculos, y al mismo tiempo, les permite moverse libremente en su propio espacio sin ninguna dificultad, lo que también interviene en el desarrollo del tiempo y el espacio como recurso básico para la alfabetización.

13. Características del desarrollo de la motricidad gruesa

Como se ha mencionado anteriormente, es importante el desarrollo de la motricidad gruesa, por tal razón, Comellas y Torregrosa (2003) establecen las siguientes características:

- Realiza carrera de distintas direcciones y velocidades
- Recibe y lanza diferentes objetos a distancias considerables
- Desplazamiento con equilibrado y coordinado
- Utiliza escaleras alternando los pies
- Sigue ritmos con movimientos corporales
- Se desplaza y realiza altos repentinos ante señales.

14. Fases de la motricidad gruesa

Es necesario considerar cada etapa que deben seguir los niños en el desarrollo motor, porque no todos los niños de diferentes edades tienen el mismo ritmo, por lo que debemos ser muy pacientes, respetar y considerar el proceso de respetarlos, Sheridan, Frost y Sharma (2018) establecieron las siguientes fases:

- Fase 1: desarrollo de capacidades perceptivas.

- Fase 2: esquema de movimientos.
- Fase 3: iniciación de habilidades motrices.
- Fase 4: formación de la motricidad gruesa.

15. Beneficios del desarrollo de la motricidad gruesa

Vargas (2007) menciona que la motricidad, juega un papel muy importante, porque permite a los niños y niñas mejorar su motricidad de la forma más activa y precisa mientras se divierten.

No obstante, Ibáñez, Sánchez y López (2014) establecen los siguientes:

- Conciencia del esquema corporal.
- Desarrollo del equilibrio.
- Coordinaciones motoras.
- Control en la respiración.
- Ubicación en espacio corporal.
- Fácil adaptación en el entorno.
- Desarrollo de la creatividad
- Mejora del ritmo.
- Mejora de la memoria.

16. Problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa

Los problemas motrices que no se detecten al principio, pueden tener graves consecuencias para los niños y niñas, ya que, si un niño no desarrolla sus habilidades motoras en un futuro menor, puede convertirse en víctima de posibles consecuencias. Palau (2001)

Vargas (2007) identifica los siguientes problemas:

- Ser molestado por sus compañeros
- Baja autoestima
- Estrés emocional
- Comportamiento agresivo o problemas de aprendizaje.
- Evita problemas de movimiento o tareas complejas

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación

El estudio de investigación, se caracteriza por tener como base una direccionalidad cuantitativa, cuenta con un diseño investigativo de tipo cuasi – experimental, ya que las diferentes muestras no se han seleccionado aleatoriamente, porque el grupo que recibió la intervención, fue seleccionado como parte de la institución educativa, los cuales, han aportado con la información necesaria para llevar a cabo el cumplimiento de la intervención del proyecto de grado.

La investigación aplicada, es la base que sustenta el presente proyecto, ya que se caracteriza por dar solución a un problema identificado en la indagación, en este caso, corresponde a la aplicación de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa, caracterizado por un objetivo práctico y realizable con una orientación cuantitativa.

Población / Universo

La Escuela de Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría está conformada por un total de 347 estudiantes, que integran los niveles desde inicial hasta séptimo año de E.G.B. Los demás integrantes como los directivos, docentes y representantes, también participaron activamente en la recolección de datos.

Muestra

Como se expuso anteriormente, la aplicación del proyecto, se ha realizado en la Escuela de Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría tomando como referencia de estudio al nivel Inicial, el cual se compone de 18 discentes, divididos en 10 niñas y 8 niños, los estudiantes favorecían a la obtención de la información, la cual, permitió establecer las orientaciones específicas para el planteamiento los diferentes juegos direccionados al desarrollo de la motricidad gruesa.

Técnicas e instrumentos de recogida de datos

Para la recolección de la información que comprende los diferentes datos estadísticos, se aplica la técnica denominada **encuesta**, en la que se elaboró con una serie de preguntas,

debidamente estructuradas direccionadas a los docentes, padres de familia y directivos, con la intención de conocer la realidad acerca del desarrollo de la motricidad gruesa.

La observación, fue otra técnica utilizada en el desarrollo de la investigación, cuenta con un instrumento denominado ficha de observación, en ella se pudo constatar la realidad en lo que corresponde la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa, aplicado directamente al trabajo docente.

El proyecto también cuenta con un taller diagnóstico el cual, se denomina como **pre test**, y otro taller que se ha aplicado al finalizar la intervención que es denominado como **pos test**, los cuales, **cuentan con una lista de cotejo** en el que se pueden identificar y registrar la realidad del desarrollo motriz grueso en las niñas y niños del nivel referente.

Técnica de análisis de datos

La sustentación del estudio de investigación, se basa en la recolección de los datos, por lo cual, la técnica denominada **observación directa**, utilizó las fichas de observación, en la que se pudo registrar toda la información de la visita de campo.

La encuesta, se compone de un cuestionario, en el que se pudo registrar a través de la selección de las diferentes opciones por parte de los miembros de la comunidad educativa, la percepción referente al desarrollo motriz con la aplicación del juego didáctico como material manipulativo.

Una vez recopilada la información, se procedió a realizar el análisis correspondiente, acompañado de tablas y gráficos estadísticos, utilizando el software denominado Microsoft Excel.

CAPÍTULO II

En esta sección del presente capítulo, se expone de forma escrita del análisis de datos que han sido recolectados a través de la aplicación de diferentes instrumentos, los cuales, corresponde a: encuesta dirigida a profesionales en educación y padres de familia, también se utilizó la ficha de observación que fue aplicada específicamente en el desempeño docente que se relaciona con el desarrollo de la clase, de igual manera, se cuenta con la aplicación del pre test, el cual, contó con la participación de los estudiantes correspondientes a la muestra de estudio.

Encuesta realizada a directivos y docentes

Con la finalidad de conocer si los docentes y directivos cuentan con aptitudes necesarias para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños, para ello, se aplicó una encuesta la cual se compone de preguntas con opciones específicas para su análisis correspondiente.

Tabla 1. *¿Cree usted que se debe implementar una guía que contenga juegos didácticos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años?*

Pregunta 1		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	7	87,50
No	0	0,00
Tal vez	1	12,50
TOTAL	8	100,00

Nota: elaboración propia

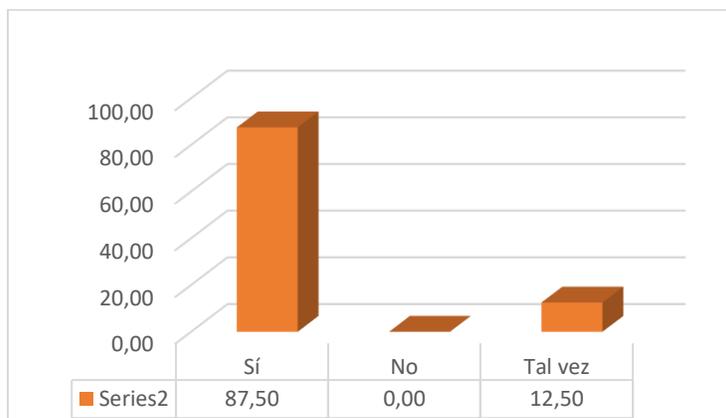


Figura 1. Primera pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes de la institución antes mencionada, se puede constatar que existe un 87,50% de profesionales en educación que consideran que sí existe necesidad de implementar, mientras que un 12,50% considera que tal vez se debería incluir una guía para apoyar al desarrollo motriz grueso, por ello, se considera que sí, se debe implementar una guía con juegos didácticos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños.

Tabla 2. *¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el uso de juegos didácticos como un factor para determinar el avance en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?*

Pregunta 2		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy de acuerdo	6	75,00
De acuerdo	2	25,00
Desacuerdo	0	0,00
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

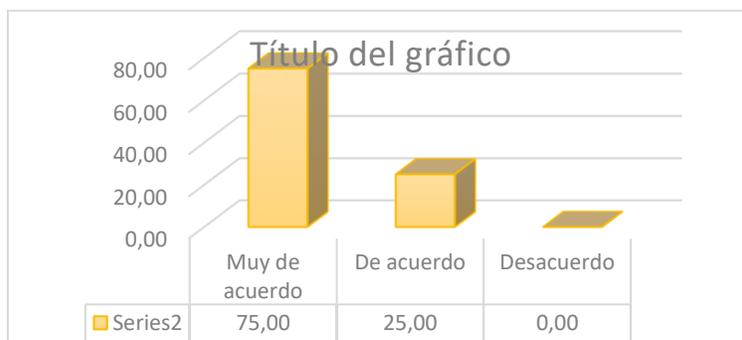


Figura 2. Segunda pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes, en relación a la segunda pregunta que corresponde a evaluar el uso de los juegos didácticos en lo que corresponde su aplicación en las niñas y niños, se puede constatar que existe un 75% de profesionales en educación que están muy de acuerdo, no obstante, se evidencia un 25% de la muestra seleccionada que consideran estar de acuerdo, es así, que se considera importante verificar que los juegos didácticos favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes.

Tabla 3. *¿Considera usted que la aplicación de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?*

Pregunta 3		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	8	100,00
No	0	0,00
Tal vez	0	0,00
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

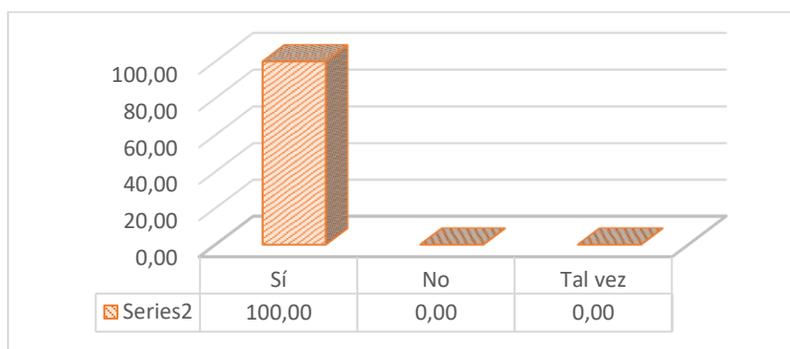


Figura 3. Tercera pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes de la institución, en relación a la tercera pregunta, la cual, se puede constatar que existe un total del 100% de profesionales en educación que consideran que dicha intervención potencia el desarrollo motriz grueso en los infantes, permitiendo así, conocer la ayuda que brindan los juegos didácticos al desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad.

Tabla 4. *¿Está usted de acuerdo que la falta de uso de juegos didácticos incrementa la dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?*

Pregunta 4		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy de acuerdo	1	12,50
De acuerdo	7	87,50
Desacuerdo	0	0,00
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

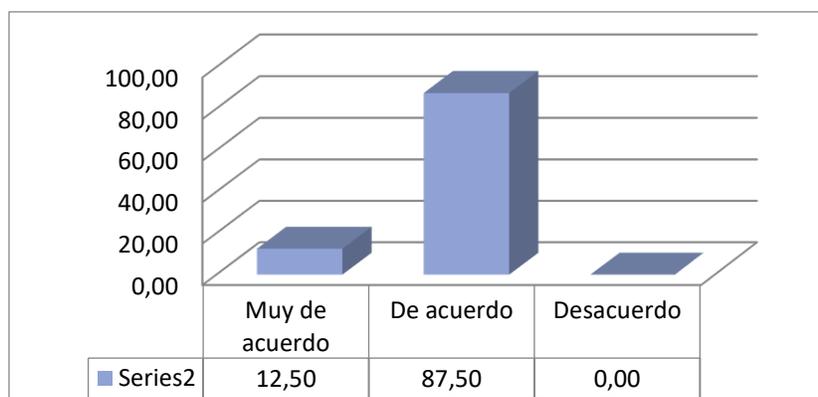


Figura 4. Cuarta pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes de la institución, en relación a la cuarta pregunta, se puede constatar que existe un 12,50% de profesionales en educación que consideran estar muy de acuerdo, mientras que el 87,50% considera estar de acuerdo, por ello, se considera la escasa aplicación de juegos didácticos incrementa el bajo desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 5. *¿Qué grado de responsabilidad tiene el docente en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños?*

Pregunta 5		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy alto	5	62,50
Alto	2	25,00
Bajo	1	12,50
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

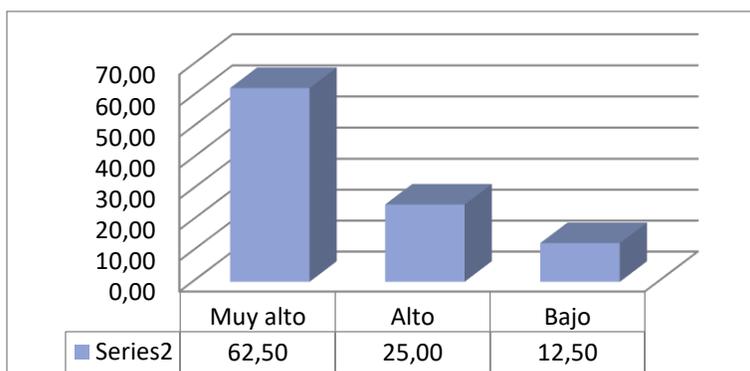


Figura 5. Quinta pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes de la U. E. antes mencionada, en relación a la quinta pregunta, se puede constatar que existe un 62,5% de profesionales en educación que consideran que el docente sí tiene un alto grado de responsabilidad, mientras que el 25% considera que alto y por último un 12,50, estableció que el grado de responsabilidad es bajo, por tal razón, se establece que el docente tiene un grado alto de responsabilidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños

Tabla 6. *¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?*

Pregunta 6		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy de acuerdo	5	62,50
De acuerdo	3	37,50
Desacuerdo	0	0,00
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

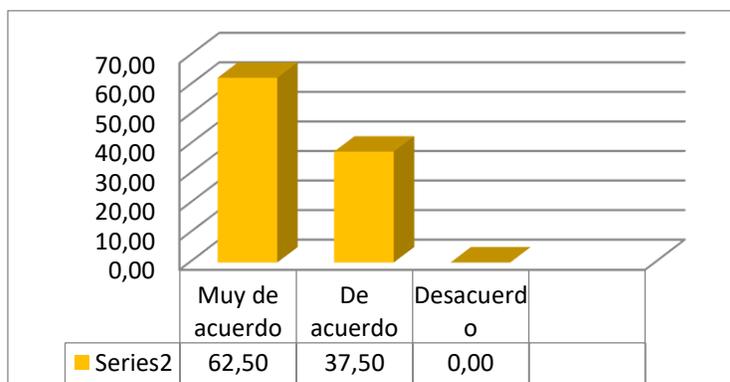


Figura 6. Sexta pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

En la pregunta seis, que comprende en evaluar el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños, se puede establecer que un 62,50% de los profesionales en educación, a través de los datos recolectados, están muy de acuerdo, mientras que un 37,5% consideran estar de acuerdo con la pregunta realizada, por lo cual, se considera que el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa debe ser evaluado en los infantes, con la finalidad de potenciar un aprendizaje óptimo.

Tabla 7. *¿Cree usted que se cuenta con el tiempo pedagógico necesario para cumplir con el desarrollo de la motricidad gruesa?*

Pregunta 7		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	5	62,50
No	3	37,50
Tal vez	0	0,00
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

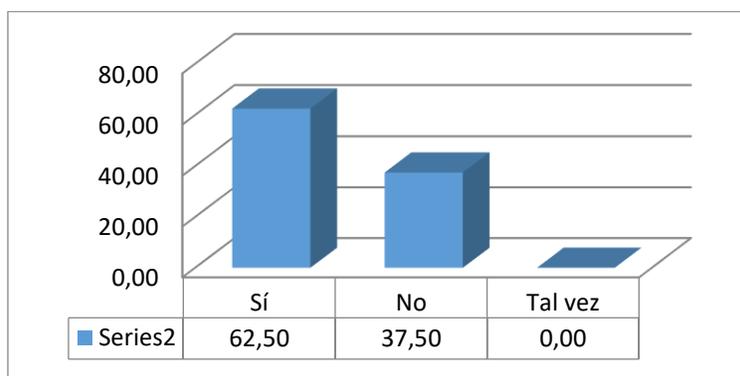


Figura 7. Séptima pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada, en relación a la séptima pregunta, se establece que un 62,50% considera que sí se cuenta con el tiempo pedagógico para cumplir con el desarrollo de la motricidad gruesa, de igual manera, un 37,5% establecieron que el tiempo no es el adecuado, con el resultado, se considera que el tiempo que se ha destinado para aplicar actividades direccionadas al desarrollo de la motricidad gruesa, sí es adecuado.

Tabla 8. *¿Cree usted que los juegos didácticos se usan solamente en el salón de clase?*

Pregunta 8		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	0	0,00
No	8	100,00
Tal vez	0	0,00
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

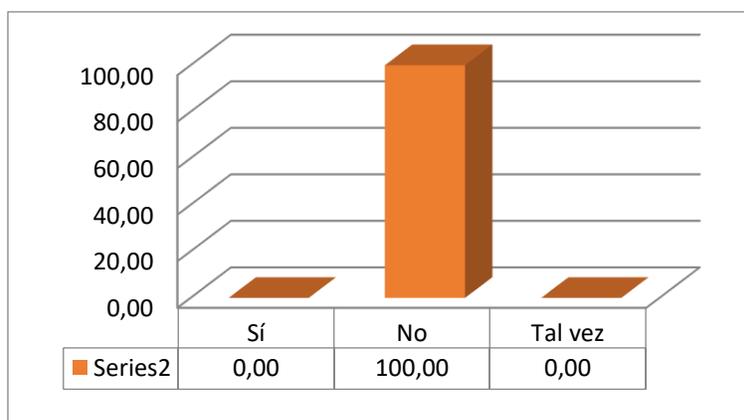


Figura 8. Octava pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes de la institución, en relación a la octava pregunta, se pudo constatar que existe un 100% de profesionales que consideran que los juegos didácticos, no son aplicados solamente en el salón de clase, ya que existe flexibilidad curricular.

Tabla 9. *¿Considera usted útil la participación de la familia en el uso de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad?*

Pregunta 9		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	8	100,00
No	0	0,00
Puede ser	0	0,00
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

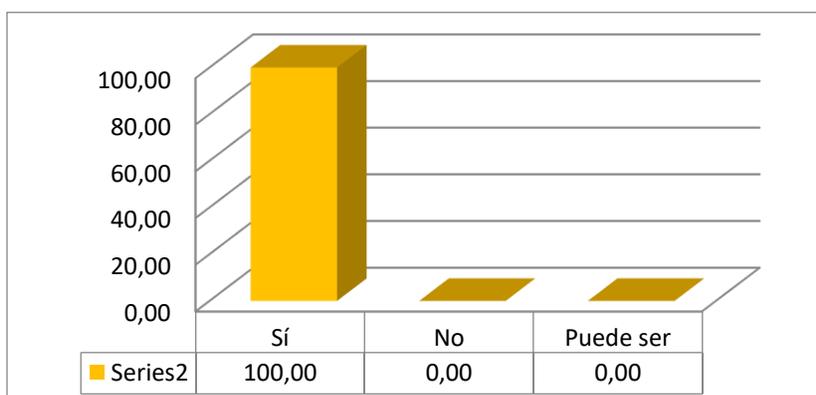


Figura 9. Novena pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes de la institución, en relación a la novena pregunta, se establece que un 100% de profesionales en educación, consideran que la participación de la familia en el desarrollo grafo motriz de las niñas y niños es útil, ya que según los encuestados, favorecería a una formación integral óptima.

Tabla 10. *¿Considera usted apropiado que se aplique una guía de estrategias educativas que ayude a la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría?*

Pregunta 10		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy apropiado	8	100,00
Poco apropiado	0	0,00
No apropiado	0	0,00
TOTAL	8	100,00

Fuente: elaboración propia

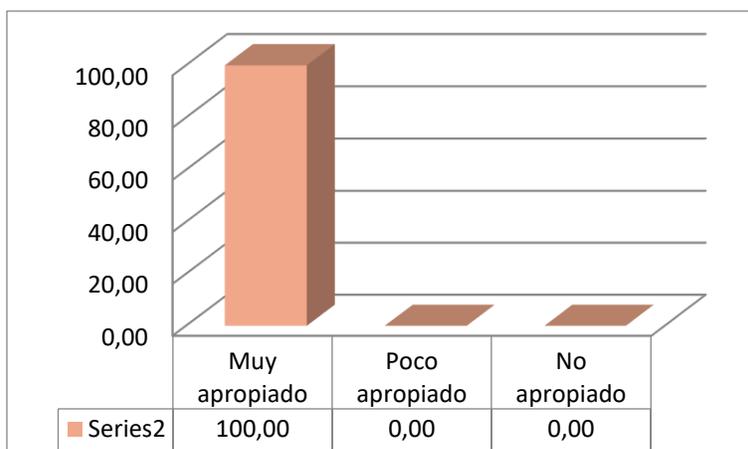


Figura 10. Décima pregunta en encuesta a directivos y docentes. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes de la institución, en relación a la décima pregunta, se establece que un 100% de profesionales en educación, consideran apropiado que se aplique una guía de estrategias educativas que ayuden al desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años.

Encuesta realizada a padres de familia

El presente análisis estadístico, se considera de suma importancia, ya que, permite conocer la participación de la familia en el desarrollo de la motricidad gruesa, relacionándose con los juegos didácticos.

Tabla 11. *¿Considera usted necesario mejorar el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años?*

Pregunta 1		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	8	80,00
No	0	0,00
Puede ser	2	20,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

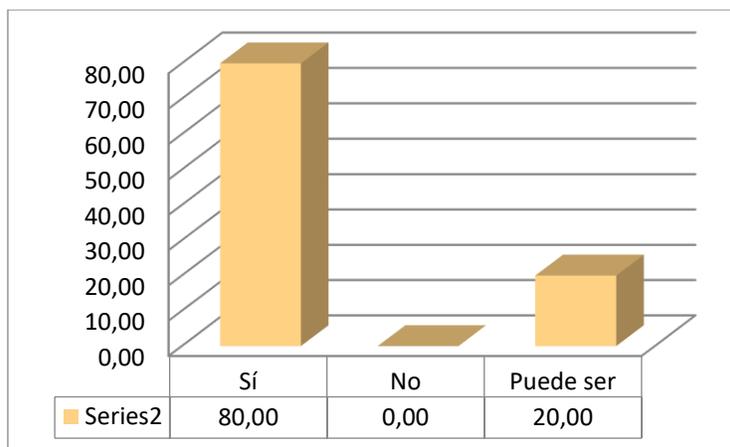


Figura 11. Primera pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

La encuesta aplicada a los padres de familia, toma en consideración la primera pregunta que consiste en mejorar el proceso desarrollo de la motricidad gruesa, por lo cual, un 80% de representantes, consideran que sí es necesario, mientras que un 20% de los mismos integrantes, indicaron que puede ser necesario, por ello, según los resultados, se puede confirmar que se debe mejorar el proceso de adquisición del desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de educación inicial.

Tabla 12. *¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el uso de juegos didácticos como un factor para determinar el avance en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?*

Pregunta 2		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy de acuerdo	5	50,00
De acuerdo	5	50,00
Desacuerdo	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

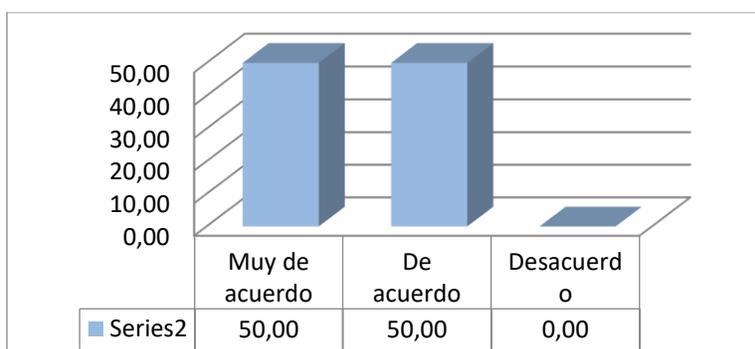


Figura 12. Segunda pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

En la segunda pregunta de la encuesta realizada a representantes de la institución, que consiste en la evaluación del uso de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños, por lo cual, el 50% de los encuestados, indican estar muy de acuerdo en la evaluación del proceso, y el 50% restantes consideran estar de acuerdo con el cumplimiento del proceso, en conclusión, se considera que debe realizarse el control evaluativo del desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes.

Tabla 13. *¿Cree usted que la aplicación de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?*

Pregunta 3		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	9	90,00
No	0	0,00
Puede ser	1	10,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

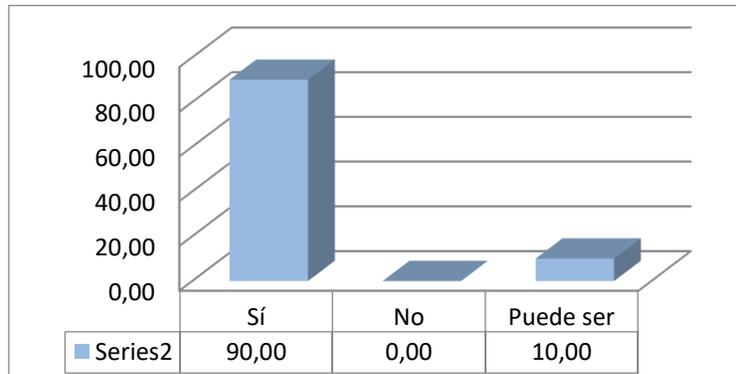


Figura 13. Tercera pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a padres de familia de la institución, en relación a la tercera pregunta, se puede constatar que existe un 90% de representantes consideran que sí ayudan en el proceso antes mencionado, mientras que un 10% indican que puede ser que exista beneficios con la aplicación, por tal razón, se considera que los juegos didácticos ayudan a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años.

Tabla 14. *¿Está usted de acuerdo que la falta de uso de juegos didácticos incrementa la dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?*

Pregunta 4		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy de acuerdo	3	30,00
De acuerdo	7	70,00
Desacuerdo	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

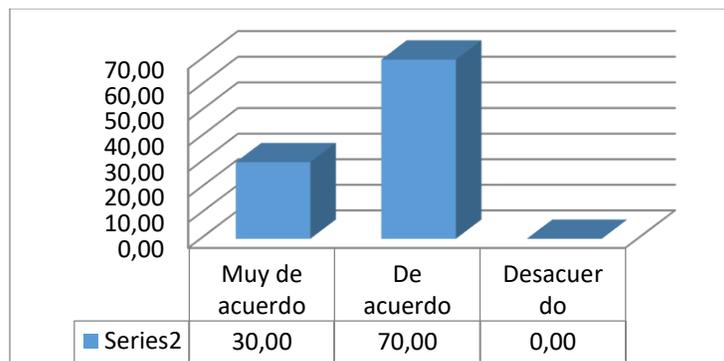


Figura 14. Cuarta pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a padres de familia de la institución, en relación a la cuarta pregunta, la cual, se puede constatar que existe un 30% de representantes que están muy de acuerdo en que sí existe dificultades y un 70% establecen estar de acuerdo, por tal razón, se considera que las dificultades que se presentan en el desarrollo de la motricidad gruesa por la falta de la aplicación de juegos didácticos en las niñas y niños, se caracterizan por la escasa aplicación de juegos didácticos.

Tabla 15. *¿Cree usted que los estudiantes tienen dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa?*

Pregunta 5		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	4	40,00
No	2	20,00
Puede ser	4	40,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

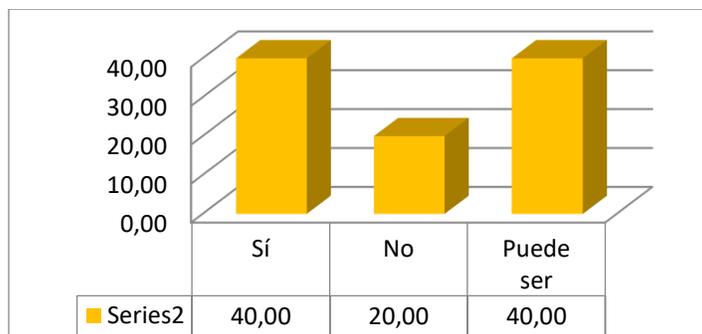


Figura 15. Quinta pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a directivos y docentes de la institución antes mencionada, se puede constatar que existe un 40% de encuestados que consideran que sí existe dificultades, mientras que un 20% establece que no presentan dificultad alguna, por lo cual, los resultados muestran que sí existen dificultades en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños.

Tabla 16. ¿Con qué frecuencia su representado/a presenta dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa?

Pregunta 6		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Siempre	1	10,00
Casi siempre	2	20,00
Rara vez	6	60,00
Nunca	1	10,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

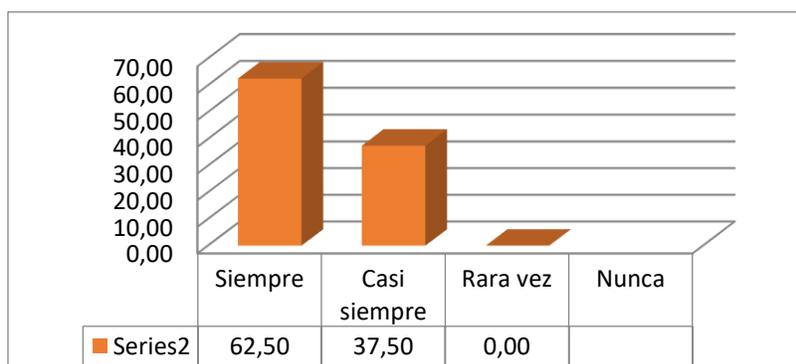


Figura 16. Sexta pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

En la pregunta seis, que comprende identificar si los educandos, presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad, por tal razón, se puede establecer que el 62,5% de los representantes, indican que siempre existen dificultades, mientras que el 37,5% ha establecido casi siempre han evidenciado dificultades, según los resultados, surge interés en atender el proceso de desarrollo motriz en los infantes, garantizando así, un aprendizaje integral óptimo.

Tabla 17. ¿Está usted de acuerdo en que se debe utilizar material concreto (tangibles) para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa?

Pregunta 7		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy de acuerdo	4	40,00
De acuerdo	6	60,00
Desacuerdo	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

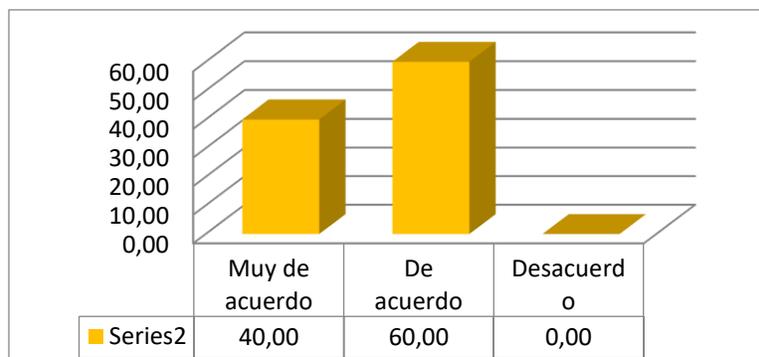


Figura 17. Séptima pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada, en relación a la séptima pregunta, establece que un 40% los representantes que fueron encuestados, indicaron que si se debe utilizar material concreto que favorezca en el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa, dando a entender que, por otro lado, un 60% de los padres encuestados, están de acuerdo, por ello, se considera también, que se requiere un equipamiento en estructurado en la institución para que se facilite el proceso de formación.

Tabla 18. *¿Qué tanto se involucra en el desarrollo de la motricidad gruesa de su representado/a?*

Pregunta 8		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Mucho	5	50,00
Poco	5	50,00
Nada	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

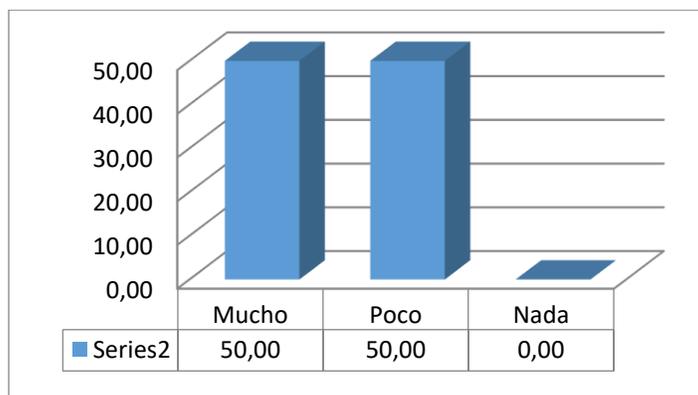


Figura 18. Octava pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a representantes de la institución educativa, en relación a la octava pregunta, la cual, permite constatar que existe un 50% de madres y padres encuestados, indicaron que se involucran mucho, mientras que el otro 50% considera que su participación es poca, por ello, la participación por parte de los representantes, es considerada, aunque, se debe exigir o solicitar que sea más prominente, ya que influirá de forma positiva en sus representados.

Tabla 19. *¿Cree usted que toda institución educativa debe aportar con estrategias educativas que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños?*

Pregunta 9		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Sí	8	80,00
No	0	0,00
Puede ser	2	20,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

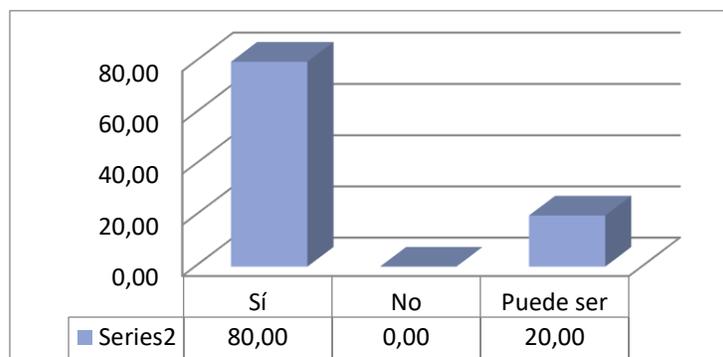


Figura 19. Novena pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a representantes de la institución, en relación a la novena pregunta, se establece que un 80% de los encuestados, consideran que la institución debe aportar con estrategias educativas que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes, no obstante, existe un 20% que indica que puede ser, por tal razón, se establece que toda institución educativa debe aportar con estrategias educativas que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños

Tabla 20. *¿Considera usted apropiado que se aplique una guía de estrategias educativas que ayude al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría?*

Pregunta 10		
Opciones de respuesta	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
Muy apropiado	8	80,00
Poco apropiado	2	20,00
No apropiado	0	0,00
TOTAL	10	100,00

Fuente: elaboración propia

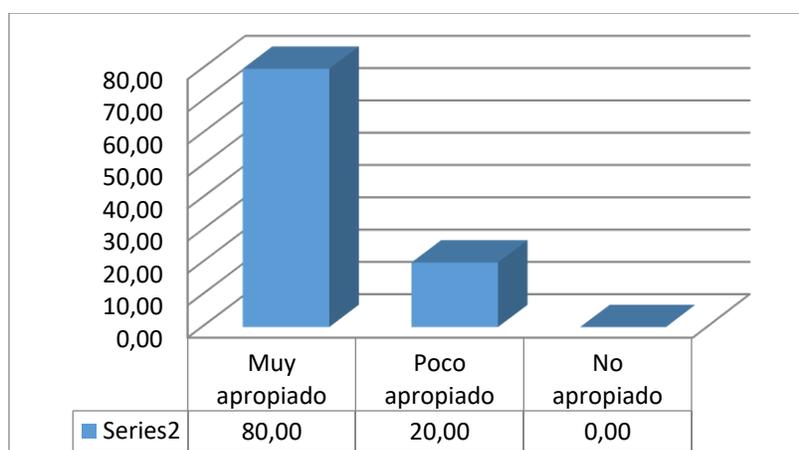


Figura 20. Décima pregunta en encuesta a padres de familia. Fuente: elaboración propia

Análisis:

A través de la encuesta realizada a padres de familia de la institución, en relación a la décima pregunta, se establece que un 80% de los encuestados, consideran muy apropiado y un 20% lo consideran poco apropiado, por tal razón, se considera óptimo y apropiado que se aplique una guía de estrategias educativas que ayude al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio” de Fe y Alegría.

Análisis cualitativo de lista de cotejo

- **Juego didáctico #1:** la primera actividad de aplicación, corresponde a armar torres con cubos, lo cual, favorece a la evaluación de la percepción visual, la secuenciación en el uso de sus extremidades, por lo tanto, se obtuvieron los siguientes resultados. cinco de los discentes pudieron lograr a actividad con facilidad, mientras que un total de siete

discentes, necesitaron ayuda para lograrlo, por último, un estudiante, no logró cumplir con la actividad.

- Juego didáctico #2: la segunda actividad, se caracteriza por la ubicación de colores en espacios correspondientes, el infante, debe movilizar cada una de las tarjetas con colores en una ubicación específica, por lo tanto, en los resultados obtenidos, se obtuvo que tres infantes, lograron cumplir la actividad sin ninguna dificultad, mientras que un total de siete estudiantes, tuvieron que pedir ayuda del docente y tres restantes, no pudieron cumplir con la actividad.
- Juego didáctico #3: comprende trasladar pelotas de plástico de un lugar a otro, por lo tanto exige la movilidad total del cuerpo humano, en esta actividad, tres estudiantes lograron cumplir sin dificultad alguna, nueve estudiantes, solicitaron ayuda a la maestra, no obstante, se pudo evidenciar que un estudiante, no logró cumplir la actividad aun cuando contó con la guía correspondiente.
- Juego didáctico #4: en este juego se utilizó neumáticos ubicados en la tierra, luego se realizó la caminata por encima de ellos, por tal razón, tres estudiantes, cumplieron la actividad, seis de ellos, recibieron ayuda de la docente y por último, tres discentes, no lograron realizar la actividad encomendada.
- Juego didáctico #5: se dibujó una rayuela, la cual, se conoce como juego tradicional que se ha popularizado a lo largo de los años, es considerada como una opción útil para el desarrollo de la motricidad gruesa, por tal razón, dos estudiantes, sí lograron cumplir con facilidad la actividad, seis de ellos, solicitaron ayuda del docente y cuatro de ellos, no lograron cumplir la actividad.

Análisis general: a través del análisis realizado en cada ítem, se puede establecer que existe la necesidad de la implementación de una guía que facilite la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que, los instrumentos fueron aplicados tanto a profesionales en educación, como también, a representantes de cada niña y niño que se encuentra en el rango de 3 a 4 años, se destaca la importancia de actividades lúdicas para el desarrollo motriz.

Ficha de observación de práctica docente

Tabla 21. *Primer día de observación*

FICHA DE OBSERVACIÓN		INDICADORES				
ASPECTOS		Sí	No	Siempre	Casi Siempre	Ocasionalmente
Aplica la fase de motivación.		X				
Realiza retroalimentación.						X
Secuencian de desarrollo de clase.	Establece estrategias metodológicas				X	
	Aplica recursos educativos para formar hábitos de higiene				X	
	Favorece la participación de las niñas y niños	X				
Aplica la evaluación en el inicio, proceso y finalización de la intervención.					X	

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”.

Tabla 22. *Segundo día de observación*

FICHA DE OBSERVACIÓN		INDICADORES				
ASPECTOS		Sí	No	Siempre	Casi Siempre	Ocasionalmente
Aplica la fase de motivación.					X	
Realiza retroalimentación.					X	
Secuencian de desarrollo de clase.	Establece estrategias metodológicas					X
	Aplica actividades lúdicas con contenido matemático				X	
	Aplica estrategias que favorezcan al desarrollo del pensamiento matemático				X	
Aplica la evaluación en el inicio, proceso y finalización de la intervención.					X	

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”.

Tabla 23. Tercer día de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN		INDICADORES				
ASPECTOS	Sí	No	Siempre	Casi Siempre	Ocasionalmente	
Aplica la fase de motivación.	X					
Realiza retroalimentación.	X					
Secuencian de desarrollo de clase.	Establece estrategias metodológicas		X			
	Aplica actividades lúdicas con contenido matemático		X			
	Aplica estrategias que favorezcan al desarrollo del pensamiento matemático		X			
Aplica la evaluación en el inicio, proceso y finalización de la intervención.				X		

Fuente: docentes de la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”.

Análisis cualitativo de la observación de clase docente.

Para constatar la práctica docente que se lleva a cabo con el grupo de infantes antes mencionados, se realizó observaciones en varias ocasiones, por tal razón, se utilizó la guía de observación, en la cual, se pudo registrar de forma cualitativa lo observado en cada sesión de clase. El instrumento aplicado, se compone de criterios que facilitan el registro de lo observado en las visitas a las diferentes clases mencionadas anteriormente.

El primer criterio, permitió evidenciar que existe baja aplicación de fase motivacional, por lo que al inicio de la clase, el docente, daba comienzo directamente con las actividades planificadas para la jornada, el segundo criterio, comprende la fase de retroalimentación en donde se evidenció que casi siempre se realizaba, ya que en algunos casos, el docente empezaba exponiendo el nuevo contenido a trabajarse, en la secuenciación del desarrollo, que agrupa criterios con aspectos trabajados en clase, se pudo observar que existe aplicación de estrategias didácticas básicas que favorezcan al desarrollo motriz, en la última fase, se caracterizó específicamente por la evaluación de las diferentes actividades propuestas, la cual, se realizó casi siempre, dando así a conocer, que existe necesidad de mejorar el proceso de clase en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa.

CAPÍTULO III

PROPUESTA



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

**GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS Y
NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**



AUTORA: PALATE GLORIA MATILDE

ENERO – MAYO 2021

Título

Aplicación del juego didáctico como material manipulativo para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”, durante el periodo enero – mayo 2021.

Datos Informativos.

- Nombre del Sector: Barrio 6 de Diciembre
- Provincia: Pichincha
- Cantón: San Miguel de los Bancos
- Zona: 2.
- La forma de acceso: Terrestre
- Número de niños de 3 a 4 años: 18

Objetivos

Objetivo general.

Aplicar el Juego Didáctico para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”

Objetivos específicos.

- Identificar los juegos didácticos ayudan en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 y 4 años.
- Evidenciar a través de la manipulación los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Diseñar una propuesta o guía que contenga juegos didácticos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 y 4 años

Justificación

A través de la aplicación de los diferentes instrumentos que se establecieron en el desarrollo de la investigación, se obtuvieron resultados que, que permitieron llegar a la conclusión de que existe la necesidad de la elaboración de una guía didáctica, que se dirija a la ejercitación para el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad.

El desarrollo de las diferentes actividades que favorece la motricidad gruesa, se aplicó en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría” las actividades fueron aplicadas de manera regular, tomando en consideración la formación de ambientes agradables para generar el interés en los discentes, ya que, son acciones que han dado buenos resultados en el proceso de aprendizaje de los educandos.

Cada uno de los participantes, forman parte de la comunidad educativa, la intervención realizada, se dio de forma activa, aportando cada dato que se considera oportuno para el análisis estadístico correspondiente.

Metodología y Plan de Acción.

El presente estudio, es un recurso que permite destacar la importancia de los aspectos motrices y cómo se produce la intervención en el desarrollo integral de los educandos, caracterizando totalmente, la interacción social con los movimientos corporales, a través de la aplicación de juegos didácticos garantizados con la aplicación y participación de las niñas y niños.

El estudio se direcciona al cumplimiento del objetivo propuesto en el desarrollo de la investigación, que se enfoca en la aplicación de actividades que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años, habilidad que le permitirá desenvolverse adecuadamente en acciones futuras.

La presente guía de juegos didácticos, consiste en identificar, relacionar y establecer estrategias que se direccionen a ser usadas por los profesionales en educación, con la intención de ser de fácil aplicación.

Las diferentes actividades que se establecieron, tienen la finalidad de dar solución ante problemas diagnosticados y sobre todo, dar las pautas específicas para lograr el desarrollo motriz grueso en las niñas y niños, tomando en consideración reforzar el proceso de aprendizaje tanto en el salón de clase

Plan de acción

ACTIVIDADES	INDICADOR	RESPONSABLE	TIEMPO	OBSERVACIONES
Elaboración de la propuesta	Investigar sobre juegos didácticos encaminados a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa. Diseñar la guía didáctica con juegos didácticos encaminados a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.	Palate Gloria	Abril 2021	
Presentación de la guía didáctica a los padres de familia.	Demostrar la importancia que tienen los juegos didácticos encaminados a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.	Palate Gloria	Mayo 2021	
Aplicación de la propuesta	Planificar los juegos didácticos. Favorecer la participación	Palate Gloria	Mayo 2021	

	de las niñas, niños y padres de familia en la aplicación de los diferentes juegos didácticos encaminados a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.			
Resultados después de la aplicación de la propuesta	<p>Propiciar el fortalecimiento de la motricidad gruesa.</p> <p>Evaluar los diferentes aspectos en el fortalecimiento de la motricidad gruesa.</p>	Palate Gloria	Junio 2021	

Desarrollo de la propuesta.

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

ACTIVIDAD 1. DERRUMBA LA PIRÁMIDE

Eje de desarrollo y aprendizaje: Relaciones lógico matemático.

Objetivo de subnivel: Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base de la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

Objetivo de aprendizaje: Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/ fuera, cerca/ lejos.

Desarrollo:

- Armar torres con los objetos, (el tamaño lo elige el estudiante).
- ubicar al estudiante a unos pasos de distancia.
- Entregar una pelota al niño cuando se encuentre en la distancia correspondiente.
- Permitir que el discente realice lanzamientos con la intención de tumbar la torre creada.

Materiales:

- Lata decoradas.
- Pelota pequeña.



EVALUACIÓN # 1

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Relaciones lógico matemático.		
DESTREZA:	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/ fuera, cerca/ lejos.		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

ACTIVIDAD 2. SALTAR DE BALDOSA EN BALDOSA

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Realizar desplazamiento y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas – cortas).

Desarrollo:

- Señalar con objetos varios los espacios de las baldosas que las niñas y niños deben usar para trasladarse.
- Pedir a los alumnos que se ubiquen en la cerámica que deseen iniciar.
- Verificar que todos los discentes utilicen los espacios señalados para llegar a la meta.

Materiales:

- Cinta adhesiva de diferentes colores.



EVALUACIÓN # 2

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	Realizar desplazamiento y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas – cortas).		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

ACTIVIDAD 3. PINTAMOS CON LOS PIES

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Utilizar el espacio parcial para realizar representaciones gráficas.

Desarrollo:

- Ubicar un recipiente con pintura líquida.
- Ubicar un papelógrafo para que los estudiantes pinten con sus pies.
- Solicitar al discente que camine en el espacio de pintura.
- Permitir que el estudiante decida los colores a usarse.

Materiales:

- Papelógrafo.
- Recipiente para pintura líquida.



EVALUACIÓN # 3

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	Utilizar el espacio parcial para realizar representaciones gráficas.		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

ACTIVIDAD 4. CARRERA DE OBSTÁCULOS

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba – abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.

Desarrollo:

- Ubicar objetos en un espacio o trayecto que utilizan los discentes para caminar.
- Ordenar cada objeto con la intención de que sean obstáculos.
- Solicitar a las niñas y niños que participen en la actividad.
- Permitir la participación individual, (establecer normas).

Materiales:

- Sillas.
- Escobas.
- Cajas.
- Objetos varios para representar obstáculos.



EVALUACIÓN # 4

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba – abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

ACTIVIDAD 5. DAR SALTOS

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Realizar varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).

Desarrollo:

- Ubicar aros ula – ula con espacios considerados entre cada uno.
- Hacer movimientos de saltos con dos pies como ejemplo para los niños.
- Pedir que demuestren si han comprendido la actividad.
- Guiar a los niños para que puedan realizarlo por su propia cuenta.
- Formar a los educandos.
- Solicitar que realicen la actividad por si solos.
- Ambientar la actividad con música de fondo.

Materiales:

- Aros ula – ula.
- Grabadora para música.



EVALUACIÓN # 5

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	Realizar varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

LANZAMIENTO DE PELOTA DE DIVERSOS TAMAÑOS

Eje de desarrollo y aprendizaje: Relaciones lógico matemático.

Objetivo de subnivel: Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base de la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

Objetivo de aprendizaje: Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/ fuera, cerca/ lejos.

Desarrollo:

- Indicar a los niños y niñas que se sienten en el suelo y formen un círculo alrededor de la canasta.
- Mostrar a los niños y niñas las pelotas grandes y luego las pequeñas
- Indicar que van a realizar en el juego, los niños y las niñas intentaran hacer puntería encestando las pelotas grandes dentro de la canasta y luego lo harán con pelotas más pequeñas.
- Haga una demostración para para ellos y ellas tanto con las pelotas grandes y pequeñas

Materiales:

- Un aro.
- Canasta grande con pelotas de distintos tamaños.



EVALUACIÓN # 6

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Relaciones lógico matemático.		
DESTREZA:	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/ fuera, cerca/ lejos.		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

ACTIVIDAD 7. EL BAILE DE LAS ESTATUA

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje: Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Imitar pasos de baile intentando reproducir los movimientos y seguir el ritmo.

Desarrollo:

- Reunir a los niños y niñas en un lugar específico del aula, podría ser el lugar donde se lleva a cabo el círculo cada mañana.
- Tenga el radio con la músicaailable lista para sonar.
- Indicar que jugaran al baile de las estatuas, éste juego consiste en bailar, cantar y moverse con los niños y niñas al ritmo de la música. Cada cierto tiempo la música debe parar sorpresivamente y los niños y niñas quedaran inmóviles en la posición que se encuentren en ese momento.

Materiales:

- Grabadora con músicaailable.



EVALUACIÓN # 7

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	Imitar pasos de baile intentando reproducir los movimientos y seguir el ritmo.		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

ACTIVIDAD 8. EL ESPEJO

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

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

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: 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.

Desarrollo:

- Invite a los educandos a jugar con frente al espejo.
- Muéstrole su propia imagen en el espejo, motivándole a que se mueva y haga muecas con su cara.
- Practicar a mostrar distintos sentimientos a través de gestos con su cara.
- El docente debe sentarse frente al niño o niña y explicar que ahora jugarán a que usted es el espejo en el que él o ella se mira.

Materiales:

- Espejo.



EVALUACIÓN # 8

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	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.		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

ACTIVIDAD 9. CAMINANDO POR LA CUERDA FLOJA

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Realizar desplazamientos y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas-cortas).

Desarrollo:

- Haga en el suelo una línea con cinta adhesiva de color. Empiece con una línea recta y luego haga zig- zag, curvas, que gire y que acabe con una espiral.
- Anime al grupo de los niños y niñas a que camine por la cuerda floja. Hágalo usted primero, caminando por encima de la cinta adhesiva y trate de no salir de la cinta.
- Observe con detenimiento si puede seguir las líneas.

Materiales:

- Cinta adhesiva de colores varios.



EVALUACIÓN # 9

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	Realizar desplazamientos y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas-cortas).		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

ACTIVIDAD 10. SUBIR ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo de subnivel: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.

Objetivo de actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa en las niñas y niños a través de las diferentes actividades propuestas.

Destreza: Realizar actividades de coordinación visomotriz con materiales sencillos y de tamaño grande.

Desarrollo:

- Cuando el niño suba con seguridad los escalones, con los dos pies en cada peldaño, comienza a enseñarles a poner un solo pie en cada uno.
- Haz que se ponga de pie delante de las escaleras y se sujete a la barandilla.
- Señálale su pie derecho y apunta arriba del primer escalón. Si no lo entiende, moldéale el pie mientras sigue con el pie izquierdo en el suelo.
- Si el niño trata de poner su pie izquierdo junto al derecho, señálale de nuevo el segundo escalón y muévelo de su pie.

Materiales:

- Escaleras.



EVALUACIÓN # 10

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	Realizar actividades de coordinación visomotriz con materiales sencillos y de tamaño grande.		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

CAPÍTULO IV

RESULTADOS FINALES

Al finalizar la aplicación de la propuesta en el capítulo anterior, se procede a realizar la tabulación y análisis estadístico de las diferentes actividades desarrolladas, por lo cual, se expone los resultados obtenidos en la relación a los juegos didácticos que se orientaron a mejorar la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”

Resultados del Post-test de la aplicación de la lista de cotejo a los estudiantes.

Tabla 24. *Derrumba la pirámide*

ACTIVIDAD 1		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	11	61,11
EN PROCESO	7	38,89
INICIA	0	0,00
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 1

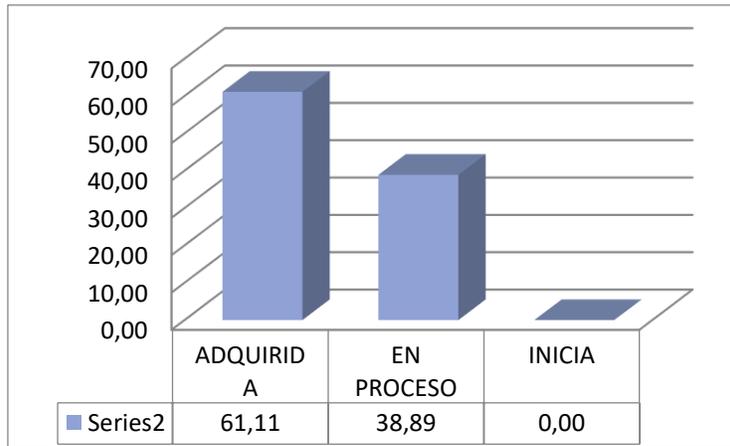


Figura 21. Actividad 1. Fuente: elaboración propia

Análisis:

Con los datos recolectados, se puede establecer que, el 61,11% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza y que un 38,89% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, los resultados obtenidos, indican que es importante realizar actividades que favorezcan el desarrollo motriz y la interacción con otros objetos.

Tabla 25. *Saltar de baldosa en baldosa.*

ACTIVIDAD 2		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	16	88,89
EN PROCESO	2	11,11
INICIA	1	5,56
TOTAL	19	105,56

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 2

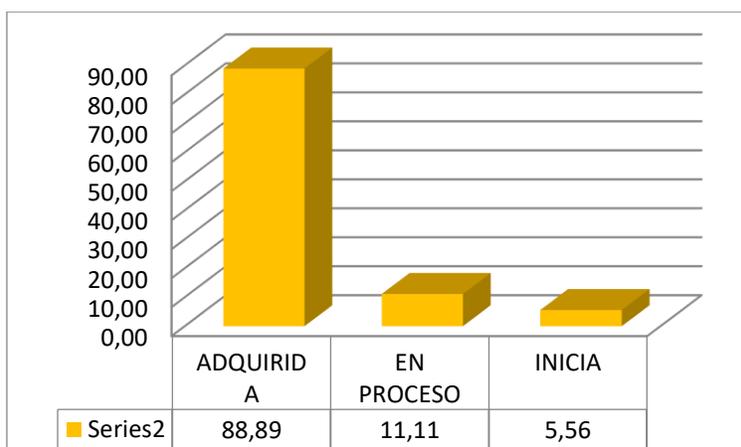


Figura 22. Actividad 2. Fuente: elaboración propia

Análisis:

Con los datos recolectados, se puede establecer que, el 88,89% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza, un 11,11% se encuentran en la escala denominada en proceso y un 5,56% se ubica en la escala inicia, por lo cual, se considera esencial el desarrollo de la motricidad gruesa como aspectos del proceso de aprendizaje significativo.

Tabla 26. *Pintamos con los pies.*

ACTIVIDAD 3		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	14	77,78
EN PROCESO	4	22,22
INICIA	0	0,00
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 3

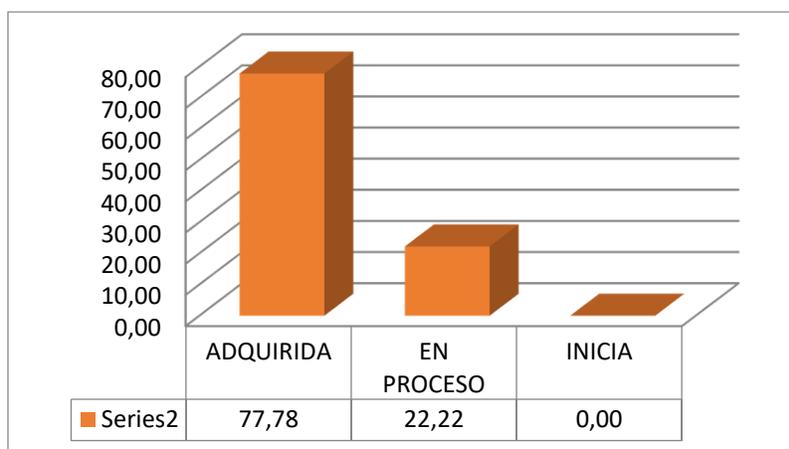


Figura 23. Actividad 3. Fuente: elaboración propia

Análisis:

El 77,78% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza, mientras que un 22,22% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de estudiantes logró desarrollar la actividad propuesta que se direcciona al desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 27. *Carrera de obstáculos*

ACTIVIDAD 4		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	14	77,78
EN PROCESO	3	16,67
INICIA	1	5,56
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 4

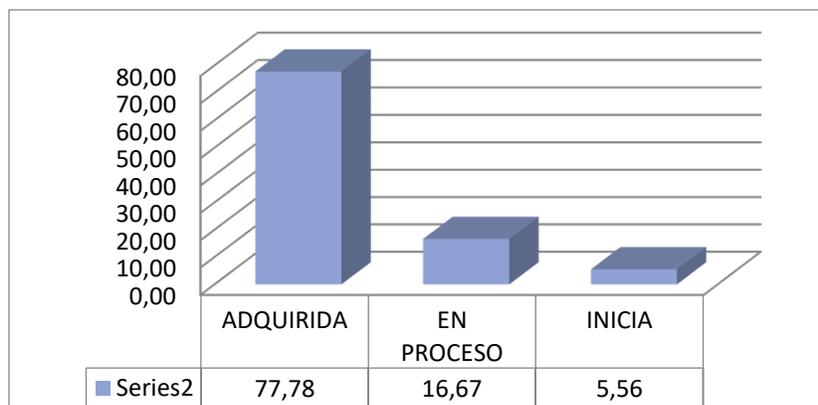


Figura 24. Actividad 4. Fuente: elaboración propia

Análisis:

El 77,78% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza, mientras que un 16,67% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de estudiantes logró desarrollar la actividad propuesta que se direcciona a la actividad que incluye el movimiento general del cuerpo.

Tabla 28. *Dar saltos*

ACTIVIDAD 5		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	12	66,67
EN PROCESO	6	33,33
INICIA		0,00
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 5

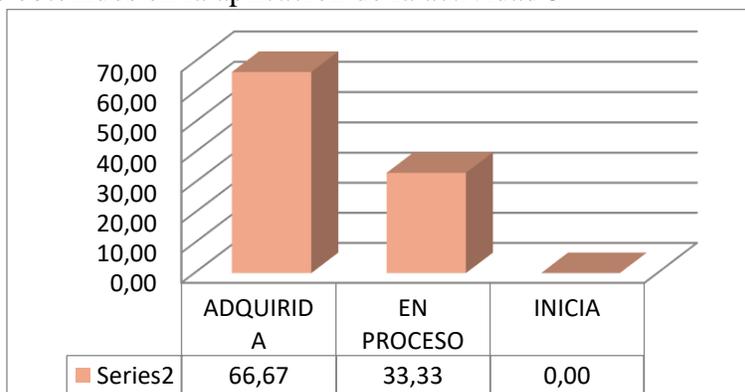


Figura 25. Actividad 5. Fuente: elaboración propia

Análisis:

Con los datos recolectados, se puede establecer que, el 66,67% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza y que un 33,33% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, se considera que la actividad ha sido superada con significatividad.

Tabla 29. Lanzamiento de pelota de diversos tamaños

ACTIVIDAD 6		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	14	77,78
EN PROCESO	4	22,22
INICIA		0,00
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 6

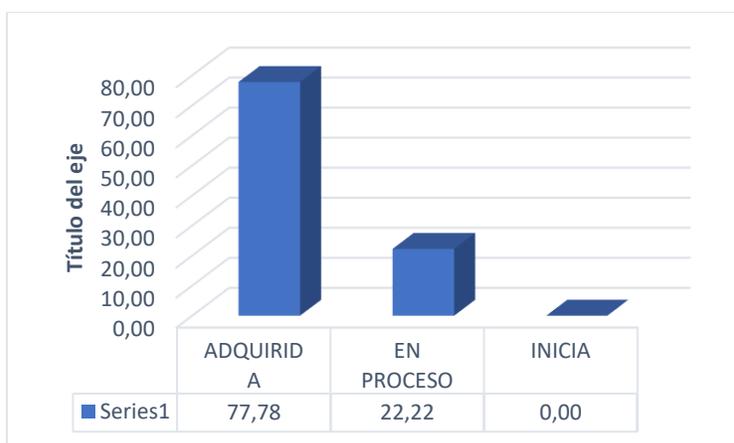


Figura 26. Actividad 6. Fuente: elaboración propia

Análisis:

El 77,78% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza, mientras que un 22,22% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de estudiantes logró desarrollar la actividad propuesta que se direcciona realizar lanzamientos con pelota de diversos tamaños y distancia.

Tabla 30. *El baile de las estatuas*

ACTIVIDAD 7		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	16	88,89
EN PROCESO	2	11,11
INICIA		0,00
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 7

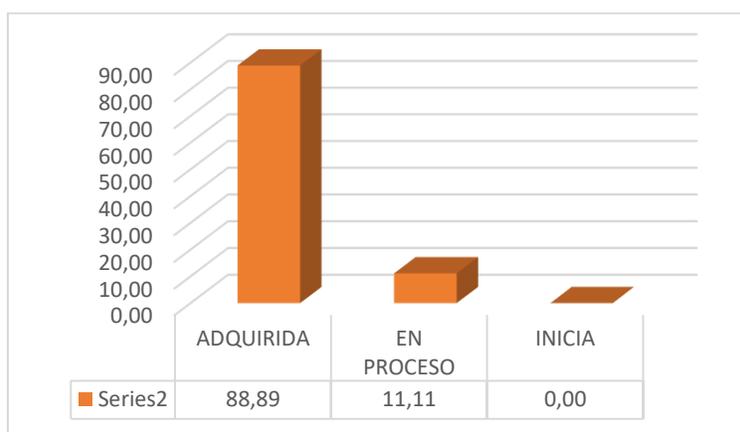


Figura 27. Actividad 7. Fuente: elaboración propia

Análisis:

El 88,89% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza, mientras que un 11,11% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de estudiantes logró desarrollar la actividad propuesta que se direcciona realizar movimientos corporales y paralizarlos según indicaciones.

Tabla 31. *El espejo*

ACTIVIDAD 8		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	13	72,22
EN PROCESO	5	27,78
INICIA		0,00
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 8

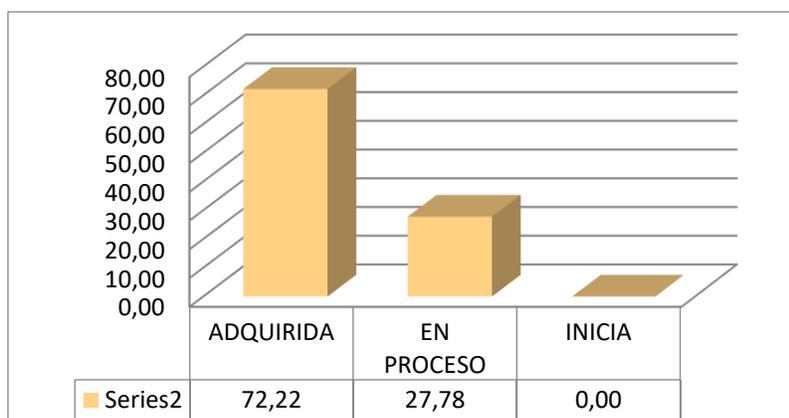


Figura 28. Actividad 8. Fuente: elaboración propia

Análisis:

El 72,22% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza, mientras que un 27,78% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de estudiantes logró desarrollar la actividad propuesta que se direcciona a la representación de reflejos frente a un espejo y frente a personas.

Tabla 32. *Caminando por la cuerda floja*

ACTIVIDAD 9		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	15	83,33
EN PROCESO	3	16,67
INICIA		0,00
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 9

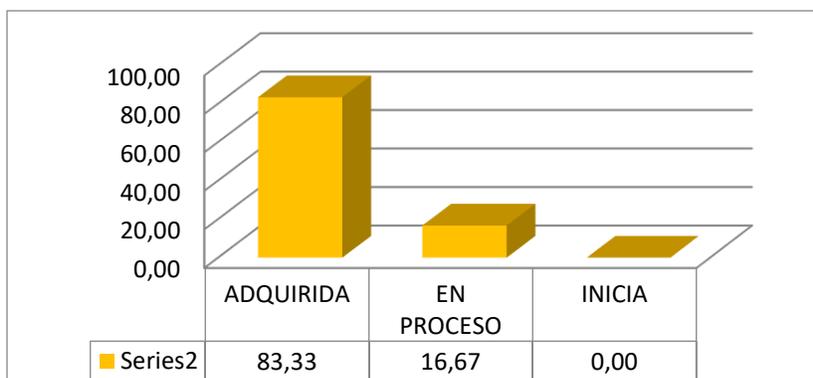


Figura 29. Actividad 9. Fuente: elaboración propia

Análisis:

El 83,33% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza, mientras que un 16,67% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de estudiantes logró desarrollar la actividad propuesta que se direcciona al desarrollo del equilibrio caminando por líneas señaladas en el piso.

Tabla 33. *Subir escaleras alternando los pies*

ACTIVIDAD 10		
INDICADORES	Frecuencia(f)	Porcentaje (%)
ADQUIRIDA	17	94,44
EN PROCESO	1	5,56
INICIA		0,00
TOTAL	18	100,00

Nota: resultados obtenidos en la aplicación de la actividad 10

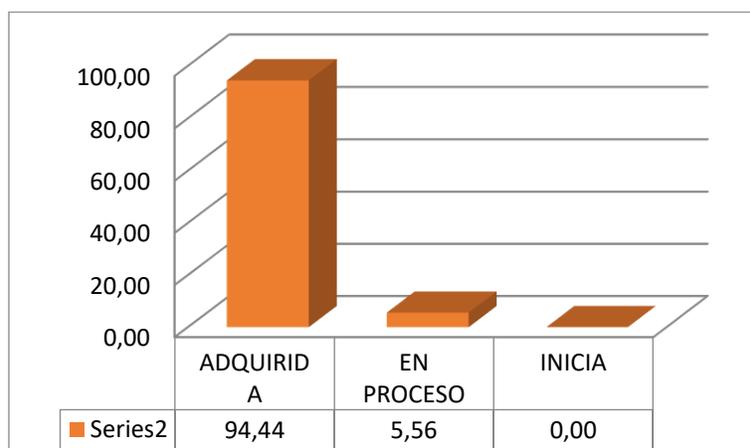


Figura 30. Actividad 10. Fuente: elaboración propia

Análisis:

El 94,44% de los estudiantes, lograron adquirir la destreza, mientras que un 5,56% se encuentran en la escala denominada en proceso, por lo cual, según los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de estudiantes logró desarrollar la actividad propuesta que se direcciona a intercalar los pies subiendo o bajando escalones.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

- Para el desarrollo de la motricidad gruesa es considerado importante y necesario el diseño y la ejecución de una guía que se estructure de juegos didácticos con material manipulativo que favorezca a la interacción con los estudiantes.
- La aplicación de juegos didácticos que favorecen al desarrollo de la motricidad gruesa, a través de la intervención de los profesionales encargados en la disciplina correspondiente, promueven el correcto desarrollo integral de los discentes.
- Existen resultados que muestran las dificultades existentes en la adquisición de la motricidad gruesa, que en algunos casos, se considera la escasa aplicación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de habilidades motrices.
- Es importante considerar metódicamente estrategias que favorezcan al desarrollo de habilidades motrices.
- Existe una aprobación por parte de los representantes que participaron en la aplicación de las diferentes encuestas para la aplicación de juegos didácticos que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa.

RECOMENDACIONES

- Investigar y establecer estrategias que favorezcan el desarrollo motriz grueso de los estudiantes teniendo en consideración diferentes actividades relacionadas a juegos didácticos.
- Se debe fomentar la aplicación de diferentes estrategias basadas en juegos didácticos que se direccionen al desarrollo de la motricidad gruesa.
- Promover la capacitación docente con estrategias educativas que favorezcan el desarrollo de la motricidad y la participación activa de los educandos.
- Establecer la relación que existe entre el desarrollo de la motricidad y el proceso de enseñanza y aprendizaje indistintamente de la disciplina de estudio.
- Permitir la participación activa de los representantes de las niñas y niños, en la aplicación de estrategias educativas que se dirija al desarrollo de la habilidad motriz.

ANEXOS

Certificado de Institución Educativa.


Ministerio de Educación Popular, Ciencia y Tecnología Social

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"SAN PATRICIO DE FE Y ALEGRÍA"**
ACUERDO MINISTERIAL 215 – CÓDIGO AMIE: 17H02498

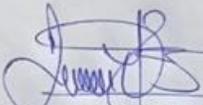
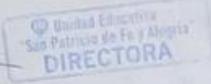
San Miguel de los Bancos, 09 de junio de 2021

CERTIFICACIÓN

Quien suscribe Msc. Montenegro Quiroz Sandra Magaly, Directora de la escuela de educación básica "San Patricio de Fe y Alegría", **certifica** que la Sra. GLORIA MATILDE PALATE, con cédula de ciudadanía N° 170924188, estudiante de la carrera de parvularia, realizó el proyecto de "TITULACIÓN CON EL TEMA APLICACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO MATERIAL MANIPULATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SAN PATRICIO DE FE Y ALEGRÍA, UBICADA EN EL CANTÓN DE SAN MIGUEL DE LOS BANCOS"

Es todo cuando puedo certificar en honor a la verdad, autorizo al interesado hacer uso del documento en lo que crea necesario.

Atentamente,



Msc. Sandra Montenegro
DIRECTORA E.E.B "SAN PATRICIO"

Modelo de encuesta a directivos y docentes



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
SEDE SANTO DOMINGO
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTIVOS Y DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SAN PATRICIO DE FE Y ALEGRIA EN SAN MIGUEL DE LOS BANCOS

A continuación, usted encontrará algunas preguntas, solicito contestarlas con la mayor veracidad pues la presente encuesta es parte de una investigación que busca diseñar una propuesta o guía que contenga juegos didácticos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 y 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegria”.

INSTRUCCIONES:

Por favor lea detenidamente y marque con una (x) la respuesta correcta.

- ¿Cree usted que se debe implementar una guía que contenga juegos didácticos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años?
a. Sí. b. No. c. Tal vez.
- ¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el uso de juegos didácticos como un factor para determinar el avance en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?
a. Muy de acuerdo. b. De acuerdo. c. Desacuerdo.
- ¿Considera usted que la aplicación de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?
a. Sí. b. No. c. Tal vez.
- ¿Está usted de acuerdo que la falta de uso de juegos didácticos incrementa la dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?
a. Muy de acuerdo. b. De acuerdo. c. Desacuerdo.
- ¿Qué grado de responsabilidad tiene el docente en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños?
a. Muy alto. b. Alto. c. bajo.
- ¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?
a. Muy de acuerdo. b. De acuerdo. c. Desacuerdo.
- ¿Cree usted que se cuenta con el tiempo pedagógico necesario para cumplir con el desarrollo de la motricidad gruesa?
a. Sí. b. No. c. Tal vez.
- ¿Cree usted que los juegos didácticos se usan solamente en el salón de clase?
a. Sí. b. No. c. Tal vez.
- ¿Considera usted útil la participación de la familia en el uso de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad?
a. Sí. b. No. c. Puede ser.
- ¿Considera usted apropiado que se aplique una guía de estrategias educativas que ayude a la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegria”?
a. Muy apropiado. b. Poco apropiado. c. No apropiado.

Gracias por su colaboración.

Modelo de encuesta a padres de familia



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
SEDE SANTO DOMINGO
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SAN PATRICIO DE FE Y ALEGRÍA EN SAN MIGUEL DE LOS BANCOS

A continuación, usted encontrará algunas preguntas, solicito contestarlas con la mayor veracidad pues la presente encuesta es parte de una investigación que busca evidenciar, a través de la manipulación los juegos didácticos, el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 3 y 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”

INSTRUCCIONES:

Por favor lea detenidamente y marque con una (x) la respuesta correcta.

1. ¿Considera usted necesario mejorar el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años?

a. Sí. b. No. c. Puede ser.

2. ¿Está usted de acuerdo en que se debe evaluar el uso de juegos didácticos como un factor para determinar el avance en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años?

a. Muy de acuerdo. b. De acuerdo. c. Desacuerdo.

3. ¿Cree usted que la aplicación de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?

a. Sí. b. No. c. Puede ser.

4. ¿Está usted de acuerdo que la falta de uso de juegos didácticos incrementa la dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años?

a. Muy de acuerdo. b. De acuerdo. c. Desacuerdo.

5. ¿Cree usted que los estudiantes tienen dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa?

a. Sí. b. No. c. Puede ser.

6. ¿Con qué frecuencia su representado/a presenta dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa?

a. Siempre. b. Casi siempre. c. Rara vez. d. Nunca.

7. ¿Está usted de acuerdo en que se debe utilizar material concreto (tangibles) para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa?

a. Muy de acuerdo. b. De acuerdo. c. Desacuerdo.

8. ¿Qué tanto se involucra en el desarrollo de la motricidad gruesa de su representado/a?

a. Mucho. b. Poco. Nada.

9. ¿Cree usted que toda institución educativa debe aportar con estrategias educativas que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños?

a. Sí. b. No. c. Puede ser.

10. ¿Considera usted apropiado que se aplique una guía de estrategias educativas que ayude al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Patricio de Fe y Alegría”?

a. Muy apropiado. b. Poco apropiado. c. No apropiado.

Gracias por su colaboración

Modelo de ficha de observación docente

FICHA DE OBSERVACION						
ASPECTOS		INDICADORES				
		Sí	No	Siempre	Casi Siempre	Ocasionalmente
Aplica la fase de motivación						
Realiza retroalimentación						
Secuencian de desarrollo de clase.	Establece estrategias					
	Aplica recursos educativos para desarrollar motricidad gruesa					
	Favorece la participación de las niñas y niños					
Aplica la evaluación en el inicio, proceso y finalización de la intervención.						

Modelo de pre test



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
SEDE SANTO DOMINGO
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Lista de Cotejo: PRE TEST “Desarrollo de Motricidad Gruesa” para estudiantes de 3 y 4 años de la Escuela Católica “San Patricio” de Fe y Alegría.

CRITERIOS/ INDICADORES	JUEGO DIDÁCTICO 1			JUEGO DIDÁCTICO 2			JUEGO DIDÁCTICO 3			JUEGO DIDÁCTICO 4			JUEGO DIDÁCTICO 5			RESULTADOS
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
NÓMINA	si lo logra	Necesita ayuda	No lo logra	si lo logra	Necesita ayuda	No lo logra	si lo logra	Necesita ayuda	No lo logra	si lo logra	Necesita ayuda	No lo logra	si lo logra	Necesita ayuda	No lo logra	
Estudiante 1.																
Estudiante 2.																
Estudiante 3.																
Estudiante 4.																
Estudiante 5.																
Estudiante 6.																
Estudiante 7.																
Estudiante 8.																
Estudiante 9.																
Estudiante 10.																
Estudiante 11.																
Estudiante 12.																
Estudiante 13.																
Estudiante 14.																
Estudiante 15.																
Estudiante 16.																
Estudiante 17.																
Estudiante 18.																
Estudiante 19.																
Estudiante 20.																
OBSERVACIONES:										Escala de medición.		Excelente	18 – 17			
												Muy buena	16 – 14			
												Buena	13 – 10			
												Regular	9 – 0			

Modelo de pos test

EVALUACIÓN #

LISTA DE COTEJO			
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:	Expresión artística.		
DESTREZA:	Realizar actividades de coordinación visomotriz con materiales sencillos y de tamaño grande.		
NÓMINA	INDICADOR		
	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			
Estudiante 11			
Estudiante 12			
Estudiante 13			
Estudiante 14			
Estudiante 15			
Estudiante 16			
Estudiante 17			
Estudiante 18			
Estudiante 19			
Estudiante 20			
Estudiante 21			
Estudiante 22			
Estudiante 23			
Estudiante 24			
Estudiante 25			
Estudiante 26			
Estudiante 27			
Estudiante 28			
Estudiante 29			
Estudiante 30			
Estudiante 31			
Estudiante 32			
Estudiante 33			
Estudiante 34			
Estudiante 35			

Material fotográfico



Referencias Bibliográficas

- Álvarez Cedeño, J. (2019). Arcoíris Blog. Obtenido de <https://didacticosarcoiris.cl/blog/2019/10/10/la-motricidad-gruesa-en-los-ninos/>
- Amar, J., Orozco, C. y Márquez, R. (1985). *Educación inicial en la familia y con la comunidad*. Barranquilla: Ediciones Uninorte.
- Armijos P, M. (2012). BlogSpot. Obtenido de La Motricidad Gruesa: <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>
- Bautista., García, R. y Serrat, L. (2002). *El juego como método didáctico: propuestas didácticas y organizativas*. La Gábias (Granada: Ediciones Adhara.
- Bolaños, G. y Bogantes, Z. (1990). *Introducción al currículo*. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Comellas, M. y Torregrosa, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Cratty, B. (1989). *Juegos didácticos activos*. México: Pax-México
- Decroly, O. y Monchamp. (1986). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata.
- Eneso. (2016). Eneso. Obtenido de Desarrollar la motricidad gruesa: <https://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Estepa, M. (2014). *Programas de actividad lúdica en el recreo*. Málaga: Editorial IC.
- Herrera, K. (2002). *La didáctica hoy: concepción y aplicaciones*. San José, Costa Rica: EUNED, Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Ibáñez, C., Sánchez, M. y López, P. (2014). *Atención temprana. Diagnóstico e intervención psicopedagógica*. Ciudad: UNED.
- López, G. (2003). *La enseñanza inicial de la lectura y la escritura en la Unión Europea*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Secretaría General Técnica.

- Márquez Díaz, L. (2020). Mundo Primaria. Obtenido de Motricidad Gruesa: <https://www.mundoprimeria.com/blog/motricidad-gruesa>
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia Ediciones Morata.
- Otlet, P. y García, M. (2007). *El tratado de documentación: el libro sobre el libro: teoría y práctica*. Murcia: Servicio de Publicaciones, Universidad de Murcia.
- Omeñaca, J. y Cilla, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física (3a. Ed.* Ciudad de México: Editorial Paidotribo México.
- Palau, E. (2001). *Aspectos básicos del desarrollo infantil: la etapa de 0 a 6 años*. Barcelona: CEAC.
- Pontigo, C. (2011). *Motricidad gruesa y tmgd-2*. Lugar de publicación no identificado: Editorial Acad Mica Espa.
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Noveduc.
- Sheridan, M., Frost, M. y Sharma, A. (2018). *Desde el nacimiento hasta los 5 años: proceso evolutivo, desarrollo y progresos infantiles*. Madrid: Narcea.
- Vargas, R. (2007). *Diccionario de teoría del entrenamiento deportivo*. México: UNAM, Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.
- Vázquez, P. y Gavira, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: Editorial Wanceulen.