

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARÍA

PROYECTO DE TITULACIÓN:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑAS Y NIÑOS
DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
JAPÓN, UBICADA EN LA PARROQUIA PATRICIA PILAR
PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL PERÍODO ENERO – MAYO 2021.**

Nombre del autor

Daniela Estefanía Ávila Guamán

Nombre, título académico, Director de Tesis

Lic. Lorena Elizabeth Suin Erazo MSc.

SANTO DOMINGO, 2021

HOJA DE APROBACIÓN DEL PERFIL Y TEMA DEL PROYECTO

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Daniela Estefanía Ávila Guamán	Periodo Académico: Septiembre 2020 / noviembre 2021
Carrera: Parvularia	Dirección Domicilio: Patricia Pilar sector 2
Correo electrónico: 1996danielaag22@gmail.com	TELÉFONO 0960586061

Fecha: 27/01/2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: Lic. Lorena Elizabeth Suin Erazo, MsC.	Carrera: Parvularia.
TEMA DE PROCESO DE TITULACION	
El juego como estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, Provincia Los Ríos, en el período enero – mayo 2021.	
OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN	
Objetivo General Determinar la influencia que tienen los juegos como estrategias didácticas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la parroquia Patricia Pilar, provincia Los Ríos, en el período enero – mayo 2021.	
Justificación Los educadores de educación inicial, aplican las estrategias didácticas en el desarrollo de los cursos de formación profesional dirigidos a los docentes en el área pedagógica, se considera que esta área es esencial en la construcción de los conocimientos de los educadores para fomentar nuevas estrategias y métodos para la enseñanza-aprendizaje de la niña y niño. Uno de los aspectos básicos de la preparación de docentes costarricenses lo constituye el proceso mismo de formación, en el cual la aplicación de determinadas estrategias didácticas contribuye a construir y apropiarse de formas de trabajo que posteriormente, sirven de referencia a los docentes para organizar su propia práctica pedagógica, al constituirse, estas estrategias en “modelos” que tienden a ser reproducidos. (Martínez, 2005, pág. 2) El aprendizaje de las niñas y niños mediante las estrategias y metodos didácticos de las educadores es bastante significativo por el motivo que estas estrategias y metodos son actualizadas, innovadoras y creativas en un proceso de organización	

de actividades, estas estrategias o métodos son materiales útiles e importantes para el educador al momento de impartir sus clases.

La educación inicial se basa en las estrategias didácticas para fomentar el logro de una serie de procesos formativos como: valores, desarrollo integral, reconocimiento, desarrollo de aptitudes y socialización, donde las unidades educativas cuentan con docentes sumamente capacitados que poseen un conocimiento amplio y profundo y con un manejo apropiado de estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, en el ámbito del desarrollo individual y grupal de los estudiantes, como del impacto social de la labor educativa, capaz de vencer limitaciones y obstáculos y de llevar a cabo una práctica docente que satisfaga las expectativas del sistema educativo y de la sociedad en general de Puerto Rico.

En el caso de nuestro país Ecuador se establece, a través del Currículo de Educación Inicial 2014, en el ámbito Expresión corporal y motricidad, como objetivo desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamiento. (Acuerdo No. 0042-14, 2014)

El aprendizaje de las niñas y niños mediante las estrategias didácticas de los educadores es bastante significativo por el motivo que estas estrategias son innovadoras, creativas con un proceso de organización de la enseñanza, las estrategias didácticas son herramientas útiles que ayudan al docente a comunicar mejor sus actividades y hacerlos más sencillos para comprensión del estudiante.

“Al niño se le debe de brindar las oportunidades para que su actividad diaria beneficie el desarrollo de conexiones neuronales, que durante estos primeros años de vida son esenciales para el desarrollo” (Sánchez, 2008, pág. 5).

La educación en Santo Domingo, uno de sus objetivos es que todos los educadores tengan estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y en generar ambientes más gratos y propicios para su formación escolar por ese motivo el subnivel de educación inicial cuenta con rincones de estudio, donde los estudiantes demuestran sus habilidades físicas, psicológicas, individuales y grupales.

Por ende, los estudiantes de inicial tienen la metodología de estudio juego-trabajo, donde las educadoras comparten varias actividades lúdicas basadas en juegos donde las niñas y niños tienen un aprendizaje significativo.

Por lo dicho anteriormente, el presente proyecto tiene la finalidad de diseñar una guía didáctica de juegos, dirigidas a padres y docentes para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, donde en esta edad es importante para la reestructuración de conocimientos previos, donde va a ayudar a la niña y niño, a construir su pensamiento.

Este proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño en edad de preescolar y así lograr el desarrollo óptimo y adecuado de su motricidad gruesa. El impacto que

generará esta investigación se centra en el desarrollo motriz de las niñas y niños, ya que, al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento físico, ágil y su coordinación se verá bien desarrollada.

Como metodología de investigación se utiliza la cuantitativa, lo que propicia un tipo de investigación deductiva e inductiva.

Por lo tanto, la investigación propuesta se centra en desarrollar una guía de juegos dirigida a padres de familia y educadoras, para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Japón localizada en la parroquia Patricia Pilar de la provincia Los Ríos, para la cual, se aplicará una metodología de correlación de variables, donde se evaluará el conocimiento y aplicación del mismo en los padres y educadoras.

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: Lorena Elizabeth Suin Erazo

Firma Asesor: _____

CRONOGRAMA



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Señalar el mes		Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				FIRMA ESTUDIANTE
Marcar semana		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Actividad	Indicaciones y revisión general del tema, cronograma.		x																			Bancila Avelar
	Objetivos, Justificación, Hipótesis			x	x																	Bancila Avelar
	Planteamiento del Problema, Metodología				x	x																Bancila Avelar
	Revisión de la literatura o fundamentos teóricos					x	x	x														Bancila Avelar
	Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)						x		x	x												Bancila Avelar
	Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) I parte											x	x									Bancila Avelar
	Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) II parte												x	x	x							Bancila Avelar
	Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta														x	x						Bancila Avelar
	Conclusiones Recomendaciones																			x		Bancila Avelar
	Revisión general para la aprobación del borrador final.		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Bancila Avelar

FIRMA DEL ESTUDIANTE: Bancila Avelar

FIRMA ASESORA: Coco

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: [Signature]

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del proyecto de grado sobre el tema: El juego como Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, provincia Los Ríos en el periodo enero – mayo 2021.

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvularia en el año 2021, me permito certificar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos desarrollados y está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal nombrado por la institución educativa.

En la ciudad de Santo Domingo, Julio de 2021.

MSc. Lorena Elizabeth Suin Erazo

C.C. 1716448632

TUTORA DEL PROYECTO DE GRADO

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Ávila Guamán Daniela Estefanía, con cédula de identidad N° 1724096191 autora del trabajo de investigación titulado “El juego como estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar Provincia de Los Ríos en el período 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, quedando prohibida la reproducción total o parcial de este documento.

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

Atentamente,

Ávila Guamán Daniela Estefanía

C.I. 1724096191

Correo: 1996danielaag22@gmail.com

DEDICATORIA

A Dios, por darme fortaleza para continuar cuando he estado a punto de caer.

A mis padres, María Guamán y Daniel Ávila, mis hermanos Andy Ávila y Amanda Ávila, por el deseo de superación y amor que me brindan cada día en que han sabido guiar mi vida por el sendero de la verdad, a fin de poder honrar a mi familia con los conocimientos adquiridos, brindándome el fruto de su esfuerzo y sacrificio para lograr un mañana mejor.

Daniela Estefanía Ávila Guamán

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a mis formadores, personas de gran sabiduría quienes se han esforzado por ayudarme a llegar al punto en que me encuentro.

Sencillo no ha sido el proceso, pero gracias a las ganas de transmitirme sus conocimientos y dedicación, he logrado importantes objetivos como culminar mi periodo académico con éxito y tener una afable titulación profesional.

A mis compañeros de aula que supieron aceptarme para complementarnos con nuestras debilidades y fortalezas e hicieron a un lado nuestras diferencias y me brindaron su amistad confianza y apoyo.

Daniela Estefanía Ávila Guamán



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

TEMA: El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, provincia Los Ríos, en el período enero – mayo 2021.

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Tutora: Lic. Lorena Elizabeth Suin Erazo MSc.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se orientó a conocer la forma como las educadoras parvularias estimulan la motricidad gruesa en el salón de clase. Hubo factibilidad por cuanto existe información bibliográfica, investigación y materiales; el objetivo general planteado fue determinar la influencia que tiene los juegos como estrategias didácticas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Japón. El marco teórico se analizó con sus dos variables, las cuales nos permitieron tomar datos para analizar. Los métodos de análisis son de cualitativo y cuantitativa y, para poder obtener datos reales como instrumentos se realizó una entrevista a las docentes de educación inicial y, la encuesta a los padres de familia donde se analizó e interpretó los resultados y se los presentó en tablas, cuadros y gráficos dinámicos que permitieron observar los resultados de manera condensada, y las conclusiones reflejaron la necesidad de incrementar actividades para que exista un apoyo pedagógico que permita mejorar la enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños. Se verificó que el juego es una estrategia pedagógica que induce al desarrollo de la motricidad gruesa. La guía didáctica permitirá desarrollar de forma eficiente el desarrollo de la motricidad gruesa a fin de desarrollar los movimientos corporales, la interacción con el entorno, entre otros.

Palabras claves: Juego, estrategias didácticas, motricidad gruesa, guía didáctica.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

THEME: The game as a didactic strategy to develop gross motor skills in girls and boys from 4 to 5 years old from the Japan Basic Education School, located in Patricia Pilar Parish, Los Ríos province, in the period January - May 2021.

Author: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Tutora: Lic. Lorena Elizabeth Suin Erazo MSc.

ABSTRACT

The present research work was oriented to know how the preschool educators stimulate gross motor skills in the classroom. There was feasibility because there is bibliographic information, research and materials; The general objective was to determine the influence of games as didactic strategies on the development of gross motor skills in girls and boys aged 4 to 5, from the Japan Basic Education School. The theoretical framework was analyzed with its two variables, which allowed us to take data to analyze. The analysis methods are qualitative and quantitative and, in order to obtain real data as instruments, an interview was carried out with the initial education teachers and the survey with parents where the results were analyzed and interpreted and presented in tables, dynamic charts and graphs that allowed observing the results in a condensed way, and the conclusions reflected the need to increase activities so that there is pedagogical support that allows improving the teaching-learning of girls and boys. It was verified that the game is a pedagogical strategy that induces the development of gross motor skills. The didactic guide will allow to efficiently develop the development of gross motor skills in order to develop body movements, interaction with the environment, among others.

Keywords: Game, teaching strategies, gross motor, teaching guide.

TABLA DE CONTENIDO

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN.....	i
HOJA DE APROBACIÓN DEL PERFIL Y TEMA DEL PROYECTO.....	ii
PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN.....	ii
CRONOGRAMA	v
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	vi
DERECHOS DE AUTOR	vii
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	I
TABLA DE CONTENIDO	II
ÍNDICE DE TABLAS	VI
Tema:	1
ANTECEDENTES.....	1
OBJETIVOS.....	3
Justificación	4
Planteamiento del problema.....	7
Formulación del problema.....	9
Hipótesis	9
Variables de investigación	9
CAPÍTULO I.....	10
ESTUDIOS PREVIOS.....	10
CAPÍTULO II.....	13
2. EL JUEGO.....	13

2.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?.....	13
2.1.1. Importancia del juego.....	13
2.1.2. Aspectos fundamentales del juego físico - motor.....	15
2.1.3. Ventajas al aplicar el juego en las aulas	15
2.1.4. ¿Qué aprendizajes facilita el juego?	16
2.1.5. ¿Qué desarrollo facilita el juego?.....	16
2.1.6. El juego como aprendizaje y enseñanza.....	17
2.1.7. Tipos de juegos según la edad del niño	17
2.1.8. Características	18
2.2. MOTRICIDAD GRUESA.....	18
2.2.1. Clases de motricidad.....	19
2.2.2. Potenciar la motricidad gruesa con juegos	19
2.2.3. Principios fundamentales de la motricidad gruesa.....	20
2.2.4. Áreas de la motricidad gruesa.....	20
2.2.5. Fases de la motricidad gruesa.....	21
2.2.6. Importancia	22
2.2.7. Beneficios	22
2.3. FUNDAMENTACIONES PSICOLÓGICAS.....	23
2.3.1. Pedagógicos	23
2.3.2. Tipos de actividades y ejercicios que ayudan a la motricidad fina. 24	
2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	25
2.4.1. Constitución de la República del Ecuador.....	25
2.4.2. Régimen del buen vivir.....	26
2.4.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural	27
2.4.4. Código de la Niñez y Adolescencia	28

2.5. METODOLOGÍA	29
2.5.1. Diseño de la Investigación	29
2.5.2. Métodos	30
2.5.3. Enfoque de investigación	31
2.5.4. Técnicas	32
2.5.5. Instrumentos.....	32
2.5.6. Población y muestra.....	33
CAPÍTULO III	34
RESULTADOS OBTENIDOS DE DATOS PRIMARIOS SUJETOS DE ANÁLISIS	34
3.1. ENCUESTA A DOCENTES.....	34
3.2. RESULTADOS OBTENIDOS DE DATOS PRIMARIOS SUJETOS DE ANÁLISIS	44
3.2.1. Ficha de observación a las niñas y niños.....	44
CAPÍTULO IV.....	54
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN.....	54
GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.	54
Título de la propuesta	55
Datos	55
4.1. Presentación.....	55
4.2. Justificación.....	56
4.3. Objetivos	57
4.4. Planificaciones	58
CAPÍTULO V.....	69

ANÁLISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS LUEGO DE APLICAR LA PROPUESTA.....	69
5.1. Ficha de observación a las niñas y niños.....	69
5.2. Cuadro comparativo.....	79
Conclusiones	80
Recomendaciones	81
Referencias bibliográficas	82
Glosario	86
ANEXOS.....	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	33
Tabla 2. ¿Usted tiene conocimiento sobre la importancia que tienen los juegos como estrategias didácticas?	34
Tabla 3. ¿Cree usted que el uso de los juegos ayuda a la motricidad gruesa de las niñas y niños?	35
Tabla 4. ¿Piensa usted que se pueda utilizar como estrategias los juegos tradicionales?	36
Tabla 5. ¿Tiene algún material dinámico sobre juegos para las actividades diarias con las niñas y niños?	37
Tabla 6. ¿Conoce usted la importancia que tiene la motricidad gruesa en las niñas y niños?	38
Tabla 7. ¿Considera usted importante la aplicación de una guía didáctica con juegos como estrategias didácticas en las actividades diarias de las niñas y niños?	39
Tabla 8. ¿Piensa usted que hay juegos acordes al nivel educativo de cada niña y niño?	40
Tabla 9. ¿Cree usted que las los juegos infantiles están incluidos en el proceso educativo de educación inicial?	41
Tabla 10. ¿Considera usted un gran manejo en el aula al incluir los juegos como estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños?	42
Tabla 11. ¿Cree usted importante que las niñas y niños tengan una buena motricidad gruesa mediante los juegos como estrategias didácticas?	43
Tabla 12. ¿Las niñas y niños caminan y corren con seguridad?	44

Tabla 13. ¿Las niñas y niños saltan con los dos pies con facilidad?	45
Tabla 14. ¿Las niñas y niños participan en los juegos tradicionales?	46
Tabla 15. ¿Las niñas y niños realizan movimientos corporales?.....	47
Tabla 16. ¿Las niñas y niños bajan y suben escaleras?	48
Tabla 17. ¿Las niñas y niños realizan diversas posiciones corporales?.....	49
Tabla 18. ¿Las niñas y niños realizan con facilidad actividades de circuitos?.	50
Tabla 19. ¿Las niñas y niños realizan actividades de ejercicios de tonicidad muscular?	51
Tabla 20. ¿Las niñas y niños mantienen con facilidad su equilibrio?.....	52
Tabla 21. ¿Las niñas y niños utilizan todas sus partes gruesas y finas para realizar diversos ejercicios?	53
Tabla 22. ¿Las niñas y niños caminan y corren con seguridad?	69
Tabla 23. ¿Las niñas y niños saltan con los dos pies con facilidad?	70
Tabla 24. ¿Las niñas y niños participan en los juegos tradicionales?	71
Tabla 25. ¿Las niñas y niños realizan movimientos corporales?.....	72
Tabla 26. ¿Las niñas y niños bajan y suben escaleras?	73
Tabla 27. ¿Las niñas y niños realizan diversas posiciones corporales?.....	74
Tabla 28. ¿Las niñas y niños realizan con facilidad actividades de circuitos?	75
Tabla 29. ¿Las niñas y niños realizan actividades de ejercicios de tonicidad muscular?	76
Tabla 30. ¿Las niñas y niños mantienen con facilidad su equilibrio?.....	77
Tabla 31. ¿Las niñas y niños utilizan todas sus partes gruesas y finas para realizar diversos ejercicios?	78
Tabla 32. Análisis comparativo del antes y después de la propuesta	79

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1. Sabe la importancia de los juegos como estrategias didácticas	34
Ilustración 2. Los juegos ayudan a la motricidad gruesa	35
Ilustración 3. Puede utilizar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje	36
Ilustración 4. Tiene algún material didáctico sobre los juegos	37
Ilustración 5. Conoce la importancia de la motricidad gruesa	38
Ilustración 6. Es importante aplicar una guía didáctica sobre juegos	39
Ilustración 7. Cree que hay juegos acordes al nivel educativo de cada niña y niño	40
Ilustración 8. Los juegos infantiles están incluidos en el proceso educativo ..	41
Ilustración 9. Hay mejor manejo en el aula incluyendo los juegos	42
Ilustración 10. La motricidad gruesa es importante para las niñas y niños	43
Ilustración 11. Caminan y corren con seguridad	44
Ilustración 12. Saltan con los dos pies.....	45
Ilustración 13. Participan en juegos grupales	46
Ilustración 14. Realizan movimientos corporales	47
Ilustración 15. Bajan y suben escaleras	48
Ilustración 16. Realizan varios movimientos corporales	49
Ilustración 17. Realizan actividades de circuitos.....	50
Ilustración 18. Realizan ejercicios de tonicidad muscular	51
Ilustración 19. Mantienen con facilidad el equilibrio	52
Ilustración 20. Realizan diversos ejercicios	53
Ilustración 21. Caminan y corren con seguridad	69

Ilustración 22. Saltan con los dos pies.....	70
Ilustración 23. Participan en juegos grupales	71
Ilustración 24. Realizan movimientos corporales	72
Ilustración 25. Bajan y suben escaleras	73
Ilustración 26. Realizan varios movimientos corporales	74
Ilustración 27. Realizan actividades de circuitos.....	75
Ilustración 28. Realizan ejercicios de tonicidad muscular	76
Ilustración 29. Mantienen con facilidad el equilibrio	77
Ilustración 30. Realizan diversos ejercicios	78

Tema:

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, provincia Los Ríos, en el período enero – mayo 2021.

ANTECEDENTES

Después de haber realizado una búsqueda de diversos repositorios, y de visitar el repositorio de la Universidad de Guayaquil, se encontró tesis con las dos variables ahí mismo, pero si se encontraron tesis con una sola variable que se analizan en este proyecto, la misma que considero como antecedentes de investigación que detallo a continuación.

“Las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa. guía de actividades lúdicas”, por las autoras: Acosta Naranjo Roxana Edith y Cruz Chafra Martha Cecilia, en el año 2017 de la Universidad de Guayaquil, en la cual concluyen lo siguiente:

El proyecto se ha centrado en la importancia de las técnicas lúdicas en el desarrollo y conocimiento del educando, la motricidad gruesa es una parte importante del desarrollo infantil. Ya que tiene como propósito fundamental de encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la psicomotricidad, a través de las actividades lúdicas en donde cada una están encaminada a motivar y estimular todo el sistema motriz grueso de las niñas y niños.

“La importancia de la motricidad gruesa para el buen equilibrio y desarrollo físico de los alumnos de 4 a 5 años de edad.”, por las autoras: Trejo Barragán María Elena y Barahona Cruz María Fernanda, en el año 2015 de la Universidad de Guayaquil, en la cual concluyen lo siguiente:

El proyecto se ha centrado en la importancia fundamental que tiene el desarrollo de la motricidad gruesa, realizando a cabalidad los ejercicios motores permitiéndoles desenvolverse de forma eficaz; logrando así a través de actividades alcanzar una buena estimulación, coordinación y equilibrio en sus movimientos afianzando mejor su personalidad.

“Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años”, por las autoras: Mera Ramos Mayra Alejandra y Rodríguez Benavides María José en el año 2017 de la Universidad de Guayaquil, en la cual concluyen lo siguiente:

El proyecto propone que las niñas y los niños adquieran habilidades y destrezas necesarias para lograr un desarrollo de la motricidad gruesa óptimas, mediante los juegos tradicionales permitiendo así expresar sus sentimientos y emociones para desenvolverse de una forma correcta en la sociedad en la cual habitan.

“Los juegos y motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora”, por el autor: Macao

Naula José Efraín en el año 2016 de la Universidad Nacional de Loja, en la cual concluye lo siguiente:

El proyecto se ha centrado en la actividad recreativa, donde nos explica que cuenta con la participación de uno o más participantes y es conocida como juego. La función principal es proporcionar entretenimiento y diversión a los niños y niñas, aunque también puede cumplir con el papel educativo requerido en cada jornada educativa.

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la influencia del juego como estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la aplicación de la técnica de la encuesta en niñas y niños de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la parroquia Patricia Pilar, Provincia de Los Ríos, en el período enero – mayo 2021.

Objetivos Específicos

- Analizar el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años.
- Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego como estrategia didáctica en los niños de 4 a 5 años.
- Elaborar una guía didáctica con juegos tradicionales como estrategias

didácticas para el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños de 4 a 5 años.

Justificación

Los educadores de Educación inicial, aplican las estrategias didácticas en el desarrollo de los cursos de formación profesional dirigidos a los docentes en el área pedagógica, se considera que esta área es esencial en la construcción de los conocimientos de los pedagogos para fomentar nuevas estrategias y métodos para la enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad.

Uno de los aspectos básicos de la preparación de docentes nacionales lo constituye el proceso mismo de formación, en el cual la aplicación de determinadas estrategias didácticas contribuye a construir y apropiarse de formas de trabajo que posteriormente, sirven de referencia a los docentes para organizar su propia práctica pedagógica, al constituirse, estas estrategias en modelos que tienden a ser reproducidos. (Martínez W. G., 2005)

El aprendizaje de las niñas y niños mediante las estrategias y métodos didácticos de los educadores son bastante significativos por el motivo que estas habilidades son actualizadas, innovadoras y creativas en un proceso de organización de actividades son materiales útiles e importantes para el educador al momento de impartir sus clases.

La educación inicial se basa en las estrategias didácticas para fomentar los

logros de una serie de procesos formativos como: valores, desarrollo integral, reconocimiento, desarrollo de aptitudes y socialización, donde las unidades educativas cuentan con docentes capacitados que poseen un conocimiento amplio y profundo y con un manejo apropiado de estrategias de enseñanza-aprendizaje.

El caso de nuestro país se establece, a través del Currículo de Educación Inicial 2014, en el ámbito expresión corporal y motricidad, como objetivo desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensoperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos. (Acuerdo No. 0042-14, 2014, pág. 39)

El aprendizaje de las niñas y niños mediante las estrategias didácticas de los educadores es bastante significativo por el motivo que estas deben ser de tipo innovador y creativas con un proceso de organización de la enseñanza, las cuales constituyen herramientas útiles que ayudan al docente a comunicar mejor sus actividades y hacer más sencillos los contenidos académicos para la comprensión del estudiante.

“Al niño se le debe de brindar las oportunidades para que su actividad diaria beneficie el desarrollo de conexiones neuronales, que durante estos primeros años de vida son esenciales para el normal desarrollo” (UNICEF, 2017)

La educación en el cantón Santo Domingo, tiene como uno de sus objetivos es que todos los educadores tengan estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y en generar ambientes más gratos y propicios para su formación

escolar por ese motivo el subnivel de Educación Inicial cuenta con rincones de estudio, donde los estudiantes demuestran sus habilidades físicas, psicológicas, individuales y grupales.

Por ende, los estudiantes de educación inicial tienen la metodología de estudio Juego-Trabajo, donde las educadoras comparten varias actividades lúdicas basadas en juegos donde las niñas y niños tienen un aprendizaje significativo. Por lo dicho anteriormente, el presente proyecto tiene la finalidad de diseñar una guía didáctica de juegos, dirigidas a padres y docentes para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, donde en esta edad es importante para la restructuración de conocimientos previos, donde va a ayudar a la niña y niño, a construir su propio pensamiento.

Este proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño en edad de preescolar y así lograr el desarrollo óptimo y adecuado de su motricidad gruesa. El impacto que generará esta investigación se centra en el desarrollo motriz de las niñas y niños, ya que, al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento físico, ágil, motriz y su coordinación se verá bien desarrollada.

Por lo tanto, la investigación propuesta se centra en desarrollar una guía de juegos dirigida a padres de familia y educadoras, para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Japón de la parroquia Patricia Pilar de la provincia Los Ríos, para la cual se aplicará una metodología de correlación de variables, donde se evaluará el conocimiento y aplicación del mismo de los padres y educadoras de los niños y niñas.

Planteamiento del problema

A nivel mundial, los juegos en la educación inicial han demostrado ser un recurso idóneo para realizar las actividades pedagógicas en las niñas y niños. En Latinoamérica se considera el juego como un período importante en la vida de un infante el mismo que beneficia para descubrir, crear e imaginar extraordinariamente y al buen desarrollo de la motricidad gruesa ya que mediante esta estrategia pueden las niñas y niños tener mejor coordinación corporal.

Al adoptar cualquier juego, este sería, un elemento vivencial placentero en la vida del ser humano en cualquier parte del mundo, ya que es propicio en la práctica educativa, así como método estimulante para las diferentes dificultades del aprendizaje, esto se presenta de manera didáctica la cual hace que sea capaz de resolver problemas en el ámbito educativo.

Al aplicar los juegos, se pretende potencia el buen desarrollo de la motricidad gruesa, el mismo que es beneficioso para el crecimiento del menor. Los juegos van a tener un papel protagónico, ofreciendo la oportunidad de vivenciar situaciones que permitan interiorizar valores, actitudes y habilidades, colaborando en el crecimiento personal y en la adaptación al entorno.

En la provincia Los Ríos, la aplicación de los juegos se desarrolla en muy pocas partes de la ciudad e incluso en las unidades educativas que se encuentran en el sector céntrico de la ciudad los docentes encargados de esta área han aportado muy poco con las actividades de los juegos y no los utilizan como material de apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir muy pocos de ellos realizan estas

actividades en sus horas de clases, se han dedicado hacer ejercicios que no forman parte en gran escala de la formación de la niña y niño, es allí donde se debe dar una solución adecuada a esta problemática es decir, que la hora de clases esté animada por juegos de recreación, lo que facilita que se interrelacionen mejor entre compañeros.

En la parroquia Patricia Pilar, la mayoría de la población infantil no tienen coordinación corporal por el motivo que las educadoras de inicial no practican mucho el juego como estrategia didáctica, por ende, las educadoras deben estar en constante capacitación y actualización de los últimos procesos, métodos y estrategias de enseñanza-aprendizaje en favor de los niños y niñas en la etapa inicial.

Esta problemática se pudo detectar en la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, Provincia Los Ríos donde se observó e investigó que tanto docentes, como las niñas y niños de 4 a 5 años de edad, no conocen los juegos, siendo estos muy importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Por los problemas manifestados se considera de gran importancia realizar la siguiente investigación: el juego como Estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la parroquia Patricia Pilar, provincia Los Ríos. Por ende, se justifica la realización de este proyecto, y ante la problemática analizada, se plantearán alternativas como una guía didáctica con actividades dirigidas con sus planes de clase según lo indique el currículo integrador de Educación Inicial.

Formulación del problema

¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la parroquia Patricia Pilar, provincia Los Ríos en el período enero – mayo 2021?

Hipótesis

La aplicación de los juegos como estrategia didáctica favorecen al desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la parroquia Patricia Pilar, provincia Los Ríos en el período enero – mayo 2021.

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

Variable Independiente: el juego.

Variable Dependiente: motricidad gruesa.

CAPÍTULO I

ESTUDIOS PREVIOS

Después de haber realizado una búsqueda en diversos repositorios y bases de datos, se ha optado por las bases de datos de la Universidad de Guayaquil, Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá y la Universidad de Buenos Aires, no se encontró tesis con las dos variables al mismo tiempo, pero si se registran tesis con una de las variables que se analizan en esta propuesta, la misma que considero como antecedentes de investigación los siguientes.

Repositorio Internacional

“El desarrollo de juegos educativos a base de cartón para niños en la primera infancia educativa de Bogotá, Colombia”, por la autora Ana María Useche Sabogal, en el año 2011 de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, en la cual concluye lo siguiente:

El proyecto está enfocado en brindar los aprendizajes a las niñas y niños a partir de la diversión y entretenimiento, en ambientes y situaciones diferentes, y para despertar la creatividad de los educandos y hacerles disfrutar el diseño y la creación de objetos junto con los amigos, compañeros y el entorno que les rodea.

“El juego y la construcción de una didáctica para el nivel inicial” por los autores Patricia Sarle y Fernando Pedrosa, en el año 2011 de la Universidad de Buenos Aires, en la cual concluyen lo siguiente:

El proyecto considerado entre los estudios previos se ha centrado en la responsabilidad de tener las didácticas organizadas para un buen nivel escolar. La enseñanza plantea desafíos importantes y fundamentales que contemplan el desarrollo del juego, realizando a cabalidad los diferentes ejercicios motores permitiendo el desenvolvimiento de forma eficaz; logrando así a través de actividades alcanzar una buena estimulación, coordinación y equilibrio en sus movimientos afianzando mejor su personalidad.

Repositorio nacional y local

“Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años”, por las autoras Mera Ramos Mayra Alejandra y Rodríguez Benavides María José, en el año 2017 de la Universidad de Guayaquil, en la cual concluyen lo siguiente:

EL proyecto seleccionado plantea que las niñas y los niños adquieran las habilidades y destrezas necesarias para lograr un desarrollo de la motricidad gruesa efectiva, mediante el uso de los juegos tradicionales permitiendo de esta manera el expresar sus sentimientos y las emociones que les permita desenvolverse de una forma correcta en la sociedad a la cual se deben.

“Los juegos y motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora”, por el autor Macao Naula José Efraín, en el año 2016 de la Universidad Nacional de Loja, en la cual concluye lo siguiente:

Este proyecto se ha centrado en la actividad recreativa donde nos explica que cuentan con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Y una de su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo.

CAPÍTULO II

2. EL JUEGO

2.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Son todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa (Trinilli, 2013). El juego es una herramienta fundamental para facilitar las relaciones e interacciones con diferentes culturas, ya que esta estrategia didáctica ayuda niñas y niños a dicho fin.

Una de las maneras de disfrutar los tiempos libres o educativos en las niñas y niños es el juego ya que por medio de esta actividad aprenden con diversión. En diferentes lugares del mundo tienen sus propios juegos tradicionales. Toda la sociedad del mundo tiene sus recreos típicos y sus maneras específicas de travesear, de acuerdo a tradiciones. El esparcimiento se lo realiza en todos los países con diferentes culturas y regiones con sus propias tradiciones, ya que es una actividad libre que se presenta desde la infancia hasta la vejez. Las niñas y niños adquieren un buen desarrollo a nivel psicomotriz, cognitivo y afectivo social gracias al juego.

2.1.1. Importancia del juego

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el

juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, que contribuye al desarrollo integral infantil. (Meneses, 2001)

El juego es fundamental en el desarrollo infantil de las niñas y los niños. La educación moderna recurre a este tipo de actividades (estrategia del juego) con fines educativas para motivar a los infantes y que estos aprendan en un entorno más agradable y ameno en cada jornada académica que llevan adelante en sus diferentes planteles escolares.

El juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. Esto se debe al sometimiento que tiene la persona frente a una acción debido al placer que ésta pueda generar en él. Desde los postulados de Piaget se logra evidenciar el lugar importante que le concede al juego en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones del sujeto. (Tamayo, 2016)

La metodología de la mayoría de las educadoras de educación inicial de hoy en día se inclina por una pedagogía más libre, que no fuerza el desarrollo de las niñas y los niños y que incentiva muchos valores con el juego y actividades lúdicas, pedagógicas como herramienta principal para el desarrollo de su inteligencia.

2.1.2. Aspectos fundamentales del juego físico - motor

Según (García, 2011), al aplicar el juego en educación infantil, se aumenta la fuerza física de los niños y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.

Intelectual: el juego ayuda a entender distintas situaciones para anticiparse a los acontecimientos y resolver diferentes problemas, también se fomenta la capacidad de elaboración de estrategias para llegar a un objetivo.

Creativo: este aspecto depende del tipo de juego, pero, la mayoría de estas actividades pedagógicas, ayudan a estimular la imaginación, favorecen el pensamiento simbólico y se desarrollan habilidades manuales y didácticas.

Emocional: se fortalece la asimilación y maduración de las situaciones vividas con el transcurso del tiempo y se ayuda a superar aquellos problemas que pueden ser de carácter traumático.

Social: los juegos ayudan a aprender reglas sociales y de convivencia y hacen partícipes a los niños de situaciones imaginarias creadas y mantenidas de forma colectiva.

Cultural: las niñas y niños cuando juegan, suelen imitar modelos de referencia social en el cual se desenvuelve su vida diaria y, siempre dependiendo de los distintos factores que rodean su entorno de la cual imitarán unas cosas u otras.

2.1.3. Ventajas al aplicar el juego en las aulas

Según Planeta (2021) las ventajas del juego son:

- Provoca bienestar y libertad de expresión.
- Fomenta las habilidades sociales.

- Se adquieren responsabilidades y capacidad de juicio.
- Aumenta la madurez y los prepara para el futuro.
- Ayuda a explorar el mundo que les rodea.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.
- Ayuda a comprender.
- Fomenta la libertad de expresión.

2.1.4. ¿Qué aprendizajes facilita el juego?

De acuerdo con (Leyva, 2011), los aprendizajes que facilita el juego señalan son los siguientes:

- Su cuerpo.
- Su personalidad.
- Dominio propio.
- Solución de problemas.
- Toma de decisiones.

2.1.5. ¿Qué desarrollo facilita el juego?

De acuerdo con (Abril & Maldonado, 2019), las habilidades que permite desarrollar la estrategia del juego se clasifican en:

- Físicas.
- Sociales.
- Racional.
- Emocional.

2.1.6. El juego como aprendizaje y enseñanza

Para (Santamaría, 2012), el educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente en las actividades diarias de aprendizaje. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos para los educandos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres dentro de dicho proceso educativo que debe ser parte de las estrategias de los docentes en los diferentes planteles educativos. El tiempo para jugar es tiempo para aprender. La niña y el niño necesita tiempo para sus creaciones y para que su imaginación los lleve a sus experimentos positivos, ya que los infantes sienten la necesidad de tener compañía, por medio del juego tienen una vida social activa y llena de felicidad.

2.1.7. Tipos de juegos según la edad del niño

De acuerdo con (Martínez & Gutiérrez, 2017), los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos:

- 0 a 2 años: se centran en sí mismo, en los objetos que están a su alcance, es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.
- 2 a 3 años: en esta edad las niñas y niños juegan con otros niños, pero no interactúan completamente con ellos.
- 3 a 4 años: en esta edad la niña y el niño juega con otros compañeros, pero no tienen roles específicos.

- 4 a 5 años: la niña y el niño ya interactúa con los demás, son más organizadas, asumiendo roles, la cuales son juegos cooperativos.

2.1.8. Características

De acuerdo con (Culcay, 2013), las características más relevantes son:

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños.

2.2. MOTRICIDAD GRUESA

Es la habilidad de hacer movimientos grandes con el cuerpo. Se desarrolla en los primeros años de vida para seguir con el proceso de crecimiento y maduración de manera adecuada. La motricidad gruesa es nuestra capacidad para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad necesaria en cada caso. Hace referencia a los movimientos amplios que engloban varios grupos musculares como el control de

cabeza, la sedestación, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar. (Colegio Renilde Montessori Xaltepec, 2014)

La motricidad gruesa son los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener su equilibrio, la habilidad que la niña y niño van adquiriendo, para mover los músculos de su cuerpo, además de adquirir fuerza, velocidad y agilidad, en sus movimientos.

2.2.1. Clases de motricidad

Según (Montagud, 2020), las clases de motricidad son:

- **Motricidad gruesa:** son los movimientos amplios se involucra toda la coordinación general y el viso motor.
- **Fina:** es la coordinación de huesos y músculos nervios, para realizar actividades pequeñas.
- **Media:** Son los movimientos de las extremidades sin desplazamiento.
- **Dinámica o aniso métrica:** Es la atención de los músculos, varía según cual sea la tención general.

2.2.2. Potenciar la motricidad gruesa con juegos

La motricidad gruesa es aquella habilidad que el niño va a ir adquiriendo y que implica movimientos de grandes grupos musculares, además de mantener el equilibrio y adquirir agilidad, fuerza y velocidad de los mismos. De esta manera, la motricidad

gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Es, también, la responsable de la integración del niño en su entorno a través de la exploración de su propio cuerpo mediante el juego y el movimiento. Para fomentar en los niños la motricidad gruesa, puedes realizar estos juegos y actividades que te proponemos. (Borja, 2018)

Para poderles ayudar a nuestras niñas y niños en su desarrollo de la motricidad gruesa con sus habilidades, se le debe ofrecer varias oportunidades, sobre todo tiempo, paciencia y espacio, para que pueda moverse y experimentar en el medio que lo rodea. Se puede incentivarle con actividades pedagógicas distintas para favorecer el movimiento de las niñas y niños. (Londoño, 2017)

2.2.3. Principios fundamentales de la motricidad gruesa

Según (Márquez, 2019), los principales fundamentales de la motricidad gruesa son:

- **Céfalo-caudal:** se refiere a los movimientos del cuerpo desde la cabeza hasta el coxis.
- **Próximo-distal:** son las respuestas motrices del cuerpo hacia las extremidades.

2.2.4. Áreas de la motricidad gruesa

De acuerdo con (Tapia & Azaña, 2014), las áreas de la motricidad gruesa son:

- **Esquema corporal:** es el conocimiento y la relación mental donde se logra identificarse y expresar por medio de su cuerpo.

- **Lateralidad:** estará desarrollando las nociones con referencia a su cuerpo identificándose con la derecha e izquierda.
- **Equilibrio:** es la capacidad de tener una estabilidad mientras se realiza varias actividades motrices.
- **Espacial:** es la capacidad que tiene la niña y el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, habilidad para organizar, etc.
- **Tiempo y ritmo:** se elaboran a través de movimientos con un orden temporal, como las nociones temporales: rápido, lento; antes, después.

2.2.5. Fases de la motricidad gruesa

De acuerdo con (Anaya, 2016), las fases de motricidad gruesa son consideradas por.....

- **0 a 6 meses:** se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.
- **6 meses a 1 año:** hay una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y tiempo.
- **1 a 2 años:** alrededor del año y medio anda solo. A los 2 años la niña y el niño corre y puede saltar, etc.
- **3 a 4 años:** corre sin ayuda de nadie y sin problemas, logran subir y bajar las escaleras sin ayuda.
- **5 a 7 años:** tiene total autonomía. Sus conocimientos adquiridos son hasta el momento, luego pasan hacer la base de sus nuevos conocimientos.
- **7 años:** es el momento idóneo para que hagan las actividades pedagógicas que ayuden a fortalecer el equilibrio y la coordinación.

2.2.6. Importancia

Una de las partes más importantes del desarrollo infantil es la motricidad gruesa puesto que, para el futuro desarrollo de la motricidad fina, es necesario que previamente se desarrolle la motricidad gruesa. Cuando un niño ha desarrollado y coordinado sus movimientos gruesos está listo para comenzar el desarrollo de la motricidad fina y la posterior grafomotricidad. (Ramírez, 2021)

Las actividades para desarrollar la motricidad gruesa son muy importantes por el motivo que ayudan a perfeccionar y a coordinar los movimientos de las niñas y niños.

Una niña y un niño que ha desarrollado bien su motricidad gruesa tendrá menos problemas para aprender a escribir, para practicar deportes y tendrá más estabilidad y equilibrio, algo fundamental para mantener movimientos coordinados. Cuando tiene una buena motricidad gruesa son seguros de sí mismo, serán más competitivos, se relacionarán con mayor facilidad con su entorno. (Gonzaga, 2021)

2.2.7. Beneficios

Según (Chuva, 2016), los beneficios de la motricidad gruesa son:

- Aumenta su afectividad social.
- Controla sus movimientos.
- Logra obtener equilibrio.
- Desarrolla su creatividad.

- Mejora su concentración.
- Mejora su autoestima.
- Desarrolla su personalidad.

2.3. FUNDAMENTACIONES PSICOLÓGICAS

Como afirma (Berruezo, 2003), “La expresividad del juego pone en movimiento todo el cuerpo del niño sin temor consiguiendo descargar grandes cantidades de energía, tensiones, conflictos, etc., viviendo el placer que produce el juego”.

Las niñas y niños tienen la necesidad de explorar, conocer y actuar en el entorno que lo rodea y en ese momento es donde construyen y avanzan en sus conocimientos previos. El juego pone en movimiento todo el cuerpo logrando así que la niña y el niño desarrollen varias habilidades así poniendo a un lado las energías negativas y olvidándose algunas veces de las tristezas que tienen por dentro.

2.3.1. Pedagógicos

“En la pedagogía lúdica al igual que en todo proceso educativo se debe incluir el juego el mismo que sirve para desarrollar en el niño la capacidad cognitiva y expresión corporal para luego relacionarse con el mundo social”. (Vásquez, 2010)

El juego es una herramienta de aprendizajes importante para las niñas y niños porque a través de ello adquieren los mejores procesos de enseñanza-aprendizaje, que puede alcanzar una persona por medio de una actividad significativa.

2.3.2. Tipos de actividades y ejercicios que ayudan a la motricidad fina

De acuerdo con (Castillo, M., 2020), la motricidad fina es con la que coordinamos los movimientos musculares pequeños como la coordinación de dedos, muñecas, lengua, e incluso algunos especialistas dicen que la vista. Mientras que con la motricidad gruesa es con la que realizamos actividades que requieren más esfuerzos de los músculos, como saltar o caminar.

- **Puntería con latas:** se coloca varias latas vacías y bien limpias en forma de pirámide. Con una pelota debe lanzar las latas. De esta forma desarrollara la fuerza y puntería de las niñas y niños.
- **Coger:** lanzar varias pelotas y orientar a las niñas y niños que las agarre con mucha fuerza, actividad que es importante para la motricidad gruesa de cada estudiante.
- **Globo:** se puede jugar con la niña o el niño a lanzar y atrapar el globo de diferentes colores.
- **Parques:** llevar a las niñas y niños al parque, ahí ellos desarrollaran la motricidad gruesa, especialmente el equilibrio y velocidad.
- **Hacer equilibrios:** procura aprovechar cualquiera oportunidad para que el niño juegue y practique su motricidad gruesa realiza saltos con obstáculos.
- **Saltar charcos:** también la lluvia (charcos de agua) es apropiada para trabajar la motricidad gruesa a las niñas y niños les encanta.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sobre líneas hechas en el suelo.
- Practicar los juegos populares.
- Bailar con diferentes ritmos.

2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

2.4.1. Constitución de la República del Ecuador

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será

universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad. El código de la Niñez y la adolescencia. (Registro Oficial 449, 2008)

2.4.2. Régimen del buen vivir

Inclusión y Equidad

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en

los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

Art. 348.- La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterios de equidad social, poblacional y territorial, entre otros. El Estado financiará la educación especial y podrá apoyar financieramente a la educación fisco misional, artesanal y comunitario, siempre que cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentas de sus resultados educativos y del manejo de los recursos públicos, y estén debidamente calificadas, de acuerdo con la ley. Las instituciones educativas que reciban financiamiento público no tendrán fines de lucro. La falta de transferencia de recursos en las condiciones señaladas será sancionada con la destitución de la autoridad y de las servidoras y servidores públicos remisos de su obligación. (Registro Oficial 449, 2008)

2.4.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles

inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

Art. 5.- La educación como obligación de Estado. - El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos. El Estado ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley. (Registro Oficial Suplemento 417, 2011)

2.4.4. Código de la Niñez y Adolescencia

Artículo 56.- Derecho al desarrollo de potencialidades. Las personas menores de edad tendrán el derecho de recibir educación orientada hacia el desarrollo de sus potencialidades. La preparación que se le ofrezca se dirigirá al ejercicio pleno de la ciudadanía y le inculcará el respeto por los derechos humanos, los valores culturales propios y el cuidado del ambiente natural, en un marco de paz y solidaridad.

Artículo 57.- Permanencia en el sistema educativo. El Ministerio de Educación Pública deberá garantizar la permanencia de las personas menores de edad en el sistema educativo y brindarles el apoyo necesario para conseguirlo.

Artículo 60.- Principios educativos. El Ministerio de Educación Pública tomará las medidas necesarias para hacer efectivo el derecho de las personas menores de

edad, con fundamento en los siguientes principios:

- a) Igualdad de condiciones para el acceso y la permanencia en los centros educativos de todo el país, independientemente de particularidades geográficas, distancias y ciclos de producción y cosechas, sobre todo en las zonas rurales.
- b) Respeto por los derechos de los educandos, en especial los de organización, participación, asociación y opinión, este último, particularmente, respecto de la calidad de la educación que reciben.
- c) Respeto por el debido proceso, mediante procedimientos ágiles y efectivos para conocer las impugnaciones de los criterios de evaluación, las acciones correctivas, las sanciones disciplinarias u otra forma en la que el educando estime violentados sus derechos.
- d) Respeto por los valores culturales, étnicos, artísticos e históricos propios del contexto social de este grupo, que les garantice la libertad de creación y el acceso a las fuentes de las culturas. (Registro Oficial 737, 2003)

2.5. METODOLOGÍA

2.5.1. Diseño de la Investigación

En el presente proyecto de investigación se aplicó la investigación cualitativa ya que permitió determinar el grado de desarrollo de la motricidad gruesa a través del uso del juego en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, es decir, la incorporación de la recreación en el proceso de desarrollo de la motricidad en los infantes y; cuantitativa ya que nos permitió la recolección de datos estadísticos, mediante la

entrevista, encuestas, ficha de observación, las cuales se sometió al análisis en números, y con ello obtener los resultados finales del uso de la estrategia didáctica el juego en el proceso educativo en la Escuela de Educación Básica Japón.

2.5.2. Métodos

Los métodos que se emplean en esta investigación para que se desarrollen las estrategias didácticas y poder estimular la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 - 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, de educación inicial II se detallan a continuación:

Método estadístico

Proceso estadístico y de tabulación que se utilizó en la tabulación de la información secundaria en Microsoft Excel que permitió resumir y condensar los datos, y la presentación en tablas y gráficas dinámicas que facilitaron la obtención de los resultados y, con ello la aplicación en el desarrollo de la propuesta final del proyecto propuesto por la investigadora.

Método deductivo

Es una de la estrategia de razonamiento utilizada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de deducciones o principios generales hasta llegar a aplicabilidad particular. Es decir, la aplicación de la estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa de todos los niños de 4 a 5 años de edad hasta

llegar a la aplicación particular en cada estudiante de la etapa inicial de educación.

Método bibliográfico

El método bibliográfico es el conjunto de estrategias y técnicas que se utiliza para identificar, acceder y localizar documentos, fuentes de consulta calificadas y otros archivos que facilitan la información necesaria para el desarrollo del trabajo investigativo, por lo que constituye una metodología de investigación cualitativa.

2.5.3. Enfoque de investigación

Cuantitativa. - Esta investigación parte del hecho de recabar los datos numéricos que permiten y facilitan el proceso de investigación, análisis y comprobación de la información referente a la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad y, con dichos datos se especifica y delimita la agrupación de esta estrategia entre los estudiantes de educación inicial II en la Escuela de Educación Básica Japón.

Cualitativa. - Esta investigación juega un papel muy importante en la aplicación de este proyecto de titulación ya que parte de las experiencias que tienen los estudiantes para luego considerar sus diferencias individuales, por lo que se puede afirmar que los estudiantes mejorarán y fortalecerán su motricidad gruesa. Además, tiene como finalidad el análisis y la descripción de las cualidades de un fenómeno, ya que este abarca una parte de la realidad. Esto indica que la información descrita en el estudio busca fortalecer el trabajo cooperativo en los estudiantes de 4 a 5 años.

2.5.4. Técnicas

Para la investigación se utilizó las siguientes técnicas para la obtención de recolección de los datos respectivos, los cuales sirven de apoyo en el desarrollo de la investigación propuesta, entre los cuales citados:

Observación: Fue realizada a las niñas y niños de 4 a 5 años de edad, a través de la cual se observó la metodología de trabajo aplicada por la docente, lo cual arrojo las pautas necesarias para el desarrollo de la propuesta, en base a datos reales del escenario objeto de estudio.

Entrevista: Se entrevistó a los docentes de la Escuela de Educación Básica Japón, la cual nos permitirá obtener datos e información pertinente que nos llevó a establecer el grado de familiarización que tiene el cuerpo instructor con las tecnologías que involucran estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad.

2.5.5. Instrumentos

Ficha de Observación: Esta ficha nos permite analizar e identificar las estrategias didácticas de los estudiantes de 4 a 5 años que han desarrollado en el transcurso del año escolar, y también el mismo análisis servirá para verificar si las estrategias didácticas ayudan a mejorar las habilidades motrices, intelectuales y otras, permitiendo de este modo detallar e interpretar las destrezas adquiridas por los niños.

Informe formal cualitativo: El uso de este instrumento empleado en la

determinación del dominio de las actividades didácticas en relación al desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de edad facilito la identificación de las mejores estrategias que permitan su mejoramiento y desarrollo.

Cuestionario de encuesta: Consta de 10 preguntas, las cuales nos ayudaron a recolectar información de los estudiantes que permite evaluar la enseñanza y aprendizaje alcanzado por cada niño de la Escuela de Educación Básica Japón.

2.5.6. Población y muestra

El estudio se aplicó a una población total conformado por los siguientes segmentos de participantes:

Tabla 1. *Población*

Ítems	Frecuencia	Población
1	Docentes	2
2	Padres de familia	20
3	Estudiantes	20
Total		42

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

La muestra representativa constituye cada uno de los participantes considerados en la población, debido al hecho de que es un número pequeño, por lo tanto, se considera adecuado tomar a todo el universo para la realización del proceso de investigación propuesto por la investigadora.

CAPÍTULO III

RESULTADOS OBTENIDOS DE DATOS PRIMARIOS SUJETOS DE ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas aplicadas a docentes de Inicial II se detallan a continuación.

3.1. ENCUESTA A DOCENTES

Tabla 2. *¿Usted tiene conocimiento sobre la importancia que tienen los juegos como estrategias didácticas?*

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Sí	1	50%
	No	1	50%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Japón"

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

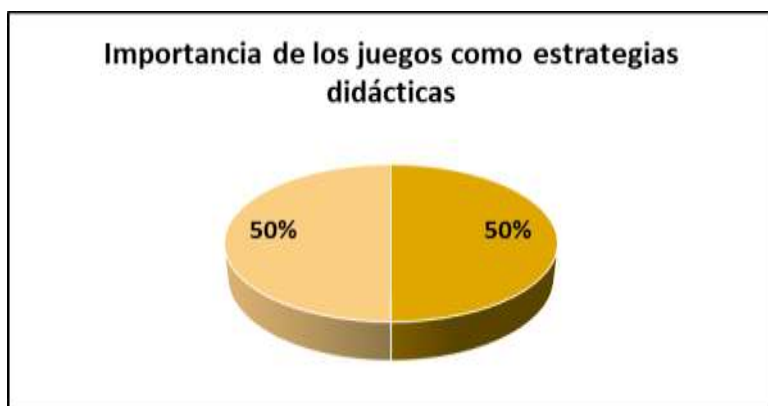


Ilustración 1. Sabe la importancia de los juegos como estrategias didácticas

Fuente: Escuela de Educación Básica "Japón"

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Podemos observar que el 50% de docentes conoce la importancia de los juegos en el proceso de aprendizaje, mientras el 50% desconoce dicha estrategia de aprendizaje.

Tabla 3. ¿Cree usted que el uso de los juegos ayuda a la motricidad gruesa de las niñas y niños?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 2	Sí	1	50%
	No	1	50%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 2. Los juegos ayudan a la motricidad gruesa

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 50% de los docentes consideran que los juegos ayudan a desarrollar la motricidad gruesa, mientras que el otro 50% no aportan de dicha actividad.

Tabla 4. ¿Piensa usted que se pueda utilizar como estrategias los juegos tradicionales?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 3	Sí	0	0%
	No	2	100%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 3. Puede utilizar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 100% de docentes de la institución educativa objeto de estudio no aplican o utilizan los juegos tradicionales como estrategias metodológicas en las actividades de enseñanza aprendizaje cotidianas en favor de los niños y niñas de inicial II.

Tabla 5. ¿Tiene algún material dinámico sobre juegos para las actividades diarias con las niñas y niños?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 4	Sí	0	0%
	No	2	100%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

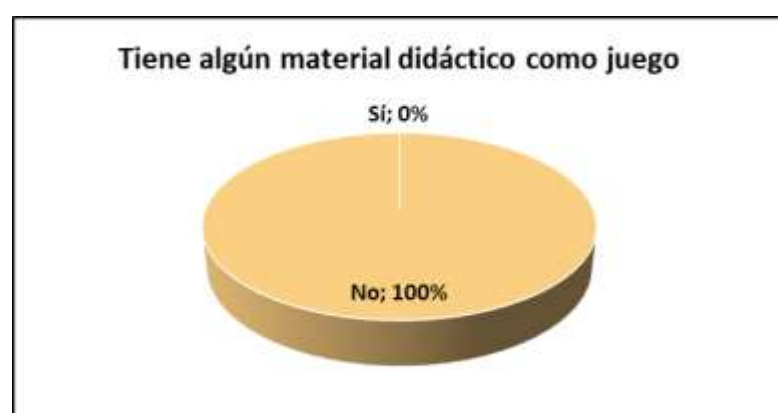


Ilustración 4. Tiene algún material didáctico sobre los juegos

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 100% de los docentes involucrados expresan que no preparan ningún tipo de material dinámico en los que se utilice el juego de los procesos de enseñanza aprendizaje diario en favor de los niños y niñas.

Tabla 6. ¿Conoce usted la importancia que tiene la motricidad gruesa en las niñas y niños?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 5	Sí	2	100%
	No	0	0%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 5. Conoce la importancia de la motricidad gruesa

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Podemos observar que el 100% de los docentes conocen la importancia de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, sin embargo, no se aplica dicha técnica didáctica en las actividades educativas diarias en dicho plantel educativo.

Tabla 7. ¿Considera usted importante la aplicación de una guía didáctica con juegos como estrategias didácticas en las actividades diarias de las niñas y niños?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 6	Sí	2	100%
	No	0	0%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 6. Es importante aplicar una guía didáctica sobre juegos

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 100% de docentes involucrados en el proceso de evaluación expresa que es importante y necesario el incluir el juego como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel de educación inicial II.

Tabla 8. ¿Piensa usted que hay juegos acordes al nivel educativo de cada niña y niño?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 7	Sí	2	100%
	No	0	0%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

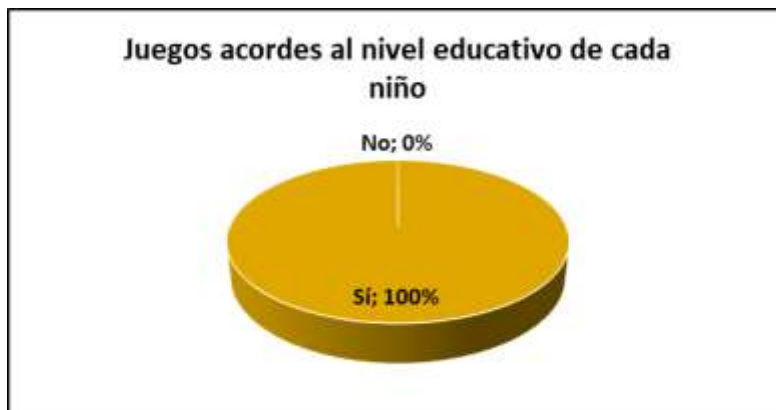


Ilustración 7. Cree que hay juegos acordes al nivel educativo de cada niña y niño

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 100% de los docentes involucrados en el proceso de establecer que si los juegos son aplicados en concordancia con el nivel educativo consideran que dicho aspecto es parte de las actividades académicas de dicho plantel educativo de inicial II.

Tabla 9. ¿Cree usted que los juegos infantiles están incluidos en el proceso educativo de educación inicial?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 8	Sí	1	50%
	No	1	50%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

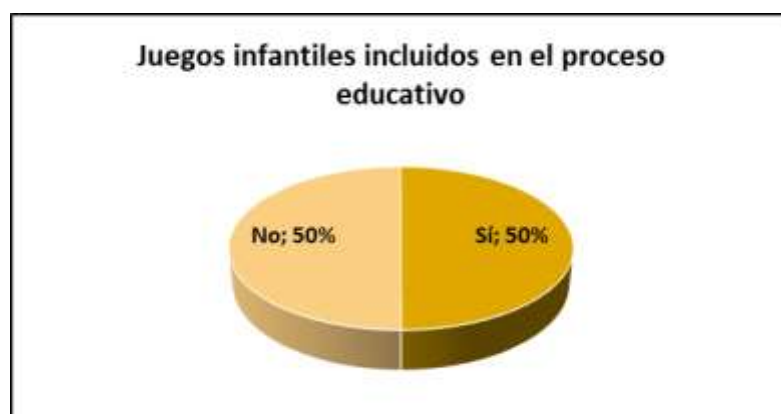


Ilustración 8. Los juegos infantiles están incluidos en el proceso educativo

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 50% de docente involucrados en el proceso de investigación consideran que, si están incluidos los juegos en el proceso educativo de educación inicial, mientras que el otro 50% no consideran que esta estrategia sea parte de dicho proceso.

Tabla 10. *¿Considera usted un gran manejo en el aula al incluir los juegos como estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños?*

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Sí	1	50%
	No	1	50%
TOTAL		2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 9. Hay mejor manejo en el aula incluyendo los juegos

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 50% de los docentes involucrados consideran que el hecho de incluir los juegos como estrategias metodológicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños y, el otro 50% consideran que dicho escenario no es necesario incluirlo.

Tabla 11. ¿Cree usted importante que las niñas y niños tengan una buena motricidad gruesa mediante los juegos como estrategias didácticas?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 10	Sí	2	100%
	No	0	0%
	TOTAL	2	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

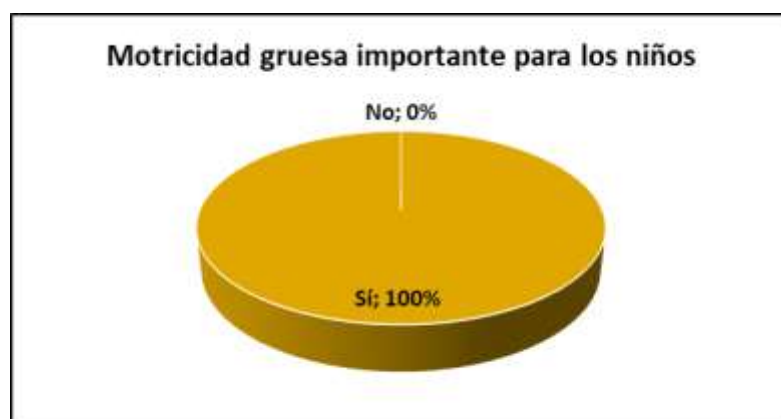


Ilustración 10. La motricidad gruesa es importante para las niñas y niños

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 50% de docentes consideran que no necesitan de los juegos para que las niñas y niños alcancen un aprendizaje significativo, mientras que el otro 50% de docentes conocen que los juegos son una herramienta pedagógica fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de cada niña y niño.

3.2. RESULTADOS OBTENIDOS DE DATOS PRIMARIOS SUJETOS DE ANÁLISIS

3.2.1. Ficha de observación a las niñas y niños

Tabla 12. *¿Las niñas y niños caminan y corren con seguridad?*

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Adquirido	5	25%
	En proceso	4	20%
	No logra	11	55%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Japón"

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 11. Caminan y corren con seguridad

Fuente: Escuela de Educación Básica "Japón"

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Dentro del análisis del hecho de que los niños y niñas caminan y corren con seguridad se establece que el 25% lo ha adquirido, el 20% en proceso y, el 50% no alcanza dichas destrezas motrices.

Tabla 13. ¿Las niñas y niños saltan con los dos pies con facilidad?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Adquirido	6	30%
	En proceso	4	20%
	No Logra	10	50%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 12. Saltan con los dos pies

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En el análisis de que, si los niños saltan con los dos pies, el 30% lo ha adquirido, el 20% en proceso y, el 50% no logran dichas destrezas motrices en la etapa de educación Inicial II.

Tabla 14. ¿Las niñas y niños participan en los juegos tradicionales?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Adquirido	7	35%
	En proceso	5	25%
	No Logra	8	40%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 13. Participan en juegos grupales

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: El 30% de los estudiantes participan en juegos grupales, el 20% de los estudiantes están en proceso participar en juegos grupales y, el 50% no logran involucrarse en dichas actividades de recreación grupal.

Tabla 15. ¿Las niñas y niños realizan movimientos corporales?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Adquirido	19	95%
	En proceso	1	5%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 14. Realizan movimientos corporales

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Basados en los resultados se determina que el 95% han adquirido o desarrollado movimientos corporales, el 5% se encuentran en proceso y, el 0% no logran desarrollar movimientos corporales en la etapa de educación inicial II.

Tabla 16. ¿Las niñas y niños bajan y suben escaleras?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Adquirido	5	25%
	En proceso	5	25%
	No Logra	10	50%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 15. Bajan y suben escaleras

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En relación al tema de bajar y subir escaleras, el 25% ha adquirido dichas destrezas, el 25% adicional se encuentra en proceso de aprendizaje y dominio de tales actividades motrices y, el 50% no ha logrado dichas destrezas motrices en la etapa de educación inicial II.

Tabla 17. ¿Las niñas y niños realizan diversas posiciones corporales?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Adquirido	4	20%
	En proceso	4	20%
	No Logra	12	60%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

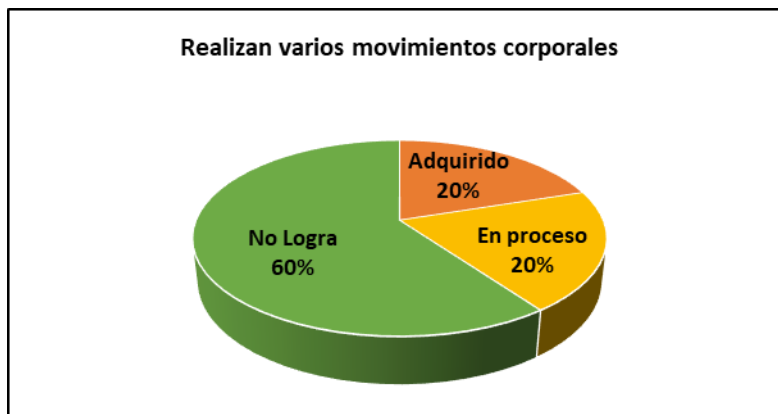


Ilustración 16. Realizan varios movimientos corporales

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Dentro del análisis de la realización de movimientos corporales, el 20% los han adquirido, el 20% adicional están en proceso de desarrollo de dichos movimientos, y el 60% de los estudiantes no ha logrado dicho objetivo académico de desarrollar destrezas corporales en la etapa de educación inicial II.

Tabla 18. ¿Las niñas y niños realizan con facilidad actividades de circuitos?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Adquirido	4	20%
	En proceso	4	20%
	No Logra	12	60%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 17. Realizan actividades de circuitos
Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En relación a las actividades de circuito, el 20% ha adquirido los conocimientos de las actividades de circuitos, el 20% están en proceso de adquirirlos y, el 60% no logran hacer estos ejercicios con circuitos que les ayudara a desarrollar su motricidad gruesa.

Tabla 19. ¿Las niñas y niños realizan actividades de ejercicios de tonicidad muscular?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Adquirido	4	20%
	En proceso	4	20%
	No Logra	12	60%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 18. Realizan ejercicios de tonicidad muscular

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En relación al tema de realizar ejercicios de tonicidad muscular, el 20% adquieren los conocimientos de los ejercicios de tonicidad muscular, el 20% están en proceso de alcanzar esta motricidad y, el 60% no logran desarrollar la tonicidad muscular.

Tabla 20. ¿Las niñas y niños mantienen con facilidad su equilibrio?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Adquirido	3	15%
	En proceso	6	30%
	No Logra	11	55%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 19. Mantienen con facilidad el equilibrio
Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En relación a mantener el equilibrio corporal, el 15% de los niños han alcanzado dicha destreza, el 30% están en proceso de alcanzar dicho objetivo, mientras que el 55% no han logrado dichas habilidades de equilibrio en la etapa de educación inicial II.

Tabla 21. ¿Las niñas y niños utilizan todas sus partes gruesas y finas para realizar diversos ejercicios?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Adquirido	5	25%
	En proceso	6	30%
	No Logra	9	45%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 20. Realizan diversos ejercicios

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En relación al uso de las partes gruesas y finas para realizar ejercicios los niños y niñas en edad de educación inicial II, el 25% ha logrado realizar diversos ejercicios, el 30% están en proceso de lograr la realización de los mismos y, el 45% no logrado desarrollar destrezas que le permitan realizar estos ejercicios.

CAPÍTULO IV

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

AUTORA:

DANIELA ESTEFANÍA ÁVILA GUAMÁN



**MATERIAL GRATUITO
EDUCREA
KIDS**

Propuesta

Título de la propuesta

Guía didáctica de juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años.

Datos

Beneficiarios: 20 niñas y niños.

Ubicación: Los Ríos, **Parroquia:** Patricia Pilar, **Nivel:** Inicial II

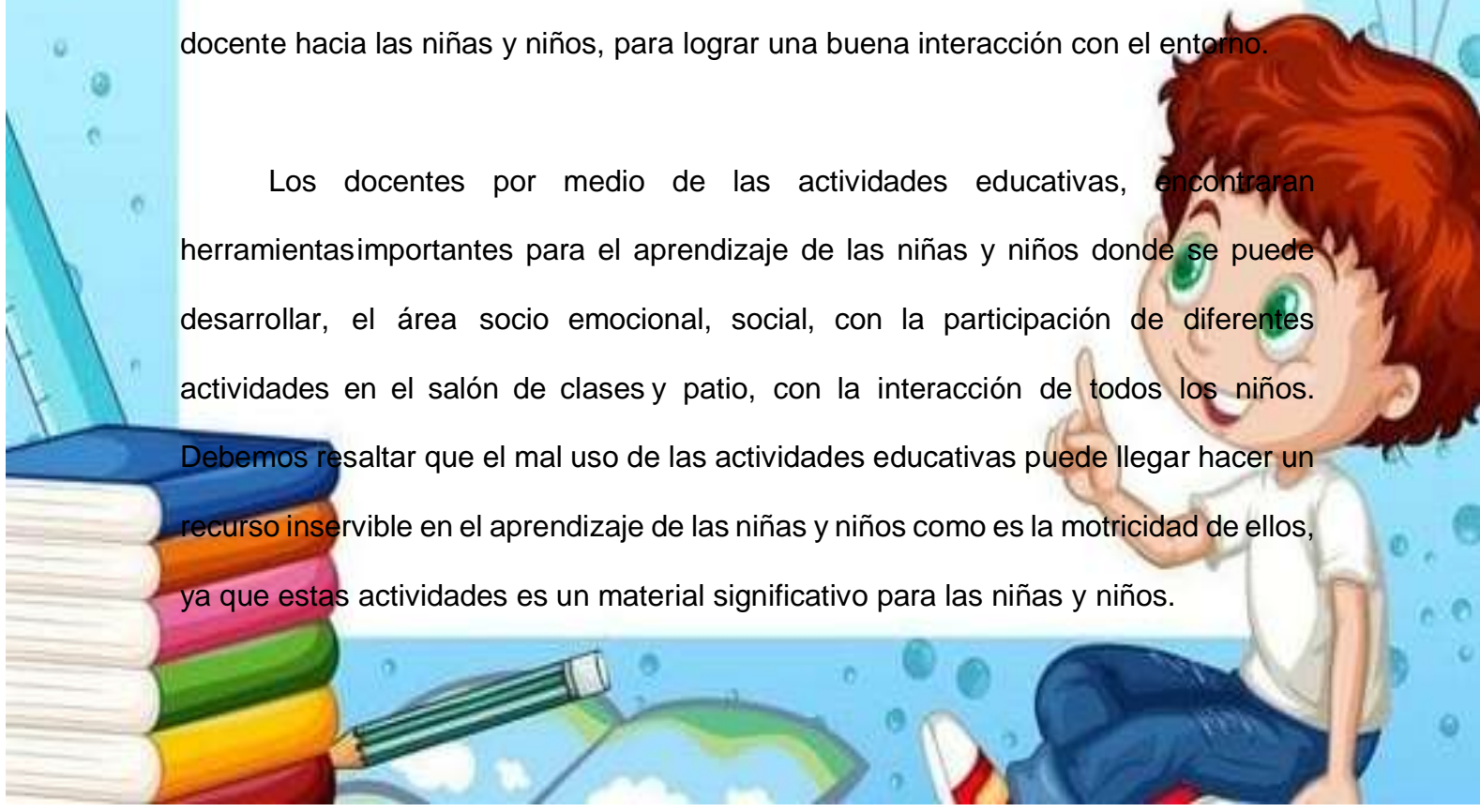
Escuela: Escuela de Educación Básica “Japón”

Equipo técnico responsable: Investigadora, Educadora y Representantes.

4.1. Presentación

Esta guía didáctica tiene técnicas lúdicas, divertidas y significativas que se puede utilizar con facilidad en las actividades pedagógicas para fomentar la motricidad gruesa de las niñas y niños de la Unidad Educativa. Se quiere compartir un amplio espacio de conocimientos que sirvan de ayuda en las actividades impartidas por la docente hacia las niñas y niños, para lograr una buena interacción con el entorno.

Los docentes por medio de las actividades educativas, encontrarán herramientas importantes para el aprendizaje de las niñas y niños donde se puede desarrollar, el área socio emocional, social, con la participación de diferentes actividades en el salón de clases y patio, con la interacción de todos los niños. Debemos resaltar que el mal uso de las actividades educativas puede llegar hacer un recurso inservible en el aprendizaje de las niñas y niños como es la motricidad de ellos, ya que estas actividades es un material significativo para las niñas y niños.



4.2. Justificación

La presente propuesta de investigación se lo realizo con el objetivo de ayudar en una forma adecuada la interacción y desarrollo intelectual de las niñas y niños siendo esto primordial para el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el área socio-emocional y social que también es un gran apoyo para la docente de este nivel.

Esta propuesta quiere fomentar los juegos infantiles y ejercicios corporales como estrategias didácticas de las niñas y niños en las actividades diarias de manera coherente debe tener juegos, canciones y rondas significativas para su aprendizaje, por lo tanto estetrabajo se justifica en la parte legal, según el Código de la Niñez y adolescencia se especifica que se “Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje”.

Lo más beneficiados de esta propuesta serán las niñas y niños de 4 a 5 años ya que porellos se está realizando esta investigación, las actividades que están en esta guía didáctica les permitirá un mejor proceso en su habilidad socio-emocional e interacción con su entorno entre otras que son necesarias para los procesos de aprendizaje y de su motricidadgruesa.

La docente contribuirá con el fortalecimiento de la educación en las niñas y niños en el nivel de Educación Inicial II mediante actividades de juegos infantiles y ejercicios corporales, que fortalecerán las bases de las actividades educativas e incluso con esta técnica permitirá al docente poseer una mejor interrelación y comunicación en el aula de clases.

4.3. Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica con juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa de la Escuela de Educación Básica “Japón” para niñas y niños de 4 a 5 años.

Objetivos Específicos

- Seleccionar las actividades prácticas de los juegos infantiles para las niñas y niños de Educación Inicial II.
- Aplicar las actividades educativas en la institución con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa y la interacción de las niñas y niños de educación inicial III.
- Evaluar la aplicación de la Guía Didáctica de actividades educativas, de manera que compruebe su efectividad en la utilización de los juegos infantiles para la motricidad gruesa de las niñas y niños.



4.4. Planificaciones

ACTIVIDAD # 1 "CORRO COMO EL AIRE"	
Institución	Escuela de Educación Básica "Japón"
Edad	4 a 5 años
Tiempo y participación	20 minutos
Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Objetivo del Subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.
Objetivo de Aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
Destreza	Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio en diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.
Recursos	Música, flash, parlante, patio.
Explicación	Indicadores de logro
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Iniciamos con los niños con el saludo de bienvenida, clima, día. ▪ Ya estando organizados en cada puesto se procede a redactar el pictograma sobre "corre, corre Lulu". ▪ Después que se ha relatado el pictograma saldremos al patio de casa con los familiares para realizar el siguiente juego que es "Juguemos en el bosque". ▪ Establecemos preguntas acerca de la actividad. ▪ ¿Qué les pareció el juego?, ¿Qué hizo la lobito?, etc. ▪ Estos juegos fortalecerán los lazos familiares. ▪ Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se dan las respectivas recomendaciones a los representantes de las niñas y niños. 	<p>*Desarrolla habilidades de seguridad.</p> <p>*Realiza juegos manteniendo su equilibrio.</p>

ACTIVIDAD # 2**“YO PUEDO”**

Institución	Escuela de Educación Básica “Japón”	
Edad	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 minutos	
Ámbito	Expresión corporal y motricidad	
Objetivo del Subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de Aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Destreza	Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 cm a 30 cm en altura y en sentido horizontal longitudes aproximadamente 50 a 70 cm.	
Recursos	Música, flash, parlante, piedra, bandeja, agua, soga.	
	Explicación	Indicadores de logro
	<p>*Se inicia con el saludo de bienvenida, clima, día.</p> <p>*Ya organizados en su debido puesto se procede a explicar la actividad del día.</p> <p>*Luego de la explicación se indica a los representantes los obstáculos que deben de poner en el patio para que las niñas y niños logren saltar con supervisión y participación de ellos.</p> <p>*Saltar por encima de una piedra, pasar por debajo de una soga y saltar de lado y lado de una bandeja de agua.</p> <p>*Estos juegos fortalecerán los lazos familiares.</p> <p>*Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se imparte las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>*Logra saltar con sus dos pies los obstáculos.</p> <p>*Supera los obstáculos establecidos en el juego.</p>

ACTIVIDAD # 3**“EL VIENTO”**

Institución	Escuela de Educación Básica “Japón”
Edad	4 a 5 años
Tiempo y participación	20 minutos
Ámbito	Expresión artística
Objetivo del 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.
Destreza	Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.
Recursos	Música, Flash, Parlante, Cometa.

Explicación	Indicadores de logro
<p>*Iniciamos con los niños con el saludo de bienvenida, clima, día.</p> <p>*Ya estando organizados en su debido puesto procedemos a explicarles la actividad del día.</p> <p>*Luego de la explicación les decimos a los representantes que saquen la cometa que se les pidió anteriormente para jugar con sus hijos y que observen la importancia que tiene el viento no solo para vivir, sino que también nos ayuda a divertirnos en familia.</p> <p>*La felicidad de una niña y niño con su familia es el objetivo de las actividades planteadas de este día.</p> <p>*Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se les dará las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>* Participa en los juegos tradicionales con su familia.</p>

**ACTIVIDAD # 4
"MI BAILE"**

Institución	Escuela de Educación Básica "Japón"
Edad	4 a 5 años
Tiempo y participación	20 minutos
Ámbito	Expresión artística
Objetivo del 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 las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos.
Destreza	Ejecutar patrones de más de dos ritmos con parte del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros.
Recursos	Música, flash, parlante, tubo de papel, goma, tijera.

Explicación	Indicadores de logro
<p>*Iniciamos con los niños con el saludo de bienvenida, clima, día.</p> <p>*Ya estando organizados en su debido puesto procedemos a explicarles la actividad del día.</p> <p>*Elaborar un instrumento musical con material de reciclaje con ayuda de la familia, al culminar el instrumento bailar "Soy una taza", y disfrutar de la actividad ya que nos ayuda a la motricidad fina y gruesa.</p> <p>*Colorear lo que más le gusto de la canción.</p> <p>*Preguntas sobre la actividad.</p> <p>*Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se les dará las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>*Utiliza varias partes de su cuerpo tanto gruesa como fina para realizar las actividades diarias.</p>



ACTIVIDAD # 5
“SUBO, SUBO MIS ESCALERAS”

Institución	Escuela de Educación Básica “Japón”	
Edad	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 minutos	
Ámbito	Expresión corporal y motricidad	
Objetivo del Subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensoperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de Aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	
Destreza	Subir y bajar escaleras alternando los pies.	
Recursos	Música, flash, parlante, escaleras.	
	Explicación	Indicadores de logro
	<p>*Iniciamos con los niños con el saludo de bienvenida, clima, día.</p> <p>*Ya estando organizados en su debido puesto procedemos a explicarles la actividad del día.</p> <p>*Imaginar que estamos subiendo escaleras en el aire con los dedos y entonar la canción “La arañita”.</p> <p>*Con supervisión de un familiar subir y bajar las escaleras con los pies intercalados, aplastando las huellas que están en cada escalón.</p> <p>*Colorear la escalera y la araña con los colores de su grado.</p> <p>*Preguntas sobre la actividad.</p> <p>*Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se les dará las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>*Logra subir y bajar las escaleras con supervisión de un familiar.</p>



ACTIVIDAD # 6
“SUBO, SUBO MIS ESCALERAS”

Institución	Escuela de Educación Básica “Japón”
Edad	4 a 5 años
Tiempo y participación	20 minutos
Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Objetivo del subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
Destreza	Trepar y reptar a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas (cubito ventral y cubito dorsal)
Recursos	Música, flash, parlante, sillas, bancos.

Explicación	Indicadores de logro
<p>*Iniciamos con los niños con el saludo de bienvenida, clima, día.</p> <p>*Ya estando organizados en su debido puesto procedemos a explicarles la actividad del día.</p> <p>*Luego de la explicación se les da indicaciones a los representantes para la actividad del día, colocar bancos o sillas con alguien sentado para que no se muevan, pasar por debajo boca arriba y boca abajo reptando, competir con un familiar.</p> <p>* Preguntas sobre la actividad.</p> <p>* Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se les dará las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>*Logra reptar en diferentes posiciones.</p> <p>*Logra tener coordinación global para desplazarse con seguridad.</p>



ACTIVIDAD # 7	
“MIS HABILIDADES”	
Institución	Escuela de Educación Básica “Japón”
Edad	4 a 5 años
Tiempo y participación	20 minutos
Ámbito	Expresión corporal y motricidad.
Objetivo del subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
Destreza	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamientos a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.
Recursos	Música, flash, parlante, patio, balón, figuras geométricas.
Explicación	Indicadores de logro
<p>*Iniciar con el saludo de bienvenida, clima, día a los niños.</p> <p>*Ya estando organizados en su debido puesto procedemos a explicarles la actividad del día.</p> <p>*Luego se les da indicación a los representantes, para realizar la actividad de hoy, donde tendrán que hacer unas líneas para que caminen, correr a patear un balón y por último saltar sobre las figuras geométricas que le digan.</p> <p>*Preguntas sobre la actividad.</p> <p>*Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se les dará las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>*Logra subir y bajar las escaleras con supervisión de un familiar.</p>

ACTIVIDAD # 8
“MIS MUSCULOS”

Institución	Escuela de Educación Básica “Japón”	
Edad	4 a 5 años	
Tiempo y participación	20 minutos	
Ámbito	Expresión corporal y motricidad	
Objetivo del subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.	
Objetivo de aprendizaje	Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.	
Destreza	Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.	
Recursos	Música, flash, parlante, pelota, cesto, vasos.	
	Explicación	Indicadores de Logro
	<p>*Iniciamos con la bienvenida a los niños, clima, día.</p> <p>*Ya organizados en su debido puesto se procede a explicar la actividad del día.</p> <p>*Se imparte las indicaciones a las representantes para la actividad del día, colocar un cesto con pelota y a una distancia de 50 cm colocar un cesto vacío y los niños tienen que encestar las pelotas, con ayuda de un familiar lanzar una pelota liviana y atraparlas, derrumbar los vasos pateando un balón.</p> <p>*Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se dan las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>* Ejecuta coordinadamente su tonicidad muscular y fuerza al momento de hacer las actividades.</p>



ACTIVIDAD # 9
“MI EQUILIBRIO”

Institución	Escuela de Educación Básica “Japón”
Edad	4 a 5 años
Tiempo y participación	20 minutos
Ámbito	Expresión corporal y motricidad.
Objetivo del subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.
Destreza	Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural.
Recursos	Música, Flash, Parlante, Patio, objetos.

Explicación	Indicadores de logro
<p>*Iniciamos con los niños con el saludo de bienvenida, clima, día.</p> <p>*Ya estando organizados en su debido puesto procedemos a explicarles la actividad del día (Capitán manda).</p> <p>*Dar las indicaciones a las representantes para la actividad del día, realizar varias líneas de diferente forma en el patio para que el niño o niña pueda seguir por las líneas manteniendo su equilibrio y su postura, recogiendo los objetos que hay en las líneas.</p> <p>*Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se les dará las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>*Logra caminar en líneas de diferentes formas manteniendo su equilibrio.</p>



ACTIVIDAD # 10
“SUBO, SUBO MIS ESCALERAS”

Institución	Escuela de Educación Básica “Japón”
Edad	4 a 5 años
Tiempo y participación	20 minutos
Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Objetivo del subnivel	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.
Objetivo de aprendizaje	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).
Destreza	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentarios de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, etc.)
Recursos	Música, flash, parlante, escaleras.

Explicación	Indicadores de Logro
<p>*Iniciamos con los niños con el saludo de bienvenida, clima, día.</p> <p>*Ya estando organizados en su debido puesto procedemos a explicarles la actividad del día, cantar la canción “hombro, cabeza, rodillas y pies”.</p> <p>*Dar las indicaciones a las representantes para la actividad del día, jugar al capitán manda donde tendrá que tocar lo que el capitán dice.</p> <p>*Para finalizar cantamos la canción de despedida; luego se les dará las respectivas recomendaciones a los representantes.</p>	<p>*Realiza ejercicios que involucren su motricidad gruesa.</p>



CAPÍTULO V

ANÁLISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS LUEGO DE APLICAR LA PROPUESTA

5.1. Ficha de observación a las niñas y niños

Tabla 22. *¿Las niñas y niños caminan y corren con seguridad?*

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Adquirido	19	95%
	En proceso	1	5%
	No logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 21. Caminan y corren con seguridad

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: De acuerdo a la información que se detalla con relación al hecho de que caminan y corren con seguridad, el 95% caminan y corren con seguridad, el 5% se encuentran en proceso de lograrlo.

Tabla 23. ¿Las niñas y niños saltan con los dos pies con facilidad?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Adquirido	20	100%
	En proceso	0	0%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 22. Saltan con los dos pies

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En cuanto a la facilidad de saltar con los pies cada niño y niña, el 100% adquirió dicha destreza motricidad ancha, lo que demuestran importantes resultados la aplicación de dicha estrategia en la educación inicial II.

Tabla 24. ¿Las niñas y niños participan en los juegos tradicionales?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Adquirido	20	100%
	En proceso	0	0%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 23. Participan en juegos grupales

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: La participación en juegos tradicionales alcanzó el 100% de integración por parte de los niños y niñas del nivel de educación inicial II.

Tabla 25. ¿Las niñas y niños realizan movimientos corporales?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Adquirido	19	95%
	En proceso	1	5%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 24. Realizan movimientos corporales

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En referencia al desarrollo de movimientos corporales por parte de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel educativo inicial II, el 95% alcanzan un nivel satisfactorio de movimientos corporales y, el 5% se encuentra en proceso de alcanzar movimientos corporales idóneos.

Tabla 26. ¿Las niñas y niños bajan y suben escaleras?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Adquirido	18	90%
	En proceso	2	10%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 25. Bajan y suben escaleras

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En relación a la motricidad para bajar y subir gradas, el 90% de los niños y niñas del nivel de educación inicial II alcanzan dichas destrezas y, únicamente el 10% se encuentra en proceso de dominar dichas habilidades motrices.

Tabla 27. ¿Las niñas y niños realizan diversas posiciones corporales?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Adquirido	20	100%
	En proceso	0	0%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

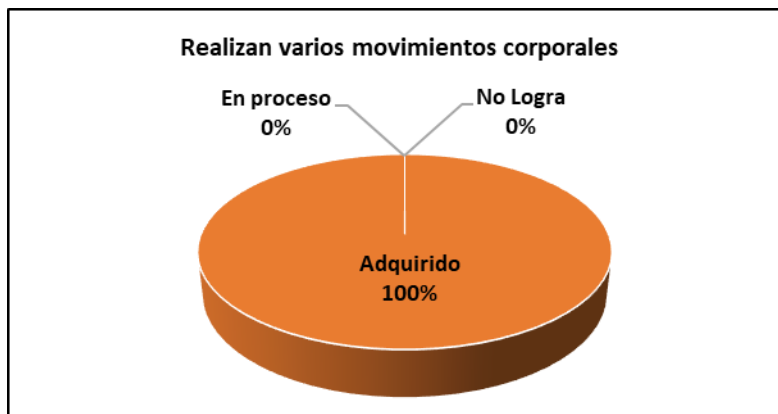


Ilustración 26. Realizan varios movimientos corporales

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: En cuanto al desarrollo y dominio de posiciones corporales, el 100% de los niños y niñas de nivel de educación inicial II desarrollaron dichas destrezas motrices con la ayuda de las estrategias de juegos.

Tabla 28. ¿Las niñas y niños realizan con facilidad actividades de circuitos?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Adquirido	19	95%
	En proceso	1	5%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 27. Realizan actividades de circuitos
Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Las actividades en circuitos desarrolladas por los niños y niñas de 4 a 5 años del nivel de educación inicial II ha sido desarrollado por el 95% de los estudiantes y, el 5% se encuentra en proceso de dominio de dicha motricidad gruesa.

Tabla 29. ¿Las niñas y niños realizan actividades de ejercicios de tonicidad muscular?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Adquirido	20	100%
	En proceso	0	0%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán



Ilustración 28. Realizan ejercicios de tonicidad muscular

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Dentro de la realización de actividades de ejercicios de tonicidad muscular, el 100% de los niños y niñas alcanzaron el dominio de tales destrezas en el nivel de educación inicial II.

Tabla 30. ¿Las niñas y niños mantienen con facilidad su equilibrio?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Adquirido	18	90%
	En proceso	2	10%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

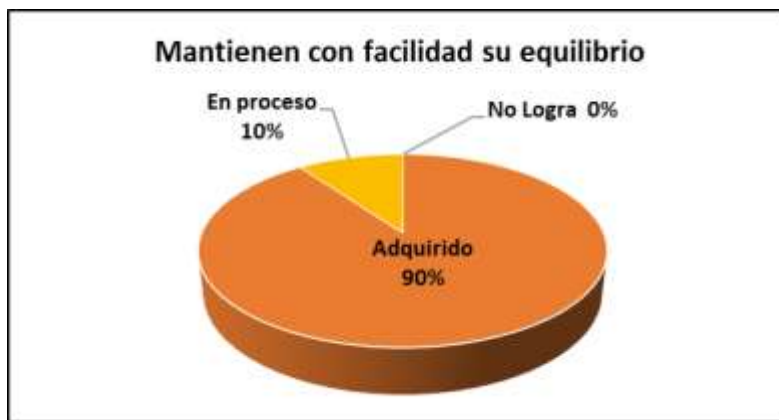


Ilustración 29. Mantienen con facilidad el equilibrio

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Del universo de niños y niñas evaluados dentro de la motricidad de equilibrio, el 90% han adquirido dichas destrezas en el nivel educativo inicial II y, el 10% se encuentran en proceso de desarrollo de las habilidades de equilibrio como parte de la motricidad gruesa.

Tabla 31. ¿Las niñas y niños utilizan todas sus partes gruesas y finas para realizar diversos ejercicios?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Adquirido	20	100%
	En proceso	0	0%
	No Logra	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

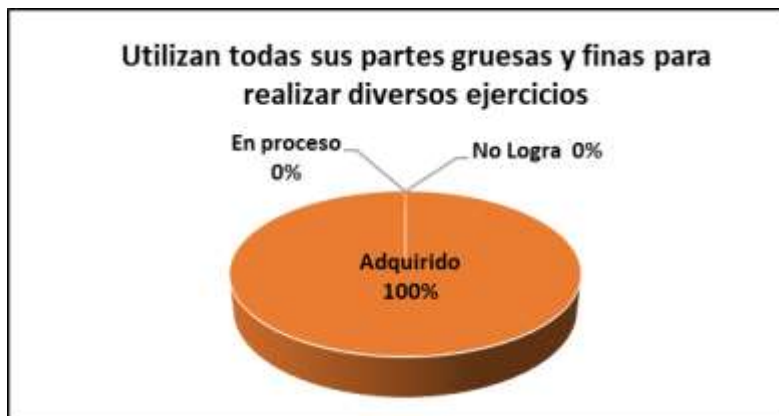


Ilustración 30. Realizan diversos ejercicios
Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”
Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Dentro del análisis de las partes gruesas y finas para realizar diferentes ejercicios, los niños y niñas al adquirido el 100% de dichas destrezas, por lo que las estrategias de juego permiten aportar de manera eficiente en los niños de educación inicial II.

5.2. Cuadro comparativo

Tabla 32. *Análisis comparativo del antes y después de la propuesta*

Nro.	Destrezas y habilidades	Antes de la propuesta			Después de la propuesta		
		Adquirido	En proceso	No logra	Adquirido	En proceso	No logra
1	¿Las niñas y niños caminan y corren con seguridad?	25%	20%	55%	95%	5%	0%
2	¿Las niñas y niños saltan con los dos pies con facilidad?	30%	20%	50%	100%	0%	0%
3	¿Las niñas y niños participan en los juegos tradicionales?	35%	25%	40%	100%	0%	0%
4	¿Las niñas y niños realizan movimientos corporales?	35%	25%	40%	95%	5%	0%
5	¿Las niñas y niños bajan y suben escaleras?	25%	25%	50%	90%	10%	0%
6	¿Las niñas y niños realizan diversas posiciones corporales?	20%	20%	60%	100%	0%	0%
7	¿Las niñas y niños realizan con facilidad actividades de circuitos?	20%	20%	60%	95%	5%	0%
8	¿Las niñas y niños realizan actividades de ejercicios de tonicidad muscular?	20%	20%	60%	100%	0%	0%
9	¿Las niñas y niños mantienen con facilidad su equilibrio?	15%	30%	55%	90%	10%	0%
10	¿Las niñas y niños utilizan todas sus partes gruesas y finas para realizar diversos ejercicios?	25%	30%	45%	100%	0%	0%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Japón”

Autora: Daniela Estefanía Ávila Guamán

Análisis: Basados en los resultados de la aplicación de la encuesta que permitió medir la aplicación de la guía metodológica se determina que la motricidad gruesa en los niños y niñas es posible desarrollar gracias al uso del juego como estrategia didáctica que incorpora actividades como: correr con seguridad, saltar con los dos pies con facilidad, participación en juegos tradicionales, realizar movimientos corporales, subir y bajar escaleras, realizar diversas posiciones corporales, actividades en circuitos, ejercicios para tonificar los músculos, facilidad para mantener el equilibrio y, utilización de todas las partes gruesas y finas para realizar diferentes ejercicios.

Conclusiones

- Las niñas y niños presentan dificultades en el momento de intervenir en los juegos infantiles, partiendo del hecho de que dichas actividades ayudan a desarrollar un mayor dominio y precisión en la motricidad gruesa.
- La investigación permitió destacar la importancia de los juegos en el salón de clases, gracias al hecho de que las niñas y niños necesitan material pedagógico que les llame la atención, les motive e incentive a captar mejor la información académica que se busca transmitir en cada jornada de clases.
- Las niñas y niños deben utilizar diversos juegos y ejercicios corporales para el desarrollo de la motricidad gruesa, sin embargo, se logró evidenciar que existen falencias relevantes en gran parte de los estudiantes, por lo que se aplicó la propuesta, incorporando diferentes actividades lúdicas, lo cual permitió que los estudiantes mejoren de manera notable la motricidad gruesa.
- Las estrategias del juego son de gran ayuda para las educadoras en la etapa de educación inicial ya que permite la enseñanza a las niñas y niños, por lo tanto, es necesario que todos los docentes del nivel de educación inicial II apliquen dichas actividades lúdicas de manera cotidiana en cada jornada de clases.

Recomendaciones

- Debido a que los docentes no utilizan técnicas innovadoras relacionadas con el uso de la estrategia del juego en los procesos de educación en la educación inicial II, se recomienda el uso de la guía metodológica a fin de lograr niveles de desarrollo de la motricidad gruesa importantes en las niñas y niños.
- Se recomienda a los padres de familia o representantes que intervengan en la educación de las niñas y niños de educación inicial II en los hogares, con juegos o actividades para alcanzar una mejor interacción con el medio que lo rodea.
- Impulsar el uso y la aplicación de nuevas estrategias que faciliten el desarrollo de la motricidad gruesa, tanto en el salón de clase y en la casa, aplicando lo detallado en la guía didáctica que busca alcanzar niveles de dominio de destrezas importantes.
- Con una adecuada motivación a edad temprana, se impulsa la interacción social y emocional de los niños y niñas, a fin de que se puedan desenvolver y adaptar con facilidad al entorno que los rodea.

Referencias bibliográficas

- Abril, M., & Maldonado, J. y. (2019). Licenciatura en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deportes. *Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la Inteligencia Emocional*. Universidad Libre de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Acuerdo No. 0042-14. (2014). *Curriculo de Educación Inicial 2014*. Quito: Editora Nacional.
- Acuerdo No. 0042-14. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Quito, Ecuador: Editora Nacional.
- Anaya, M. (2016). Obtenido de Desarrollo motriz en el niño, etapas y sugerencias para su estimulación :
<https://www.sieteolmedo.com.mx/2013/04/07/desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion/>
- Berruezo, P. (noviembre de 2003). El contenido de la Psicomotricidad. *La psicomotricidad en el ámbito educativo*. Murcia, España.
- Borja, Q. (6 de junio de 2018). Obtenido de Actividades para trabajar con los niños la motricidad gruesa:
<https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/actividades-para-trabajar-con-los-ninos-la-motricidad-gruesa/>
- Castillo, M. (2 de noviembre de 2020). Obtenido de ¿Qué es Motricidad Fina? ¿En qué ayuda al niño o niña?: <https://kinuma.com/blog-mas-personal/8-juegos-para-desarrollar-la-motricidad-fina-y-gruesa/>
- Chuva, P. (2016). Educapeques. *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de*

Educación Básica Federico González Suárez. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, E.

Colegio Renilde Montessori Xaltepec. (2014). *La motricidad gruesa ¿para qué sirve?* Obtenido de <http://www.montessorixaltepec.com/noticia/262.html>

Culcay, S. (2013). Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación. Mención Educación Parvularia. *Importancia del juego infantil en la personalidad de los niños de 1 a 4 años de la Escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua durante el primer trimestre del año lectivo 2011 - 2012*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

García, E. y. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com, Revista Digital*, 1.

Gonzaga, S. (2021). Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia . *La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) San José de la ciudad de Loja. Periodo 2017 - 2018*. Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador. Obtenido de *Psicomotricidad gruesa, tener el control del cuerpo*: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html>

Leyva, A. (2011). Licenciatura en Pedagogía Infantil. *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana.

Londoño, C. (9 de agosto de 2017). *10 formas de trabajar la motricidad gruesa con los niños*. Obtenido de <https://eligeeducar.cl/ideas-para-el-aula/10-formas-trabajar-la-motricidad-gruesa-los-ninos/>

- Márquez, L. (2019). Obtenido de Motricidad gruesa: <https://www.mundoprimaria.com/blog/motricidad-gruesa>
- Martínez, G., & Gutiérrez, R. y. (2017). Desarrollo de la habilidad representar reacciones químicas en noveno grado. *Revista Pertinencia Académica*.
- Martínez, W. (2005). Las estrategias didácticas. *Actualidades Investigativas en Educación, 2*.
- Martínez, W. G. (2005). Las estrategias didácticas. *Actualidades Investigativas en Educación, 2*.
- Meneses, M. y. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación, 113*.
- Montagud, N. (2020). Obtenido de Tipos de motricidad (gruesa y fina) y sus características: <https://psicologiaymente.com/salud/tipos-de-motricidad>
- Planeta, G. (5 de marzo de 2021). *La importancia del juego en la educación infantil*. Obtenido de <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>
- Ramírez, R. (2021). *Desarrollo de la motricidad gruesa y motricidad fina en los niños*. Obtenido de <https://hospitalveugenia.com/atencion-temprana/psicomotricidad-infantil-motricidad-gruesa-y-fina-fisioterapia/>
- Registro Oficial 449. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito, Ecuador: Editora Nacional.
- Registro Oficial 737. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito, Ecuador: Editora Nacional.
- Registro Oficial Suplemento 417. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Ecuador: Editora Nacional.
- Sánchez, M. (2008). *Motricidad gruesa*. Guayaquil: Induc.

- Santamaría, S. (24 de septiembre de 2012). *El juego como aprendizaje y enseñanza*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- Tamayo, A. y. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 112.
- Tapia, J., & Azaña, E. y. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Investigación en Educación*.
- Trinilli, C. (julio de 2013). *Definición de juego*. Obtenido de <https://definicion.mx/juego/>
- UNICEF. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. Obtenido de https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Vásquez, F. (2010). *Estrategias de Enseñanza. Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Bogotá, Colombia: Editorial Kimpres Ltda.

Glosario

Aprendizaje: Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

Creaciones: Acción de producir una persona determinada cosa a partir de su capacidad artística, imaginativa o intelectual.

Cuantitativa: Es una estrategia de investigación que se centra en cuantificar la recopilación y el análisis de datos.

Pedagógico: Que pretende educar, enseñar o instruir en un campo determinado

Sensoperceptivos: es el proceso mediante el cual recibimos la información de los estímulos sensoriales a partir de nuestros sentidos.

Aprendizaje: Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

Técnica: Destreza y habilidad de una persona en un arte, deporte o actividad que requiere usar estos procedimientos o recursos, que se desarrollan por el aprendizaje y la experiencia.



ANEXOS

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JAPÓN”

OBJETIVO: La presente encuesta tiene como objetivo analizar si las docentes utilizan los juegos como estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años. Por ello en calidad de estudiante de la carrera de Tecnología en Parvularia, solicito que lea y responda.

Marque con una X su respuesta.

- 1) ¿Usted tiene conocimiento sobre la importancia que tienen los juegos como estrategias didácticas?

SI

NO

¿Por qué?

- 2) ¿Cree usted que el uso de los juegos ayuda a la motricidad gruesa de las niñas y niños?

SI

NO

¿Por qué?

- 3) ¿Piensa usted que se pueda utilizar como estrategias los juegos tradicionales?

SI

NO

¿Por qué?

- 4) ¿Tiene algún material dinámico sobre juegos para las actividades diarias con las niñas y niños?

SI

NO

¿Por qué?

5) ¿Conoce usted la importancia que tiene la motricidad gruesa en las niñas y niños?

SI

NO

¿Por qué?

6) ¿Considera usted importante la aplicación de una guía didáctica con juegos como estrategias didácticas en las actividades diarias de las niñas y niños?

SI

NO

¿Por qué?

7) ¿Piensa usted que hay juegos acordes al nivel educativo de cada niña y niño?

SI

NO

¿Por qué?

8) ¿Cree usted que los juegos infantiles están incluidos en el proceso educativo de educación inicial?

SI

NO

9) ¿Considera usted un gran manejo en el aula al incluir los juegos como estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños?

SI

NO

¿Por qué?

10) ¿Cree usted importante que las niñas y niños tengan una buena motricidad gruesa mediante los juegos como estrategias didácticas?

SI

NO



**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JAPÓN**

FICHA DE OBSERVACIÓN					
ESCUELA	GRADO	SECCIÓN	EDAD	NIÑAS	NIÑOS
Escuela de Educación Básica "Japón"	Inicial II	Vespertina	4 – 5 años	13	12
	NOMBRE:		PARAMETROS		
Nº	PREGUNTAS		Siempre	A veces	Nunca
1	¿Las niñas y niños caminan y corren con seguridad?				
2	¿Las niñas y niños saltan con los dos pies con facilidad?				
3	¿Las niñas y niños participan en los juegos tradicionales?				
4	¿Las niñas y niños realizan movimientos corporales?				
5	¿Las niñas y niños bajan y suben escaleras?				
6	¿Las niñas y niños realizan diversas posiciones corporales?				
7	¿Las niñas y niños realizan con facilidad actividades de circuitos?				
8	¿Las niñas y niños realizan actividades de ejercicios de tonicidad muscular?				
9	¿Las niñas y niños mantienen con facilidad su equilibrio?				
10	¿Las niñas y niños utilizan todas sus partes gruesas y finas para realizar diversos ejercicios?				



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

INFORME DEL ASESOR

Fecha: 09/07/2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSc. LORENA ELIZABETH SUIN ERAZO	Programa Académico o Carrera: Septiembre 2020 / Noviembre 2021
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
El juego como Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, Provincia de Los Ríos en el periodo enero – mayo 2021.	
Se realizó la asesoría durante el semestre Sí (X) No ()	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron: 10
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	100%
Formación temprana en la investigación	100%
Asesoría en el trabajo práctico	100%
Asesoría en el formato y trabajo escrito	100%
Acompañamiento	100%
Observaciones	

Certifico que el /la estudiante **Daniela Estefanía Ávila Guamán** el trabajo escrito y práctico en su asesoría con un puntaje de 9 /10.

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 27/08/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del Lector: MSC Patricia Barrera Andrade	Carrera: Tecnología en Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
El juego como Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, Provincia de Los Ríos en el período enero – mayo 2021.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) ¿Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple (X) No cumple () Sugerencias El planteamiento de objetivo específico se encuentra como actividad recordar que existe un listado de verbos que se deben consultar para poder plantearlos correctamente, se realizó comentarios para solventar documento, pero no se han realizado.
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA El marco teórico hace referencia al tema planteado, así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (X) No cumple () Sugerencias La metodología debería contener subsecciones, el 'procedimiento' debería explicar cuál ha sido el proceso seguido en el trabajo de campo (contacto con los participantes, aplicación presencial o virtual, consideraciones éticas, etc.) instrumentos o técnicas de recogida de datos.
ANÁLISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple (X) No cumple () Sugerencias La documentación que fundamenta la investigación debería contemplar estudios de los cinco últimos años, las tablas no se encuentran con los títulos según normas APA se ha realizado los ejemplos y no se ha aplicado para las tablas del documento. Se ha solicitado realizar análisis mejor estructurado, cuidar la gramática.
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (X) No cumple () Sugerencias La propuesta planteada debería presentar actividades novedosas de acuerdo con la edad y contemplar niveles de mayor y menor complejidad considerando las características de la edad y el método pedagógico ajustado a la propuesta.
ANÁLISIS DE RESULTADOS Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Explicar qué tipo de análisis de los datos se han llevado a cabo, según el tipo de variables e instrumentos (las variables cuantitativas necesitan de

	<p>análisis tipo media, desviación típica, correlaciones, mientras que las variables cualitativas necesitan de análisis tipo frecuencias y análisis de contenido. Los resultados no incluyen impresiones, percepciones propias ni inferencias a posibles explicaciones de los resultados. En todo el texto se debería emplear la normativa APA 6ª edición para referenciar, así como también para la lista de referencias bibliográficas.</p>
<p>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES <i>Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso</i></p>	<p>Cumple (X) No cumple ()</p> <p>Sugerencias</p> <p><i>Las conclusiones y recomendaciones se deben plantear en base a los resultados y no con opiniones personales sobre interpretaciones de los resultados, mantener una perspectiva lo más objetiva posible.</i></p>

Certifico que el /la estudiante Daniela Estefanía Ávila Guamán CUMPLE (X) el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de **8,0 (OCHO)** que le permite presentarse a la defensa publica

FIRMA LECTOR:




El autor electrónicamente por:
**PATRICIA
ALEJANDRA BARRERA
ANDRADE**



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 24/08/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: Lic. Cuadro Ruiz Gina Gabriela	Carrera: PARVULARIA
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
El juego como Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, Provincia de Los Ríos en el período enero – mayo 2021.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) <i>Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA <i>El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANALISIS INICIAL <i>Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN <i>La propuesta se ajusta a la temática planteada</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANALISIS DE RESULTADOS <i>Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES <i>Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso</i>	Cumple (x) No cumple () Sugerencias

Certifico que el /la estudiante **Daniela Estefanía Ávila Guamán** CUMPLE (x) el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de **10 (DIEZ)** que le permite presentarse a la defensa publica

FIRMA LECTOR:






INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

APROBACIÓN DE LECTORES

Fecha: 27/06/2021

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Daniela Estefanía Ávila Guamán	Dirección Domicilio: Patricia Pilar sector 2
Carrera: Parvularia	
Correo electrónico: 1996danielaur22@gmail.com	TELEFONO 0960586061

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: MSc. Lorena Suin	Carrera: Parvularia
TEMA	
El juego como Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar, Provincia de Los Ríos en el período enero – mayo 2021.	

APROBACION DE LECTORES	
NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
MSc. Patricia Barrera Andrade	 PATRICIA ALEJANDRA BARRERA ANDRADE
Lic. Cuadro Ruiz Gina Gabriela	
MSc. Lorena Elizabeth Suin Erazo	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:

