



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSTGRADO

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA - MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE.**

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA “ELIZ”, PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS/AS DE TRES A CUATRO AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “MONSEÑOR LEONIDAS PROAÑO” DE LA PARROQUIA VELOZ, DEL CANTÓN RIOBAMBA, DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO MAYO - DICIEMBRE 2013.

AUTORA:

Martha Elizabeth Ruiz Alarcón

TUTORA:

Mgs. Martha Ávalos Obregón

RIOBAMBA - ECUADOR

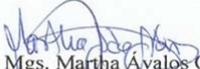
2014

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magister en EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE con el tema “Elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013”, el mismo que ha sido elaborado por la Lic.Martha Elizabeth Ruiz Alarcón, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutora por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, septiembre del 2014.


Mgs. Martha Ayalos O.
TUTORA

AUTORÍA

Yo, Martha Elizabeth Ruiz Alarcón con cédula de identidad N° 060334149-6, declaro que soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuesta realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Martha Elizabeth Ruiz Alarcón', is written over a horizontal line. The signature is enclosed in a light blue rectangular box.

.....
Lic. Martha Elizabeth Ruiz Alarcón

C.I 060334149-6

AUTORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios porque me ha dado la vida, ser mi amparo y fortaleza.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, Institución que mantiene un liderazgo en todo el país, que me ha abierto las puertas para tener la posibilidad de mejorar los conocimientos en beneficio de la educación. De la misma manera presento mi gratitud a las autoridades de esta Universidad quienes han sabido guiar y orientar sembrando en mí, los sabios conocimientos de superación y progreso.

Agradezco a todas las personas que hicieron posible la realización de esta investigación, especialmente a la Mgs. Martha Ávalos Obregón, quien supo guiar este trabajo de la manera más acertada enrumbando el desarrollo del mismo hasta su exitosa culminación.

Lic. Martha Elizabeth Ruiz Alarcón

AUTORA

DEDICATORIA

A Dios por ser quien me ha regalado la vida y sabiduría necesaria para poder terminar con éxito este sueño.

A mis padres quienes son el pilar fundamental apoyándome incondicionalmente para culminar esta etapa de formación docente, quienes con su paciencia y cariño han infundido en mi la voluntad y esfuerzo para poder escalar esta meta.

Lic. Martha Elizabeth Ruiz Alarcón

AUTORA

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Nº PÁGINA
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	xv
CAPÍTULO I	1
1. MARCO TEÓRICO	1
1.1. ANTECEDENTES	1
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	2
1.2.1. Fundamentación Filosófica	2
1.2.2. Fundamentación Epistemológica	3
1.2.3. Fundamentación Psicológica	3
1.2.4. Fundamentación Pedagógica	4
1.2.5. Fundamentación Didáctica	5
1.2.6. Fundamentación Legal	5
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
1.3.1. Guía didáctica lúdica	6
1.3.1.1 Definición	6
1.3.1.2. Didáctica	7
1.3.1.3. Características	7
1.3.1.4. Importancia	10
1.3.1.5. Proceso Didáctico	10
1.3.1.6. Objetivos de las Actividades Lúdicas	11
	vi

1.3.1.7.	Características de las actividades lúdicas	12
1.3.1.8.	Clasificación de actividades lúdicas	13
1.3.1.9.	Ventajas de las actividades lúdicas	15
1.3.1.10.	El Juego	17
1.3.2.	Motricidad Gruesa	18
1.3.2.1.	Definición	18
1.3.2.2.	Fases de la motricidad gruesa	19
1.3.2.3.	Áreas de la motricidad gruesa	20
1.3.2.4.	Desarrollo motriz en niños de 3 - 4 años	21
1.3.2.5.	Maneras de estimular la Motricidad Gruesa	22

CAPÍTULO II 24

2. METODOLOGÍA 24

2.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	24
2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	24
2.3.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	25
2.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	26
2.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA	27
2.6.	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	27
2.7.	HIPÓTESIS	27
2.7.1.	Hipótesis General	27
2.7.2.	Hipótesis Específicas	28
2.8.	VARIABLES	28
2.9.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	29

CAPÍTULO III 35

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS 35

3.1.	TEMA	35
3.2.	PRESENTACIÓN	35
3.3.	OBJETIVOS	37
3.3.1.	Objetivo General	37
3.3.2.	Objetivos Específicos	37

3.4.	FUNDAMENTACIÓN	38
3.5.	CONTENIDO	40
	Bloque 1: Juegos Recreativos	40
	Bloque 2: Juegos y Ejercicios Corporales	41
	Bloque 3: Juegos Teatrales	41
3.6.	OPERATIVIDAD	42
	CAPITULO IV.	44
4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	44
4.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	44
4.2	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	64
4.2.1	Comprobación general de la hipótesis	64
4.2.1.1.	Comprobación de hipótesis específica 1	67
4.2.1.2.	Comprobación de hipótesis específica 2	70
4.2.1.3.	Comprobación de hipótesis específica 3	73
	CAPITULO V	76
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
5.1.	CONCLUSIONES	76
5.2.	RECOMENDACIONES	77
	BIBLIOGRAFÍA	78
	WEBGRAFÍA	80
	ANEXOS	821
	Anexo 1	82
	Anexo 2	103
	Anexo 3	105
	Anexo 4	105
	Anexo 5	1057

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO		N° PÁGINA
CUADRO N°1	¿Para usted son importantes las actividades lúdicas como estrategias didácticas para generar motivación?	44
CUADRO N°2	¿Utiliza actividades didácticas lúdicas antes de comenzar sus clases?	45
CUADRO N°3	¿Las actividades didácticas lúdicas ayudan a mejorar la agilidad, la orientación y motricidad gruesa?	46
CUADRO N°4	¿Con el movimiento dirigido mejora la coordinación y funciones del cuerpo?	47
CUADRO N°5	¿A su criterio cómo valora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?	48
CUADRO N°6	¿Es importante trabajar la motricidad gruesa en los niños todos los días para asegurar su desarrollo corporal e intelectual?	49
CUADRO N°7	¿Cuáles son las capacidades coordinativas de la motricidad gruesa?	50
CUADRO N°8	¿Le gustaría ampliar sus conocimientos sobre motricidad gruesa y su metodología de aplicación?	51
CUADRO N°9	¿Cree usted que con el ejercicio corporal y los juegos teatrales se logra mayor estabilidad emocional en los niños?	52
CUADRO N°10	¿La aplicación de una guía didáctica lúdica mejorará las condiciones de formación, crecimiento y educación motriz de los niños que asisten a la institución?	53
CUADRO N°11	Participa activamente el niño en juegos recreativos al aire libre	54
CUADRO N°12	El niño respeta las reglas de los juegos	55
CUADRO N°13	El niño mantiene buenas relaciones con sus compañeros	56
CUADRO N°14	Los juegos recreativos fortalecen la autoestima y la identidad del niño	57

CUADRO N°15	Se mantiene motivado el niño en el desarrollo del juego	58
CUADRO N°16	El niño mejora la expresión corporal y la coordinación mediante el empleo de materiales	59
CUADRO N°17	Realiza ejercicios controlando el movimiento de su propio cuerpo	60
CUADRO N°18	Controla los movimientos que desarrollan sus capacidades motrices como tono, postura, equilibrio	61
CUADRO N°19	Los juegos teatrales en el niño mejoran la expresión corporal y la personalidad escénica	62
CUADRO N°20	Los niños comparten historias desarrollando su imaginación	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO		Nº PÁGINA
GRÁFICO Nº1	¿Para usted son importantes las actividades lúdicas como estrategias didácticas para generar motivación?	44
GRÁFICO Nº2	¿Utiliza actividades didácticas lúdicas antes de comenzar sus clases?	45
GRÁFICO Nº3	¿Las actividades didácticas lúdicas ayudan a mejorar la agilidad, la orientación y motricidad gruesa?	46
GRÁFICO Nº4	¿Con el movimiento dirigido mejora la coordinación y funciones del cuerpo?	47
GRÁFICO Nº5	¿A su criterio cómo valora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?	48
GRÁFICO Nº6	¿Es importante trabajar la motricidad gruesa en los niños todos los días para asegurar su desarrollo corporal e intelectual?	49
GRÁFICO Nº7	¿Cuáles son las capacidades coordinativas de la motricidad gruesa?	50
GRÁFICO Nº8	¿Le gustaría ampliar sus conocimientos sobre motricidad gruesa y su metodología de aplicación?	51
GRÁFICO Nº9	¿Cree usted que con el ejercicio corporal y los juegos teatrales se logra mayor estabilidad emocional en los niños?	52
GRÁFICO Nº10	¿La aplicación de una guía didáctica lúdica mejorará las condiciones de formación, crecimiento y educación motriz de los niños que asisten a la institución?	53
GRÁFICO Nº11	Participa activamente el niño en juegos recreativos al aire libre	54
GRÁFICO Nº12	El niño respeta las reglas de los juegos	55
GRÁFICO Nº13	El niño mantiene buenas relaciones con sus compañeros	56
GRÁFICO Nº14	Los juegos recreativos fortalecen la autoestima y la identidad del niño	57
GRÁFICO Nº15	Se mantiene motivado el niño en el desarrollo del juego	58
GRÁFICO Nº16	El niño mejora la expresión corporal y la coordinación	59

	mediante el empleo de materiales	
GRÁFICO N°17	Realiza ejercicios controlando el movimiento de su propio cuerpo	60
GRÁFICO N°18	Controla los movimientos que desarrollan sus capacidades motrices como tono, postura, equilibrio	61
GRÁFICO N°19	Los juegos teatrales en el niño mejoran la expresión corporal y la personalidad escénica	62
GRÁFICO N°20	Los niños comparten historias desarrollando su imaginación	63

RESUMEN

El propósito de esta investigación tiene como finalidad dar respuesta a la preocupación como maestra de buscar y generar nuevas estrategias educativas y técnicas didácticas que contribuyan al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”.

Este trabajo se fundamenta en el diseño y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica enmarcado al desarrollo de los movimientos amplios de coordinación y equilibrio del cuerpo; con el fin de establecer diversos mecanismos para la adquisición y desarrollo de habilidades motrices, ejecutando técnicas metodológicas más adecuadas que se han considerado en esta investigación como son los juegos recreativos, ejercicios corporales y juegos teatrales lo que contribuye de gran manera al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de edad, estos movimientos determinan el comportamiento motor por medio de habilidades motrices básicas que expresan a su vez los movimientos naturales.

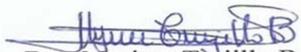
Por lo tanto la investigación es importante porque permite orientarlos sobre los movimientos que realizan los infantes pasando por distintas etapas, desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental buscando su mejor coordinación la cual le permitirá tener mayor seguridad y confianza en sí mismo.

La metodología utilizada para esta investigación parte de la recolección de datos mediante la técnica de la encuesta y la observación, luego de recopilar la información y realizar su respectivo análisis e interpretación se acepta la Hipótesis planteada donde la aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”.

En esta investigación se concluye que los juegos recreativos estimulan el desarrollo coordinativo, los ejercicios corporales contribuyen activamente en la tonicidad y la capacidad de estímulo-respuesta; los juegos teatrales mejoran la expresión corporal y la postura; adicionalmente estas actividades permiten desarrollar la imaginación, creatividad, fantasía, etc. Mediante la guía didáctica se trabajó como eje transversal el tema de valores considerando que existía esta necesidad con la población objeto de estudio.

ABSTRACT

The purpose of this research aims to respond to the concern as a teacher to seek and generate new strategies and teaching techniques that contribute to the development of gross motor skills in children from 3 to 4 years of the Center for Early Education "Monseñor Leonidas Proaño ". This work is based on the design and implementation of a Ludic Teaching Guide framed to the development of the coordination and balance broad movements of body in order to establish various mechanisms for acquisition and development of motor skills, running most appropriate methodological techniques that have been considered in this investigation such as recreational games, physical exercises and theater games which contributes greatly to the development of motor thick in children from 3-4 years old, these movements determine motor behavior by expressing basic motor skills turn movements. Therefore this research is important because it allows our bearings on movements made by infants through different stages, from the spontaneous and uncontrolled movements looking to the mental representation which it will allows better coordination, have greater security and confidence. The methodology used for this research part of data collection through technical survey and observation, then gather information and perform their analysis and interpretation the hypothesis raised is accepted where the application of a Ludic Teaching Guide "Eliz "develops gross motor skills in children from 3 to 4 years of the Center for Early Education" Monseñor Leonidas Proaño ". In this investigation it is concluded that the recreational games stimulate the coordinative development, body exercises contribute actively to the tone and the ability of stimulus-response, theater games improve body expression and posture, further these activities help to develop imagination, creativity, fantasy etc. Through the guidance we worked as a transversal axis the theme of values considering there was this need with the population under study.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

Al ser la educación un proceso permanente de perfeccionamiento de la condición humana a partir del potencial individual y la interacción con el medio, es tarea del educador convertirse en un mediador comprometido con esta misión buscando el desarrollo integral, la imaginación y la creatividad de los niños y niñas, aprovechando los recursos que estén a su alcance.

El capítulo I, Marco Teórico, muestra que fue necesario hacer una revisión profunda de teorías, conceptos e ilustraciones que tengan relación con el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa buscando nuevas estrategias para que las maestras apliquen esta guía que ayudará en el aprendizaje de los niños.

El capítulo II, Metodología, describe la aplicación de métodos, técnicas e instrumentos de investigación, en la recolección de datos se trabajó con la técnica de la encuesta y observación, estas se aplicaron a las compañeras docentes y niños del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”, se hace referencia a la población la misma que por ser pequeña no se tomó una muestra, sino que la investigación se la hizo con toda la población.

El capítulo III, Lineamientos Alternativos, expone la propuesta para solucionar el problema existente en los niños, a través de la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz” para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa, se expone a más del tema, los objetivos, la fundamentación, los contenidos y operatividad de la propuesta, mediante la aplicación de técnicas como son los juegos recreativos, los ejercicios corporales y los juegos teatrales los mismos que contribuyen de gran manera al desarrollo motriz en los niños de 3 a 4 años de edad.

El capítulo IV, Exposición y Discusión de resultados, presenta los datos recolectados en forma de cuadros y gráficos estadísticos, con los cuales se comprobó la hipótesis general y las hipótesis específicas.

El capítulo V, Conclusiones y Recomendaciones, define varias ideas acertadas, luego de un análisis antes, durante y después de la investigación, en base a lo cual se recomienda a los involucrados implementar algunas alternativas, con la finalidad de contribuir al desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

En el Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” la práctica de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños se ve limitada a la jornada matutina, pues no se conoce con certeza que actividad realizan por la tarde o que juegos practican en casa.

Este problema no ha sido investigado a profundidad, en esta institución tanto los padres de familia como las autoridades han considerado de forma superficial la aplicación de actividades lúdicas y su influencia en la motricidad gruesa del niño. Se pudo encontrar algunos inconvenientes en los niños y niñas de esta Institución, así se observó que se tropiezan constantemente, se llevan por delante objetos al caminar, sus movimientos con los brazos o pierna son torpes, no coordinan los movimientos de su cuerpo, llegando incluso a ocurrir accidentes graves como la rotura de cabezas y lesiones en sus extremidades. Esto conlleva a la falta de equilibrio, no identifican su lateralidad, no tienen conciencia de su esquema corporal, no mantienen la estabilidad al realizar actividades motrices, a más de ello pierden la constante localización del propio cuerpo en función de la posición de los objetos en el espacio, no existe una adecuada coordinación de los movimientos que implican cierto orden temporal.

El Referente Curricular es el documento que dirige la acción educativa inicial, por lo tanto, se consideró todo este conocimiento como un apoyo fundamental durante el desarrollo del trabajo investigativo; la presente investigación tiene suficiente información de fácil acceso, los libros se encuentra en las ediciones actuales, también cuento con la colaboración de toda la institución lo cual me permite tener una visión clara de hacia dónde quiero llegar aportando en la solución del problema.

Al buscar en la Biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, se encontraron algunos temas relacionados con las variables de estudio: **El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños de Educación Básica, del jardín de Infantes Francisco de Orellana, de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, durante el año lectivo 2010-2011.**

Autora: Cruz Rojas Yuri Mayra

Directora de Tesis: Moyora Sánchez Silvia Ximena

Otra investigación hace referencia: **El juego creativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, a los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Gotitas de Amor, parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, durante el año lectivo 2011-2012.**

Autoras: Cando Taday Nieves de Lourdes y Galarza Ayol Elsa

Director de Tesis: Mgs. Miguel Zúñiga

1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.

1.2.1. Fundamentación Filosófica

La filosofía representa los conocimientos del hombre acerca del mundo en general e intenta señalar el camino de obtención de nuevos conocimientos; proporciona una relación específica de este con el mundo, tanto en el plano teórico como en el práctico a partir de la proyección de la actividad humana que se da en el plano cognoscitivo, valorativo y en la comunicación.

(Piaget, J., Lorenz, K., Erikson, E. y otros. , 2001) Afirman:

La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse, el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores. (p.6)

(Ponce, 2011), manifiesta que:

“El juego es el acto del alma, el acto de la infancia por excelencia”. (p.63)

El juego constituye la actividad más libre en los niños y es importante pues este ayuda a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida; además, es la actividad propia del ser humano que nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales para sentirse bien consigo

mismo sin dañar a otros. En los niños las actividades lúdicas los prepara para una vida sana y de éxito porque a través de las mismas se expresan y aprenden, siendo esto una de las oportunidades para que los docentes desarrollen habilidades cognitivas como: la atención, observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación.

1.2.2. Fundamentación Epistemológica

(Rodríguez, Bogota (2005).) Define la fundamentación epistemológica como: “La forma tradicional de comprender el conocimiento, como una relación que se establece entre un sujeto y un objeto, tiende a separar los dos términos de su definición”. De acuerdo al énfasis propuesto, pareciera que el sujeto puede hacer o recrear la representación del objeto tal cual se presenta, independientemente del ámbito ecológico, social e histórico desde donde el sujeto independientemente del acervo posibilita la comprensión del objeto.

Según (Parlebas, (2011)., pág. 60), la epistemología es: "El análisis crítico de los sistemas de conocimiento, de su génesis, de su estructura y de su funcionamiento".

Para realizar esta investigación es necesario tener una estrecha relación con el sujeto y el objeto; el niño y el juego, para que interactúen los dos y así poder llegar a un nuevo conocimiento mediante las estrategia lúdica, su función es analizar los preceptos que se emplean para justificar los datos científicos, se plantea que el verdadero aprendizaje humano es una construcción de cada individuo que logra modificar su estructura mental y alcanzar un mayor nivel de diversidad, complejidad e integración; es decir, es un aprendizaje que contribuye a desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”.

1.2.3. Fundamentación Psicológica

(Delva, 2010), El proceso educativo constituye un factor esencial para la humanización del hombre y se orienta hacia el logro de determinados fines que la sociedad considera valiosos. La educación se conforma por una mezcla de orientaciones y es el resultado de las tensiones que éstas generan. En general, asume dos grandes funciones contrapuestas, por un lado, tiene una función de reproducir el orden social establecido y por el otro, el cometido de proporcionar instrumentos para atender y transformar la realidad física y social. (p.24)

Desde el punto de vista psicológico la educación en el niño ayuda a comprender mejor el mundo que lo rodea, facilita las relaciones interpersonales, su desarrollo afectivo, moral y espiritual y en consecuencia la capacidad para construir un mundo más justo y más humano. (p.87)

(Piaget, La formación de la Inteligencia, www.cnep.org.mx., 2001) La evolución del pensamiento en el niño a través de las distintas edades está basada en la conducta del individuo. Concibe al niño como un organismo biológico activo que actúa cuando experimenta una necesidad. Esta estructura cognoscitiva del niño se desarrolla a medida que éste interactúa con el ambiente y ha sido representada a través de varios estadios que implican una complejidad creciente de las formas de pensamiento.

Este autor pretende mejorar la relación de la teoría del conocimiento con otras ciencias generando una enseñanza sistémica y dinámica, enfrentando a nuestros estudiantes al comprender mediante estrategias lúdicas y recreativas. Por lo tanto se debe enseñar y permitir el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje mediante actividades lúdicas.

1.2.4. Fundamentación Pedagógica

En función de lo expuesto, y como lo señala el informe de la (UNESCO, 2008.p11) afirma:

La educación tiene que ser considerada como una experiencia social, en la que el niño va conociéndose, enriqueciendo sus relaciones con los demás, adquiriendo las bases de los conocimientos teóricos y prácticos las cuales se establecen desde el período de la primera infancia, por lo que involucra no sólo a las instituciones formales sino también a las familias y a la comunidad en la que el individuo se inserta.

(Ramis, 2011) Considera la educación como un proceso continuo, que se interesa por el desarrollo integral (físico, psíquico y social) de la persona, para influir en el proceso de su aprendizaje, facilitándole la capacidad de toma de decisiones de una manera consciente y responsable. (p.18)

Por lo tanto en el campo de la Pedagogía sobre la educación se dirigen a un análisis crítico y de transformación por el papel relevante que ocupa en la formación integral de los niños. Esta transformación debe estar dirigida a lograr que cada niño sea dentro del proceso pedagógico activo, reflexivo, crítico e independiente y más aún si

desarrolla sus conocimientos y habilidades mediante actividades recreativas y lúdicas motivadoras.

1.2.5. Fundamentación Didáctica

La educación es un proceso que busca que los niños se realicen como seres humanos, lo cual implica estimular su libertad y autonomía, no segregándolos del grupo social. La Didáctica proporciona recursos, métodos y técnicas al docente para el ejercicio del proceso de enseñanza – aprendizaje.

(Ortiz, 2004), En el proceso de enseñanza aprendizaje la selección del material didáctico es de suma importancia; éste motiva al niño y logra que enfoque su atención y así pueda retener los conocimientos, buscando técnicas capaces de lograr un razonamiento y conocimiento permitiendo a la Pedagogía y a la Didáctica contribuir a la progresión moral e intelectual de los estudiantes. El uso del material didáctico será efectivo si hay una participación mental activa de parte de los alumnos por medio de la atención, interés y percepción adecuada.

1.2.6. Fundamentación Legal

Según el reglamento del instituto de posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo dice:

TÍTULO IV. Niveles de posgrados de las características y organización de los estudios de especialización

Del trabajo específico de investigación

Art. 45.- El aspirante al título de Especialista, debe elaborar previamente un trabajo específico de investigación como trabajo terminal de carrera, el mismo que debe ser entendido como una actividad de investigación.

Art. 46.- El trabajo específico de investigación debe ser una respuesta en condiciones de aplicarse inmediatamente para la solución de problemas prácticos y actuales que afecten a las instituciones, organizaciones, empresas, grupos sociales de la provincia o del país, en relación con las líneas de investigación establecidas en el programa de cuarto nivel.

Del desarrollo del trabajo específico de grado o titulación

Art. 54.- Durante el desarrollo del trabajo específico de investigación, el aspirante, bajo la dirección y supervisión permanente del tutor, deberá construir o reconstruir el conocimiento conforme a la lógica y esquemas seleccionados.

El tutor presentará informes del avance del trabajo específico de investigación a la Dirección Ejecutiva del IP, contemplando el 50%, 75% y 100%. De comprobarse que el trabajo específico de investigación ha sido plagiado parcial o totalmente, comprobado en la base de datos que se lleva en el Instituto de Posgrado, el estudiante perderá sus derechos como tal y se someterá a las autoridades competentes.

1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

1.3.1. Guía Didáctica Lúdica

1.3.1.1 Definición.

(UNICEF. Dinello, Llanos, Reyes, Vicarioli, Zeledón y otros., 2006) , afirman que la actividad didáctica lúdica contribuye a la formación de determinadas capacidades, actitudes y destrezas en los niños y ayuda al desarrollo integral, a través de la actividad del juego el niño expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean colmadas. (p.41).

(Esterlla & Estrella Velazco, 2007) Señala. Una actividad didáctica lúdica para enfrentar la vida contribuye a generar un carácter formativo más creativo. Los niños logran divertirse mientras aprenden, significando de mejor manera las cosas que los juegos educativos les enseñan. Así también se exagera el valor de lo aprendido. (p.16). El desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidenciar valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Basantes, 2008).

Según estos autores concuerdan que las actividades didácticas lúdicas son acciones que sirven como un medio viable para desarrollar capacidades, potencialidades y destrezas logrando niños más participativos, activos y afectivos, así mediante el juego las clases serán más divertidas, dinámicas y obtendrán aprendizajes significativos, adicionalmente contribuirá a tener buenas relaciones con todos.

1.3.1.2. Didáctica

El término “didáctica” viene del griego didastékene que significa didas- enseñar y tékene- arte, es entonces literalmente el arte de enseñar. Es considerada una disciplina que “estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (Mallart, 2000)

“La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje”. (Fernández, 2008)

Según (Garrido, 2005), “Es la ciencia de la educación centrada en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Suele dividirse en Didáctica General y Didáctica Especial, relativa esta última a las diversas materias de aprendizaje”.

Bajo este concepto, el objeto didáctico es entonces aquel objeto usado en el proceso de enseñanza, que facilita la instrucción de un determinado aspecto o tema.

1.3.1.3. Características

La Didáctica es una ciencia práctica, de intervención y transformadora de la realidad; que tiene características científicas, técnicas y artísticas por lo que se ha comprobado en los elementos comunes a las definiciones de la mayoría de los autores, que la consideran como una ciencia o una tecnología y algunos como un arte; y es que algo tiene de cada uno de estos puntos de vista.

a) Visión artística

En su dimensión de realización práctica, la Didáctica requiere de varias habilidades en sus agentes. Habilidades que se acrecientan con la experiencia más o menos rutinaria. Por medio de la tradición e intuición los didactas van resolviendo los problemas prácticos de cada día. Así tienen su inspiración, por este lado en los resultados obtenidos anteriormente perfeccionando las pautas de actuación. La valoración de la dimensión práctica es indudablemente elevada y así ha de ser. Rousseau y también (Eisner, 2002), han recurrido a la metáfora del educador como jardinero. Ahora bien, el espíritu crítico y reflexivo debe añadirse al artístico a fin de mejorar la propia práctica docente.

Aclarar en qué proporción debe intervenir el arte, la tecnología, la ciencia en la Didáctica es de crucial importancia para planificar adecuadamente la formación del profesorado. Porque repetir sin más modelos de actuación sin otra justificación que el haber funcionado en otro momento o en otro contexto no basta. Otra cosa sería, después de disponer de un buen repertorio básico de respuestas matizadas, seleccionar por medio de la reflexión cooperativa entre los diferentes agentes didácticos, aquellas que se consideren óptimas en la situación presente. Discutiendo después el resultado de su aplicación. En definitiva, tratar de aprovechar la experiencia del aula, incluso la que proporcionan las situaciones menos exitosas. Mediante la reflexión individual y la cooperación en grupo construir teorías que habrán surgido del análisis de la práctica de la enseñanza. (Eisner, 2002) Considera la enseñanza como una actividad artística en varios sentidos:

- Experiencia estética para profesor y alumno gracias a la habilidad del primero y al resultado armonioso del conjunto.
- Actuación del artista en el curso de la acción, adecuándose al clima creado y combinando las intenciones previstas con los deseos del alumnado.
- La actividad didáctica no es rutinaria ni prescrita totalmente, sino sujeta a contingencias impredecibles.
- Los fines que se persiguen son a menudo creados durante el proceso. Lo que hace imposible la aplicación rutinaria y mecánica de normas, obligando a modificar fórmulas de actuación y a investigar nuevas maneras de hacer y enseñar. Esta visión artística de la Didáctica se contrapone a la actuación tecnológica donde todo está más o menos previsto.

b) Dimensión tecnológica

La naturaleza tecnológica de los conocimientos didácticos es algo aceptado por la comunidad científica sin reservas. Un conjunto de conocimientos es una tecnología si es compatible con la ciencia contemporánea y puede ser controlado por el método científico. En definitiva, se llama tecnología a la técnica que emplea conocimiento científico.

La Didáctica no debe ser una mera aplicación práctica de conocimientos, principios, teorías, normas, etc., aunque utiliza datos procedentes de la Psicología, Sociología, entre

otras ciencias, también en el seno de la intervención didáctica se va creando un corpus de teorías.

Pero la actividad práctica de cada día en el aula no puede desarrollarse según un patrón tecnológico, como si todo estuviese ya previsto. Un aula, como todo conjunto o medio en el que intervenga el ser humano, no puede estar sujeta a comportamientos preestablecidos de antemano. Ante situaciones no previstas, sólo cabe la respuesta reflexiva basada en teorías científicas pero llevada a cabo en el momento con predominio del elemento artístico.

c) Carácter científico

La Didáctica cumple criterios de racionalidad científica con tal que se acepte la posibilidad de integrar elementos subjetivos en la explicación de los fenómenos. Por otra parte, posee suficiente número de conceptos, juicios y razonamientos estructurados susceptibles de generar nuevas ideas tanto inductiva como deductivamente.

Es un cuerpo de conocimientos sistemáticos por el grado de estructuración, orden y coherencia interna de sus conocimientos. El peligro de fragmentación y acumulación descoordinada de datos existe, pero se puede admitir un razonable y creciente grado de reflexión y práctica consciente, que sustentándose en teorías a menudo explícitas está en camino de conseguir un conjunto cada vez más compacto de conocimientos lógicamente encadenados.

La Didáctica tiene un carácter explicativo como toda ciencia, explica los fenómenos que se relacionan con su objeto (el proceso de enseñanza-aprendizaje) en términos de leyes y principios que se van superando sucesivamente. En efecto, describe los fenómenos: cómo son, en qué circunstancias se dan y explica su esencia o razón de ser; pero falla a veces en la claridad y en la precisión de las explicaciones. Este carácter abierto de la Didáctica se traduce en la provisionalidad de sus postulados, encontrándose con los conocimientos en continua revisión por parte de aquellos que deben aplicarlos.

La posibilidad de verificación de los conocimientos didácticos es la característica científica más difícil de cumplir y de comprobar, a pesar de los esfuerzos realizados hasta ahora, el desarrollo de este campo ha quedado resuelto de manera parcial, sin embargo se está profundizando por algunos investigadores del tema.

1.3.1.4. Importancia

La programación didáctica elabora la estrategia que se debe seguir, es decir, un plan que indica lo que se quiere realizar y no puede hacerse sin partir de una determinada concepción pedagógica, psicopedagógica y sociológica. Esta herramienta sigue siendo la piedra angular de la planificación docente, ya que integra todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es un proceso que coordina fines y medios, por tanto, programar es dar respuesta a cuatro cuestiones básicas:

- ¿Qué objetivos pretende alcanzar el profesor/a?
- ¿Qué objetivos y competencias básicas deben desarrollar o alcanzar los alumnos?
- ¿Qué actividades y tareas deben realizar los alumnos para alcanzarlos? y ¿Cómo organizar dichas tareas?
- ¿Cómo evaluar los resultados y eficiencia de esas actividades en función de los objetivos propuestos?

(Ramis, 2011), La programación didáctica es de vital importancia para conseguir una enseñanza de calidad. Con ella se libera al profesor/a de tensiones e indecisiones. Las programaciones didácticas pueden ser anuales, trimestrales, semanales y diarias. La ventaja de la programación didáctica es que permite aprovechar todos los factores que intervienen en el proceso educativo. Supone una mejor orientación del aprendizaje y un continuo mejoramiento del proceso educativo.

1.3.1.5. Proceso Didáctico

El proceso didáctico en el aula conlleva a seguir una serie de acciones que en la práctica se destacan como los pasos exitosos en el proceder técnico - didáctico del docente, respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se han venido asimilando componentes esenciales que en la docencia son primordiales para destacar una labor efectiva y eficiente. Los elementos, momentos y principios son solo algunos de esos componentes teóricos que la didáctica determina.

(Torre, 2011), relaciona las diferentes concepciones didácticas con los procesos de enseñanza – aprendizaje que generan: la comunicación, la sistémica y el currículo.

Se trata de tres maneras de entender las relaciones entre docente, discente, contenidos, estrategias y prácticas:

- La comunicación como la primera vía de transmisión educativa.
- El enfoque de sistemas que presentan los elementos implicados como elementos de entrada, de proceso y de salida de un sistema abierto y dinámico.
- La visión curricular que atiende a las metas u objetivos a lograr, junto a los pasos o acciones para conseguirlos.

1.3.1.6. Objetivos de las Actividades Lúdicas.

“El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos, es muy importante participar en el juego con ellos” (Esterlla & Estrella Velazco, 2007). Aquí se describe algunos objetivos que son importantes dentro de las actividades lúdicas.

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimular y alentar para hacer y para aprender más actividades lúdicas planificadas y espontáneas.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos ayudando al equilibrio emocional.

Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia didáctica del Juego. (Mora, 1989)

Según mi criterio las actividades didácticas lúdicas ayudan al desarrollo del niño, consideradas como parte integral de la dinámica de trabajo diario, haciendo las clases más interesantes donde el estudiante se sienta seguro de sí, que pueda aprender

conocimientos significativos que le servirán para toda la vida y estará en condiciones de resolver conflictos que se le presenten, mediante estas actividades el niño podrá demostrar todo lo que ha ido aprendiendo.

1.3.1.7. Características de las actividades lúdicas

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina común, adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los niños, a la vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual – cognitivo, volitivo-conductual.

- **Intelectual – Cognitivo:** Fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- **Volitivo- Conductual:** Desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

De acuerdo a este autor manifiesta que es una técnica activa participativa es decir es una vía para estimular y fomentar la creatividad, también estas actividades permiten despertar el interés de algunas materias que las hacen aburridas, o que no les agradan, fomentar en ellos la atención, que desarrollen sus habilidades, incentivando al niño que sea investigativo, resuelva sus problemas por sí solo, nos ayuda a complementar sus conocimientos adquiridos con los investigados ya que mediante esta actividad se logra que el niño sea participativo, crítico, dinámico y sobre todo sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Las actividades lúdicas son una herramienta muy útil para enseñar a los niños de forma amena y creativa, el maestro es el que selecciona el juego de acuerdo a la asignatura

permitiendo aumentar la confianza en sí mismo, ayudando a que el niño desarrolle su motricidad, captando su atención y así lo que aprendió sea significativo y le dure para toda la vida.

1.3.1.8. Clasificación de actividades lúdicas.

Según estos autores clasifican a las actividades lúdicas de acuerdo al beneficio de cada área esto ayuda a que el niño sea colaborador, solidario, desarrolle el pensamiento lógico, ya que interpreta la realidad de forma ordenada, a resolver los problemas que se le presente, mediante esta actividad el niño va sintiendo amor, gusto por las asignaturas que le parecen aburridas o difíciles siendo el niño el protagonista de reconocer sus ideas y conocimientos previos para aprender de los demás nuevas versiones o ir modificando el conocimiento adquirido.

Esta clasificación que se describe a continuación engloba algunos tipos de juegos:

Juegos Sensoriales.- Estos juegos son relativos a la facultad de sentir, provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, prueban para ver a qué sabe, hacen ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, examinan colores, juegan a palpar los objetos, etc.

Juegos Motores.- Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano: boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Juegos Intelectuales.- Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (invención de historias). (Pérez., 2005) Dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveerá; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos un caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

Juegos Sociales.- Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. “El juego es una de las fuerzas

socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Recreativos.- Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos", (Aisanuk, 2001).

Juegos Visuales.- Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en las que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

Juegos Auditivos.- Son los juegos que desarrollan a la función sensorial auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se los proporciona a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la audición. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

Juegos Táctiles.- Estos juegos ayudan al perfeccionamiento del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas, ásperas, otros que den la sensación de los pesos pues requieren la utilización de varios de ellos.

Juegos de Agilidad.- Son todos los juegos que permiten cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes del cuerpo (saltos, carreras con obstáculos), etc.

Juegos de Puntería.- Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

Juegos de Equilibrio.- Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

Juegos de Inhibición.- Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

Juegos Activos.-Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

Juegos Individuales.-Son aquellos juegos que los ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

Juegos Colectivos.- Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia como por ejemplo el deporte.

Juegos Libres.-Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor, este tipo de juego tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego dirigido o vigilado.

1.3.1.9. Ventajas de las actividades lúdicas.

(Gavilanes, 2000) así en lo que se refiere a la estimulación de la actividad mental, la realización de juegos con niños y niñas de esta etapa:

- Permite y potencia la relación y simultaneidad de la actividad mental y física.
- Implica conductas de representación simbólica, ejerciendo de puente entre la realidad.
- Un juego será tanto más útil sí, requiere la participación activa de los jugadores.
- Combina la puesta en juego de diversas habilidades, destrezas y conocimientos.
- Tiene una finalidad, que los niños entiendan y puedan tratar de conseguir un objetivo.
- Estimula el razonamiento de los niños. Se juega mejor si se “piensa” como hacerlo.
- Contribuye a establecer relaciones entre los elementos.
- Fomenta la comunicación entre iguales.
- Es susceptible de progresar en él, de jugar cada vez mejor.
- Puede ser jugado de manera autónoma.

- Su práctica satisface a los jugadores.
- Los niños se divierten jugando.
- Fomenta la interacción entre los jugadores, que expresan y confrontan sus puntos de vista y opiniones.
- Comporta una estructura, un conjunto de reglas internas, con una lógica que conviene descubrir.
- Permite la utilización de los conocimientos, habilidades y la aplicación de los mismos a diversos contextos y situaciones. (p.23)

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.

El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean a la vez desarrollan sus cualidades; a través de esta actividad se puede inculcar valores y principios, concienciar al alumno el valor educativo del conocimiento adquirido, las clases son divertidas con ánimo de aprender más, son independientes, les gusta comunicarse, dar a conocer sus ideas fomentando un diálogo, ejecutando lo que ya saben, desarrollando sus habilidades en diversos contextos.

Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica; mejorar las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

(Pérez., 2005) La utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas, no tan solo concernientes a su proceso de cognición, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma: Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es

monótona; desarrollan capacidades en los niños y niñas; ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje; aumenta el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar de una manera más minuciosa la asimilación del contenido impartido.

1.3.1.10. El Juego

Tradicionalmente en las sociedades occidentales, según (LLanos, 2009), El juego era visto como una actividad poco seria, carente de sentido de la realidad y limitado en cuanto al trabajo que implica; únicamente le era reconocido en algunos casos, su valor social.

El juego es una conducta intrínsecamente motivadora, que produce placer, predominan los medios sobre los fines, es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias y capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc.; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.

Los juegos con reglas se dan con mayor intensidad en el período comprendido entre los siete y los once años. Ésta es la actividad lúdica que caracterizará al adulto socializado, que supone obligación y competencia, con base en la aceptación de consensos. Después de los once años hay una disminución de la intensidad del juego en general; sólo los juegos con reglas escapan a esta involución (Reyes Navia , 2003).

Claramente hemos visto que la sociedad se ha encargado de crear barreras muy fuertes entre lo productivo y lo lúdico, restándole importancia al segundo aspecto y evitando directa o indirectamente el tiempo que éste requiere, sustituyendo las necesidades de juego y recreación sobre todo con medios como la televisión y los juegos electrónicos.

(Dinello, 2004) El juego en una ludoteca, es visto como un mundo de aventuras lúdico - creativas; un mundo que va a servir para conocerse mejor a sí mismo y para exteriorizar la forma de ser, de pensar y de sentir de cada persona.

El juego brinda un ambiente de libertad creadora por medio del cual se puede explorar el mundo circundante; un ambiente que permite "enfrentamientos y colaboraciones,

antagonismo y cooperación"; un ambiente que en forma placentera facilita la toma de decisiones, como salir de la pasividad, crear reglas e ir adquiriendo independencia por ejemplo al administrar el tiempo de juego y los juguetes. Por lo general, se asocia sólo con diversión; sin embargo, muchos comportamientos sociales y económicos contienen elementos característicos del juego, en este sentido, "el juego implica educar para la vida".

Es la mejor forma de aprendizaje, desarrollo, socialización y convivencia, de acuerdo con (Dinello, 2004) La actividad lúdica busca el crecimiento no programado, que reúne a varias generaciones y que favorece la identificación cultural y la formación de valores sociales.

En ésta investigación, se considera que el juego es indispensable para el desarrollo sano de todo individuo; a partir de éste se obtienen beneficios en el ámbito personal y social; en el aspecto individual es necesario para el desarrollo físico, emocional y mental, además para ejercitar la capacidad creadora, enfrentar diferentes problemas y para conocerse mejor así mismo; en el plano social el juego permite al niño conocer a los demás y desenvolverse en su mundo circundante.

1.3.2. Motricidad Gruesa

1.3.2.1. Definición.

Los músculos esqueléticos, que están bajo el control del sistema nervioso, garantizan la motricidad (locomoción, postura, mímica, etc.)

(Conde, 2007), dice "La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies" (p. 2).

Según el autor se traduce que la motricidad gruesa abarca el control progresivo de nuestro cuerpo, relacionado con la coordinación de movimientos amplios, como por ejemplo el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar. La motricidad es la capacidad del hombre de generar movimiento por sí mismo, tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento.

(Almaguer, 2004), señala que: El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y las matemáticas. Existen muchos especialistas que defienden las teorías de aprendizaje en las que relacionan el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos censo-perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo.

1.3.2.2. Fases de la motricidad gruesa.

(FERNÁNDEZ, 2003), las fases de la motricidad gruesa son las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo.

En el desarrollo motor, según la edad, se observan cinco fases:

- **0 a 6 meses:**

Dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.

- **6 meses a 1 año:**

Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al feedback propio del desarrollo cognitivo.

Alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc. A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos; se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.

- **3 a 4 años:**

Es la fase que nos interesa; Se consolida lo adquirido hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas con soltura. Al llegar a los 4 años puede saltar solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, subir, bajar escalones, moverse y desplazarse por todas partes.

- **5 a 7 años:**

El equilibrio entra en la fase determinante, donde se adquiere total autonomía en este sentido a lo largo de éste período. En esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos. Las posibilidades que se abren al niño delante de las siguientes fases de crecimiento (adolescencia, pubertad) hasta llegar al desarrollo completo vendrán marcadas ineludiblemente por lo adquirido y consolidado en estas etapas.

A partir de los 7 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos, pues ayudará de la mejor manera en los resultados dentro de las actividades motrices que el niño realice a través de la vida.

1.3.2.3. Áreas de la motricidad gruesa

Las áreas de la motricidad son:

1. Esquema corporal
2. Lateralidad
3. Equilibrio
4. Estructuración Espacial (Espacio)
5. Tiempo-Ritmo

1. Esquema Corporal.-Es el conocimiento y la relación mental que cada persona tiene con su propio cuerpo; el desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones, como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

2. Lateralidad.-Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía en un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha- izquierda tomando como referente su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de la lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

3. Equilibrio.- Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

4. Estructuración Espacial (Espacio).- Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio, como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo, o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

5. Tiempo y Ritmo.-Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes - después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos como por ejemplo cruzar un espacio al ritmo de una pandereta según lo indique el sonido.

1.3.2.4. Desarrollo motriz en niños de 3 - 4 años

Los niños y niñas de 3 años van adquiriendo progresivamente un mayor dominio de su cuerpo, primero la motricidad gruesa y luego la fina. Las principales características en cuanto a su desarrollo físico son:

- Aumenta su talla entre unos 6-8 cm. por año.

- El peso también aumenta considerablemente.
- La cabeza crece a un ritmo más lento que el tronco y las extremidades.
- Completa la dentición.
- Controla esfínteres.
- El cuerpo es funcionalmente asimétrico con un lado dominante.
- Comienza a desplazarse en forma autónoma y mantiene el equilibrio..

A los 4 años los niños(as) son más autónomos, dependen menos de sus padres, pero no significa que no necesite de ellos. Junto a esto los menores comienzan a incorporar nuevas formas de movimiento y los expresan con mayor independencia, pero algunos de estos movimientos no están totalmente logrados (subir y bajar escalones, saltar desde pequeñas alturas, caminar por planos elevados, etc.).

La forma de ayudarlos es motivarlos realizando ejercicios que estimulen y potencien sus habilidades motoras ejemplo: caminar apoyando pies y manos simulando la caminata de un perro hacía adelante y hacía atrás, a un lado y al otro; saltar con las dos piernas como una pelota: hacia arriba, hacia adelante; realizar acciones en pequeños grupos: lanzar o rodar la pelota en parejas; caminar en grupos pequeños dados de las manos, girar en parejas, hacer rondas jugando en círculos, etc.

1.3.2.5. Maneras de estimular la Motricidad Gruesa

Es importante tomar en consideración el tema de los reflejos del ser humano debido a que gracias a ellos se puede coordinar y desarrollar correctamente la motricidad, se dice que cuando un bebé no ha gateado lo suficiente, desde allí puede partir las dificultades de su aprendizaje en un futuro.

Según (Armijos, 2012) descifra algunos ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa:

- Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo: la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos: nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco: espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos.
- Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo.

- Subir y bajar escaleras; realizar recorridos, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.
- Disponer con el Docente de Cultura Física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
- Para ejercitar la independencia segmentaria pida al niño que, mientras con una mano frota sobre su pupitre, con la otra realice golpes coordinados en la misma superficie.
- Ejercicios de balanceo: en una tabla de (30cm. x 40cm.) clavada en una superficie cilíndrica, el niño se balanceará primero con la ayuda del maestro y posteriormente solo, procurando siempre la coordinación de movimientos.
- Con el grupo imitar sonidos emitidos por animales en diferentes tonalidades: bajos y altos; pueden ser de: gato, perro, pato, gallina, vaca, león, oso, elefante y caballo.
- Imitar los movimientos de diferentes animales: saltar como conejo, rana, canguro; correr como perro, liebre y gallina; caminar como un cangrejo, pato, oso. (p.57)

Se debe estimular a los niños y niñas desde temprana edad, pues en este periodo de la vida aparecen las adquisiciones básicas fundamentales como los sonidos, palabras, estructuración del pensamiento, de la personalidad y muchísimas más, que van a continuar madurando y evolucionando en las edades siguientes. Por lo que es imprescindible en esta etapa de la vida, ayudar, orientar y guiar su desarrollo porque este control sistemático del crecimiento infantil en todas sus áreas permite en algunas ocasiones, prevenir deficiencias, corregir desviaciones o simplemente facilitar el aprendizaje de habilidades. Según mi criterio la aplicación de una guía didáctica lúdica ayudará al niño en el desarrollo de su motricidad gruesa, fortaleciendo sus capacidades básicas, las cuales permiten mejorar la coordinación y las fases motoras que perfeccionen y aumenten su capacidad de movimiento, a la vez profundizará en el conocimiento del comportamiento humano y asumirá actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz. La guía didáctica será una herramienta muy importante para los docentes que están inmersos en el tema, a fin de posibilitar su aplicación en el aula y considerar el contexto donde se desarrollan las actividades.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

✓ Cuasi Experimental

Es cuasi experimental porque los resultados se compararán, además permite la utilización de la guía en dos oportunidades en un antes y después, la finalidad es comprobar y validar las actividades planteadas para desarrollar y fortalecer la motricidad gruesa.

✓ Transversal

El propósito de este método es describir y analizar la aplicación de la guía didáctica lúdica en un momento dado, buscando su incidencia e interrelación con el desarrollo de la motricidad gruesa, creando un espacio de nuevas relaciones entre las variables de estudio, mediante una guía que muestre y permita potenciar las habilidades de la motricidad gruesa de los niños.

✓ Temporal

El propósito de esta investigación se originó de una preocupación generalizada de que la motricidad gruesa en los niños de esta institución educativa no está siendo desarrollada adecuadamente, por lo tanto, esta investigación apunta a un momento definido, el mismo que está determinado según el período de tiempo en que se desarrolla, y va desde Mayo – Diciembre.

2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

✓ Por el propósito

Descriptiva

Es una investigación descriptiva, pues permite detallar los hechos que han sido observados y dar solución a los problemas principales después del diagnóstico y se sustenta sobre una base teórica. No sólo determina las variables en la investigación sino que evalúa la incidencia.

Bibliográfica

Porque se recopiló, se organizó y valoró la información mediante fuentes bibliográficas como: libros folletos, revistas, investigaciones científicas que ayudaron a desarrollar las variables y que fortalecieron el análisis de éste trabajo permitiendo tener una visión global del problema en estudio.

✓ **Por el lugar**

De Campo

Es una investigación de campo, porque la información obtenida se la realizó directamente en el lugar de los hechos a fin de que los resultados obtenidos sean confiables.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

✓ **Deductivo**

En la presente investigación se usó el método deductivo porque permitió analizar desde lo general a lo particular el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”; mediante este estudio se pudo llegar a conclusiones sobre el tema investigado y elaborar una propuesta que contribuyó en la solución del problema encontrado con la aplicación de juegos recreativos, ejercicios corporales y juegos teatrales.

✓ **Analítico**

Este método analítico es importante porque permitió estudiar en forma intensiva cada una de sus variables, poniendo al descubierto las relaciones que tienen entre sí y con el todo. De ahí que este método permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede explicar y comprender su comportamiento y establecer nuevas teorías sobre el desarrollo de la motricidad gruesa.

Este método permitió detectar la existencia de: desequilibrio, descoordinación, problemas de visión periférica, de lateralidad; se notó además que no existió estimulación temprana por parte de los padres, por lo tanto, no hay un adecuado desarrollo motriz grueso en este grupo de niños.

✓ Científico

El juego favorece la maduración y el pensamiento creativo, permitiendo que exista una mejora en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices. Partiendo de la observación directa se observó la falta de equilibrio, coordinación y desarrollo motriz planteándose el tema de investigación denominado: Elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”. Se observó que al aplicar la guía los niños mejoraron sus habilidades motrices gruesas como: gatear, rodar, saltar, correr, puesto que permite la estimulación de diferentes procesos neuromotores, posturales, de coordinación, de equilibrio, generando mejoras en su aprendizaje.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS.

2.4.1. Técnicas

Para la recolección de datos se trabajó mediante dos técnicas:

- ✓ **Encuesta:** Esta es una técnica de recolección de información más usada que permitió tabular con más claridad los datos obtenidos.
- ✓ **Observación:** Mediante esta técnica se pudo analizar el cumplimiento de algunos aspectos debido a una observación individual de los niños, mediante un procedimiento sistematizado y muy controlado, a fin de observar algunos parámetros relacionados con las variables de estudio.

2.4.2. Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron fueron los siguientes:

- ✓ **Cuestionario:** Fue elaborado con toda claridad y objetividad sobre la base de los indicadores correspondientes a las variables en estudio.
- ✓ **Lista de cotejo:** Obedece a una forma de evaluación anterior y posterior a la aplicación de la guía didáctica lúdica, esto permitió evaluar las capacidades y conocimientos de los niños; considerando los resultados se realizó una interpretación y valoración de la situación en la que se encuentran estos niños.

2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.5.1 Población

Se describe a continuación el universo de esta investigación.

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños	30	88%
Docentes	4	12%
TOTAL	34	100%

2.5.2 Muestra

En esta investigación no se obtendrá muestra debido a que la población es pequeña, por lo tanto se trabajó con el 100% de la población.

2.6. PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

- a) Se define la población.
- b) Se diseña la técnica e instrumentos.
- c) Se valida los instrumentos.
- d) Se aplica el instrumento de recolección de información.
- e) Se tabula los datos.
- f) Se analiza los datos obtenidos.
- g) Se grafica los datos.
- h) Se interpreta las tablas y gráficos estadísticos.
- i) Conclusiones y recomendación.

2.7. HIPÓTESIS

2.7.1. Hipótesis General

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial

“Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el periodo Mayo - Diciembre 2013.

2.7.2. Hipótesis Específicas

- La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el periodo Mayo - Diciembre 2013, mostrando una práctica del juego con las habilidades motrices.
- La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el periodo Mayo - Diciembre 2013, mejorando su desplazamiento y escalada.
- La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el periodo Mayo - Diciembre 2013, mejora sus movimientos por planos y combinados.

2.8. VARIABLES

2.8.1. Variable Independiente

Guía Didáctica Lúdica.

2.8.2. Variable Dependiente

Motricidad Gruesa.

2.9. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

2.9.1. Operacionalización de la hipótesis específica 1

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mostrando una práctica del juego con las habilidades motrices.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos recreativos.	Es un conjunto de ejercicios y metodologías que permiten el esparcimiento y selección de prácticas para desarrollar habilidades, y al mismo tiempo tener un tiempo de recreación	Ejercicios Esparcimiento	<ul style="list-style-type: none"> • El niño relaja su cuerpo mientras juega • El niño realiza correctamente los ejercicios • Es niño es creativo en el juego • El niños es espontáneo • El niño cumple reglas de los juegos • Tiene limitaciones en los juegos 	Técnica: La observación Instrumento: Lista de Cotejo

		Recreación	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza con orden los juegos 	
Motricidad gruesa	Proceso externo que permite aprovechar los conocimientos y habilidades adquiridas, para la explicación de las propiedades, de las cosas y la resolución exitosa de determinada tarea teórica y práctica.	<p>Proceso</p> <p>Habilidades</p> <p>Prácticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El niño tiene el control en el movimiento de su cuerpo. • Realiza bien los desplazamientos. • El niño trepa un plano vertical. • El niño salta obstáculos-altura. • El niño desplaza correctamente su cuerpo 	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de Cotejo</p>

2.9.2. Operacionalización de la hipótesis específica 2

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando su desplazamiento y escalada.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos y Ejercicios Corporales	Es un conjunto de movimientos corporales que se realizan con el objetivo de mejorar la condición física del individuo y a más de ello desarrollar algunas habilidades y destrezas integrando además la recreación	Recreación y Ejercicios	<p>Caminar</p> <p>Correr</p> <p>Saltar</p> <p>- Ejercicios Golpear</p> <p>Lanzar</p> <p>- Juegos Individuales</p> <p>Participativos Grupales</p>	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de Cotejo</p>

<p>Motricidad gruesa</p>	<p>Proceso externo que permite aprovechar los conocimientos y habilidades adquiridas, para la explicación de las propiedades, de las cosas y la resolución exitosa de determinada tarea teórica y práctica.</p>	<p>Proceso</p> <p>Habilidades</p> <p>Prácticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El niño tiene el control en el movimiento de su cuerpo. • Realiza bien los desplazamientos. • El niño trepa un plano vertical. • El niño salta obstáculos-altura. • El niño desplaza correctamente su cuerpo 	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de Cotejo</p>
--------------------------	---	--	--	--

2.9.3. Operacionalización de la hipótesis específica 3

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando sus movimientos por planos y combinados.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos teatrales	Es un proceso de aprendizaje y sirve como medio de comunicación para expresar fantasías inconscientes, explorar la imaginación y rescatarla, encontrando recursos valiosos en la expresión y la comunicación.	Proceso Comunicación Expresión	<ul style="list-style-type: none"> • El niño identifica personajes • El niños demuestra emociones • El niño describe sensaciones • El niño realiza escenas • El niño repite y describe personajes 	Técnica: La observación Instrumento: Lista de Cotejo

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1. TEMA

Elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

3.2. PRESENTACIÓN

El siguiente trabajo investigativo tiene como finalidad encontrar herramientas para estimular, mejorar y perfeccionar la coordinación, la estructuración espacial, el tiempo – ritmo, la lateralidad y el equilibrio mediante una guía didáctica lúdica para el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” en el período mayo – diciembre 2013.

A través de juegos recreativos, ejercicios corporales y juegos teatrales se han desarrollado actividades que están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño, ya que ellos en esta edad están repletos de energía y son inagotables, deseosos de aprender por sí mismos y experimentar muchas cosas, en esta edad es donde se puede influenciar mucho en relación a su autoestima y valores, respetando a sus amigos, conociendo más su cuerpo, su imagen, su identidad, su participación en prácticas sociocultural, despertando su interés y curiosidad, pues el papel del maestro se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades.

Pero también hay que tomar en cuenta que a esta edad los niños son inestables emocionalmente, pasan de la risa al llanto con mucha facilidad, una vez que le gusta alguna actividad o un juego muestran mucho interés por ellos hasta que se aburren; por lo tanto, se ha desarrollado varias actividades innovadoras de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje, ya que cada una de ellas están encaminadas a motivar activamente y así mejorar la motricidad gruesa de estos niños,

los docentes de este Centro deberían considerar esta metodología participativa. (Montessori, 2001), manifiesta que nadie puede ser libre a menos que sea independiente; por lo tanto, las primeras manifestaciones activas de libertad individual del niño deben ser guiadas de tal manera que a través de esas actividades él pueda estar en condiciones para llegar a la independencia.

El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Hay que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo, (María Montessori).

Según la teoría del juego de (Piaget, www.cnep.org.mx. México. : 2da Edición, 2004), incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta teoría piagetiana viene expresada en la formación del símbolo en el niño; en la cual se da una explicación general del juego, su clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas; señalando que el juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores, ya que en él se concilian acción, pensamiento y lenguaje.

El juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida, además es la actividad propia del ser humano, nadie lo obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo. Mediante la aplicación de algunas actividades lúdicas y recreativas a los niños se los prepara para una vida sana y de éxito; un espacio de vida muy importante quizás el más fundamental en la vida del niño, que sea capaz de actuar independientemente para que con el tiempo sea curioso, creativo y aprenda a pensar por sí mismo.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. Objetivo General

Demostrar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.
- Evidenciar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.
- Identificar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

3.4. FUNDAMENTACIÓN

Diseño Curricular de Educación Inicial

Varios fundamentos del Diseño Curricular de Educación Inicial han permitido establecer perfiles de las características de los niños y niñas que demandarán los servicios de educación inicial, ya que esos niños y niñas son los sujetos de su propio aprendizaje, y puesto que los educadores/as como mediadores pedagógicos deben facilitarles aprendizajes significativos.

El Ministerio de Educación del Ecuador propone calidad educativa, en la actualización y fortalecimiento del currículo de Educación Inicial, que permitan comprobar los aprendizajes estudiantiles, así como el cumplimiento de los objetivos promoviendo un proceso educativo inclusivo, fortaleciendo la formación de una ciudadanía para el Buen Vivir en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional.

A partir de la reforma planteada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, la educación inicial tiene como objetivo contribuir al desarrollo integral de las niñas y niños de 3 a 4 años, respetando su individualidad, su cultura y aprendizaje natural, considerando además los postulados de la teoría socio-histórico cultural, enunciada por Vigotsky y potenciada en los modelos del Diseño Curricular de la Educación Inicial Ecuatoriana actual, donde son de gran valor los criterios de especialistas que han elevado experiencias en esta construcción de modelos educativos, los cuales consideran al niño y niña como seres sociales, integrantes de una familia y una comunidad, que poseen características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares, que aprenden en un proceso racional con su medio.

(Vygotsky, 2006), dentro del paradigma pedagógico manifiesta: “El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.” La principal actividad de los niños es el juego, pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para la vida; por este motivo, se considera al juego como un medio para aprender de manera voluntaria y creativa.

La falta de práctica de actividades lúdicas y motrices en los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” provoca un escaso desarrollo

en las habilidades de coordinación corporal, lateralidad y equilibrio; además de la falta de ubicación espacio- tiempo, esto se debe a la falta de estimulación y a la escasa importancia que se le da al desarrollo adecuado de la motricidad dentro y fuera del aula de clases. Es por ello que esta guía juega un papel importante en el aprendizaje del niño ya que le brinda variadas e innovadoras experiencias formativas en lo intelectual, afectivo, social, físico y emocional, contribuyendo al desarrollo integral de los niños y niñas.

Motricidad Gruesa

La Motricidad Gruesa ocupa un lugar importante en el desarrollo integral del niño, quien tiene que aprender a establecer los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales para así, en un futuro, poder ser eficaz, eficiente y preciso.

También se dice que son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad, mantener el equilibrio y coordinación, se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que implican coordinación y equilibrio.

Dentro de la motricidad gruesa se considera algunos factores como:

- **La coordinación:** Es la que le permite al niño realizar movimientos armónicos; en ella están inmersas la coordinación viso motriz y la coordinación segmentaria.
- **El equilibrio:** Este implica mantener el cuerpo en la posición deseada.
- **El ritmo:** Indica las nociones de velocidad, seguir los tiempos, le sirve al niño para expresar sus sentimientos por medio de su cuerpo.
- **Esquema Corporal:** Abarca el reconocimiento de las diferentes partes del cuerpo y sus movimientos, ubicándolos en el espacio y tiempo.
- **Relajación neuromuscular:** Dentro de este factor el niño realiza a conciencia distensión muscular, inhalación y exhalación.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y

pies, a medida que su sistema neurológico madura y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino, perfeccionando los movimientos pequeños y precisos; satisfaciendo las necesidades básicas del ejercicio físico. (Francisco, 2007).

Actividades Lúdicas

Las Actividades Lúdicas se han introducido en los últimos años como una herramienta didáctica para la adquisición y desarrollo de habilidades y destrezas en los niños(as) en edad escolar y en las diferentes áreas de la vida del ser humano. En relación a esto, según un estudio realizado (Kaufman, 2009) considera que las actividades del juego pueden proporcionar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional de un individuo. El diccionario de psicología de (Merani, 2000, pag, 93) Indica: Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño que tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas. Con las actividades lúdicas el niño(a) experimenta y va a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades; de la misma manera desarrollará su personalidad. Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir “lúdica” con “juego”, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; no se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos con una connotación general, mientras que el juego es más particular. La Lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

3.5. CONTENIDO

BLOQUE 1:

JUEGOS RECREATIVOS

- 1.1. Saltarín de la soga
- 1.2. La gallina pirata
- 1.3. El gato goloso y el ratón meloso
- 1.4. El salto del canguro

- 1.5. El pañuelo “Colorao”
- 1.6. El saltacojos
- 1.7. La rueda corredora
- 1.8. Carrera de las tres piernas
- 1.9. Los Indiana Jones
- 1.10. El lobito feroz

BLOQUE 2:

JUEGOS Y EJERCICIOS CORPORALES

- 2.1. Pie en el neumático
- 2.2. Ladrón de pañuelos
- 2.3. Los cazadores
- 2.4. El perro y el gato
- 2.5. Juego del zoológico
- 2.6. El tiburón
- 2.7. Juego del trencito
- 2.8. Cesta de frutas
- 2.9. Estatua
- 2.10. Pepes y pepitas

BLOQUE 3:

JUEGOS TEATRALES

- 3.1. La caja mágica (Dramatización)
- 3.2. El gusanito (Dramatización)
- 3.3. Expresión corporal con música
- 3.4. Expresión motora
- 3.5. Mimos
- 3.3. Pantomima
- 3.7. Máscaras y animales fantásticos
- 3.8. La tortuga y el águila (Juego teatral)
- 3.9. La serpiente y la luciérnaga (Juego teatral)
- 3.10. Títeres

3.6. OPERATIVIDAD

CRONOGRAMA DE APLICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

FECHA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	RECURSO	TIEMPO
MAYO	<ul style="list-style-type: none">Desarrollo y aprobación del proyecto	Dr. Oliver Jara Dr. Edgar Montoya Mcs. Martha Ávalos	Infocus Diapositivas	10 días
JUNIO	<ul style="list-style-type: none">Entrega de oficio	Investigadora Mcs. Flor María Latorre (directora del jardín)	Informes Material didáctico Documentos de apoyo	5 días
JULIO	<ul style="list-style-type: none">Entrega del primer borradorEntrega del segundo borrador	Lic. Martha Ruiz	Material didáctico Documentos de apoyo	20 días
AGOSTO	<ul style="list-style-type: none">Defensa del Proyecto	Dr. Oliver Jara Dr. Edgar Montoya Mcs. Martha Ávalos	Informes	5 días
SEPTIEMBRE	<ul style="list-style-type: none">Aplicación del primer bloque	Lic. Martha Ruiz	Material didáctico Documentos de apoyo	10 días
OCTUBRE	<ul style="list-style-type: none">Aplicación del segundo bloque	Lic. Martha Ruiz	Material didáctico Documentos de apoyo	10 días
NOVIEMBRE	<ul style="list-style-type: none">Aplicación del tercer bloque	Lic. Martha Ruiz	Material didáctico Documentos de apoyo	10 días

DICIEMBRE	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar resultados 	Lic. Martha Ruiz	Material didáctico	5 días
ENERO	<ul style="list-style-type: none"> • Tabulación de datos 	Lic. Martha Ruiz	Documentos de apoyo	5 días
FEBRERO	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación y socialización de los resultados 	Lic. Martha Ruiz Docentes de la Institución	Informes	10 días
MARZO	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del primer borrador a la tutora 	Lic. Martha Ruiz	Informes Material didáctico	5 días
ABRIL	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del segundo borrador a la tutora 	Lic. Martha Ruiz	Informes Material didáctico	5 días
MAYO	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del tercer borrador a la tutora 	Lic. Martha Ruiz	Informes Material didáctico	5 días
JUNIO	<ul style="list-style-type: none"> • Tramites en la universidad 	Lic. Martha Ruiz	Informes Oficios	10 días
JULIO	<ul style="list-style-type: none"> • Defensa Privada de Tesis 	Lic. Martha Ruiz Miembros del Tribunal	Oficios Diapositivas	5 día
AGOSTO	<ul style="list-style-type: none"> • Correcciones de la Tesis y Guía • Tramites en la universidad 	Lic. Martha Ruiz	Informes Oficios	15 días
SEPTIEMBRE	<ul style="list-style-type: none"> • Defensa Pública de Tesis 	Lic. Martha Ruiz Miembros del Tribunal	Oficios Diapositivas Empastados	15 días

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

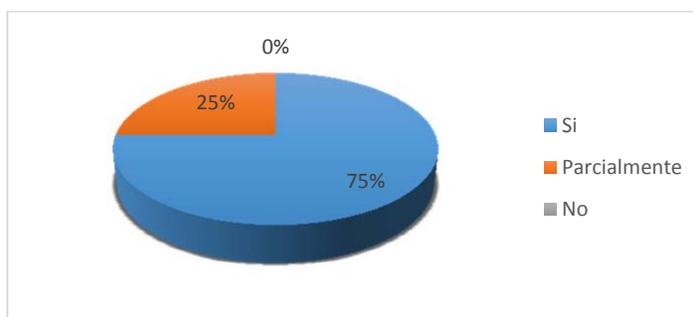
Encuesta realizada a las docentes del C.E.I. “Monseñor Leonidas Proaño”.

CUADRO N°1

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	¿Para usted son importantes las actividades lúdicas como estrategias didácticas para generar motivación?	Si	3	75
		Parcialmente	1	25
		No	0	0
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores
Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 1



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores
Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: El mayor porcentaje de los docentes encuestados manifiestan que si son importantes las actividades lúdicas como estrategias didácticas de motivación que se expresa con un 75%, mientras que con el 25% de los encuestados creen que las actividades lúdicas parcialmente son importantes para el desarrollo físico, para fomentar la comunicación y como estrategia didáctica de motivación.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla de distribución de frecuencia se puede determinar que las actividades lúdicas son importantes para desarrollar la autoestima y sirve como una herramienta de aprendizaje ya que proporciona la oportunidad de construir su propio concepto y poder así desarrollar de mejor manera las habilidades de motricidad gruesa en los niños.

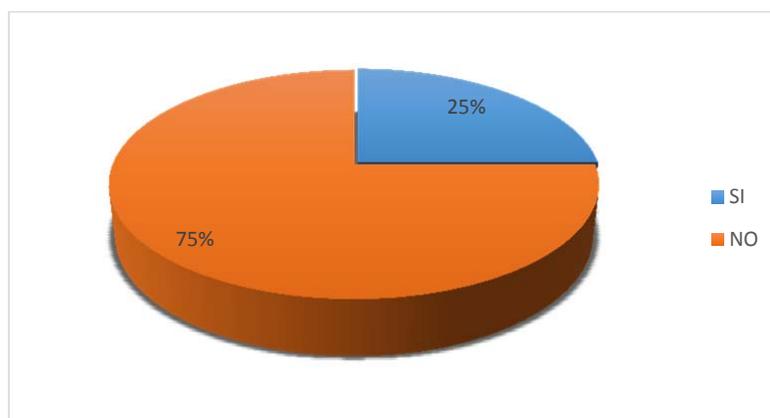
CUADRO N°2

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2	¿Utiliza actividades didácticas lúdicas antes de comenzar sus clases?	SI	1	25
		NO	3	75
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 2



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: El 75% de los docentes encuestados manifiestan que no utilizan diferentes actividades didácticas lúdicas antes de comenzar sus clases y que solo aplican determinados juegos de acuerdo a la planificación, mientras que el 25% manifiesta que si las utilizan.

INTERPRETACIÓN: Los Docentes en su mayoría no aplican actividades lúdicas antes de comenzar sus clases, puesto que buscan cumplir con la planificación curricular, enfocándose únicamente en el tema asignado para cada día, mientras que una minoría implementa nuevas estrategias lúdicas muy interesantes para el desarrollo motriz del niño, porque las consideran muy importantes.

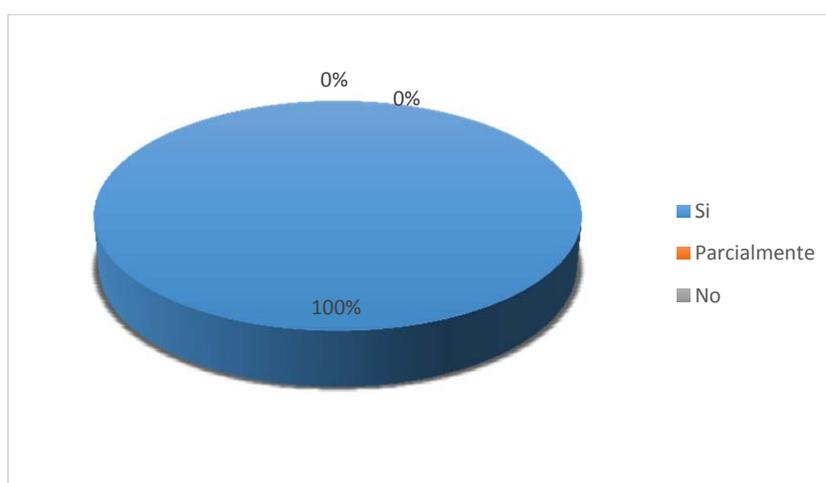
CUADRO N°3

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3	¿Las actividades didácticas lúdicas ayudan a mejorar la agilidad, la orientación y motricidad gruesa?	Si	4	100
		Parcialmente	0	0
		No	0	0
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 3



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: Observando los datos obtenidos en la tabla de distribución y del gráfico se puede mirar que el 100% de los docentes encuestados manifiestan que las actividades didácticas lúdicas ayudan a mejorar la agilidad, la orientación y motricidad gruesa en una forma total.

INTERPRETACIÓN: Se determina que la mayoría de los docentes consideran que estas actividades didácticas lúdicas relacionadas con la coordinación de movimientos amplios del cuerpo, permiten desarrollar las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea.

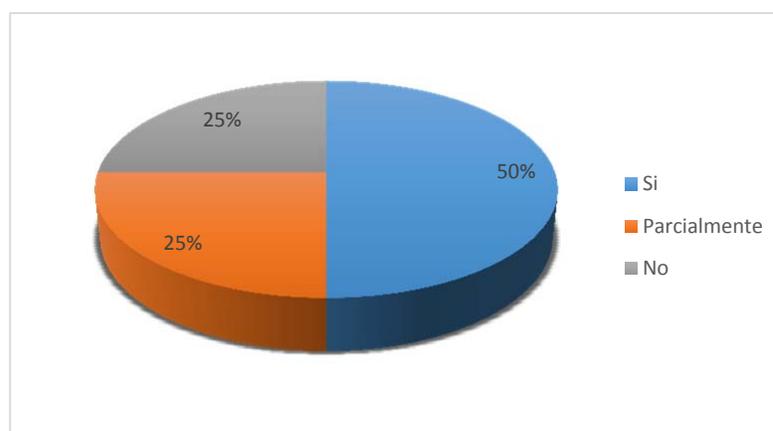
CUADRO N°4

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
4	¿Con el movimiento dirigido mejora la coordinación y funciones del cuerpo?	Si	2	50
		Parcialmente	1	25
		No	1	25
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 4



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: Según la tabla estadística se puede determinar que el 50% de los docentes encuestados que es la mitad de todos ellos manifiestan que los movimientos dirigidos mejoran la coordinación y funciones del cuerpo, con un 25% de los docentes manifiestan que estos movimientos dirigidos ayudarán parcialmente, mientras que el otro 25% dice que no, que depende de diferentes capacidades físicas.

INTERPRETACIÓN: La educación se ha convertido en muchos casos en un cúmulo de tareas, repetitivas y desagradables, siendo indispensable encontrar nuevas estrategias para incrementar la motivación y ayudar al niño a desarrollarse en un ambiente más agradable, por lo tanto según los maestros los movimientos dirigidos ayudan a mejorar su coordinación y motricidad gruesa.

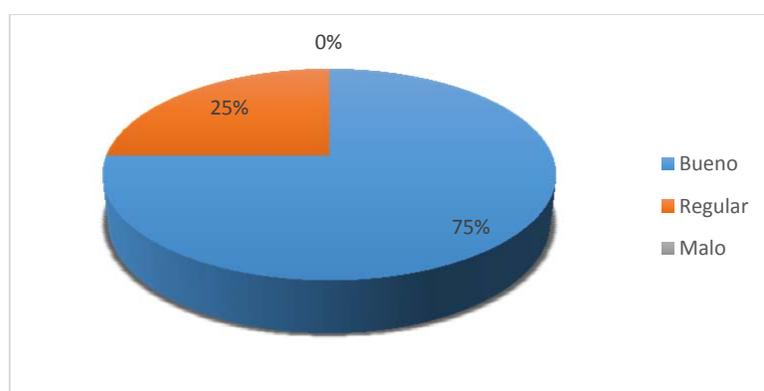
CUADRO N°5

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	¿A su criterio cómo valora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?	Bueno	3	75
		Regular	1	25
		Malo	0	0
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores.

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 5



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla y gráfico se puede observar que el 75% de los docentes encuestados manifiestan que el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños es buena porque abarca el control progresivo de nuestro cuerpo, relacionada con la coordinación de movimientos, mientras que el 25% dicen que esto ayuda en una forma regular a su coordinación de movimientos.

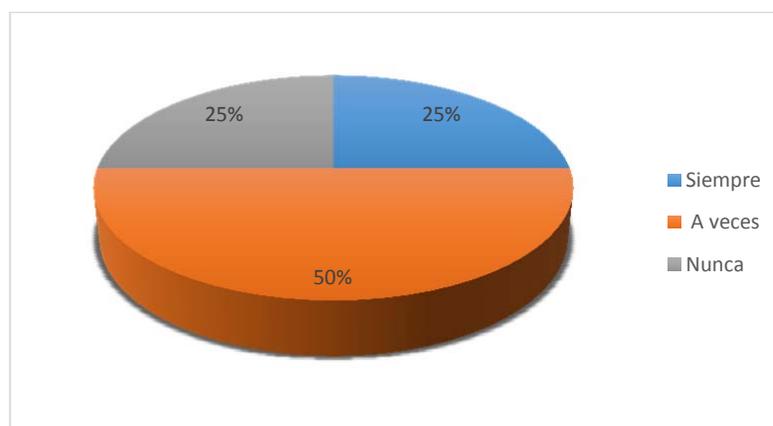
INTERPRETACIÓN: Los docentes conocen y valoran la motricidad gruesa, ya que comprenden que el desarrollo de habilidades motrices en los niños de esta edad, les permitirá adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos y tendrán una proyección a futuro en todo lo relacionado con el crecimiento del cuerpo.

CUADRO N°6

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
6	¿Es importante trabajar la motricidad gruesa en los niños todos los días para asegurar su desarrollo corporal e intelectual?	Siempre	1	25
		A veces	2	50
		Nunca	1	25
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores
Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 6



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores
Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: El 25% de los docentes encuestados manifiestan que siempre es importante trabajar la motricidad gruesa en los niños para asegurar su desarrollo corporal e intelectual mediante el proceso de la enseñanza aprendizaje, el 50% dice que solo a veces, mientras que el otro 25% nunca lo realiza.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo al análisis del gráfico se ve que en la mayoría de docentes que representa a la mitad de ellos a veces se preocupan de las actividades y metodologías básicas para desarrollar la motricidad gruesa. Una minoría considera que se debe trabajar la motricidad gruesa diariamente porque permite expresar las destrezas adquiridas en las otras áreas y constituye la base fundamental para el desarrollo del área corporal y cognitiva.

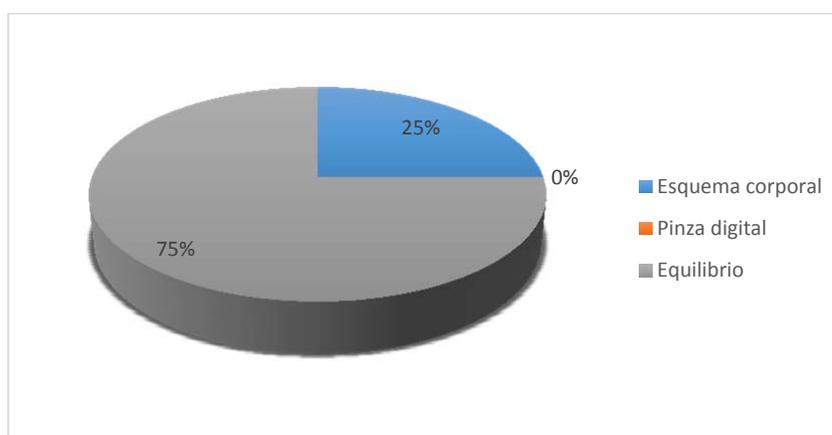
CUADRO N°7

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
7	¿Cuáles son las capacidades coordinativas de la motricidad gruesa?	Esquema corporal	1	25
		Pinza digital	0	0
		Equilibrio	3	75
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 7



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla y gráfico se observa que el 75% de los docentes encuestados manifiestan que una de las capacidades coordinativas que ayudan en el desarrollo de la motricidad gruesa es el equilibrio, seguido del esquema corporal con el 25%.

INTERPRETACIÓN: Los docentes en su mayoría conocen las áreas de la motricidad gruesa, en especial el equilibrio y el esquema corporal, ya que trabajan algunos juegos corporales los cuales permiten al niño mantener la estabilidad y a más de ello tener un conocimiento y relación mental con su propio cuerpo.

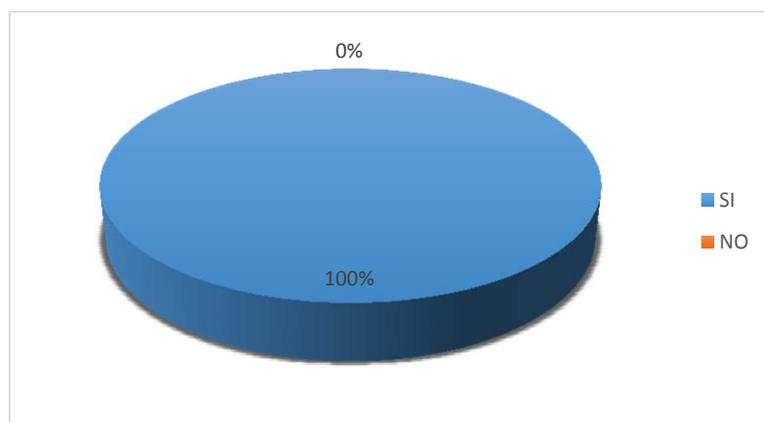
CUADRO N°8

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
8	¿Le gustaría ampliar sus conocimientos sobre motricidad gruesa y su metodología de aplicación?	SI	4	100
		NO	0	0
		TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores.

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 8



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: Observando los datos obtenidos en la tabla de distribución y del gráfico se puede mirar que el 100% de los docentes encuestados que es la totalidad manifiestan que si les gustaría ampliar sus conocimientos sobre motricidad gruesa y su metodología de aplicación.

INTERPRETACIÓN: Estos resultados determinan la necesidad de actualización por parte de los docentes, a fin de fortalecer sus conocimientos sobre el tema y buscar nuevas metodologías de aplicación, logrando obtener un desarrollo integral de las habilidades motrices de los niños.

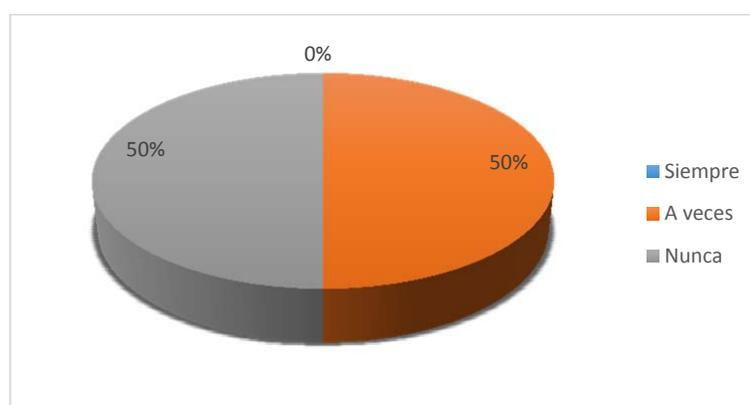
CUADRO N°9

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
9	¿Cree usted que con el ejercicio corporal y los juegos teatrales se logra mayor estabilidad emocional en los niños?	Siempre	0	0
		A veces	2	50
		Nunca	2	50
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 9



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores

Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: De acuerdo a las tablas estadísticas se puede ver que la mitad de la población encuestada que es el 50% manifiestan que el ejercicio y los juegos teatrales solo a veces podrían lograr mayor estabilidad emocional dentro del proceso de socialización del niño, mientras que el otro 50% manifiesta que nunca, ya que no cuentan con la madurez necesaria y todavía no son capaces de valorar o entender las situaciones que van a vivir.

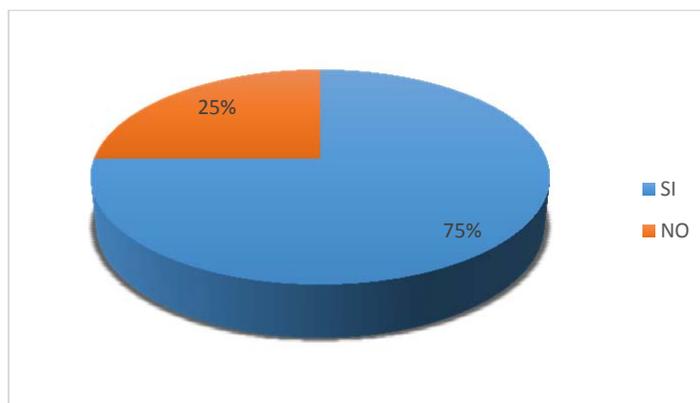
INTERPRETACIÓN: La mitad de los docentes enfatizan que el ejercicio corporal y los juegos teatrales constituyen una herramienta que puede lograr mayor estabilidad emocional en los niños, ya que la misma es de gran importancia para que desarrolle al máximo sus potencialidades y capacidades, por lo tanto, estas actividades permitirán y ayudarán a seleccionar las mejores estrategias donde los maestros apliquen una serie de actividades lúdicas que les permitan alcanzar una mejor forma de vida.

CUADRO N°10

N°	Pregunta	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
10	¿La aplicación de una guía didáctica lúdica mejorará las condiciones de formación, crecimiento y educación motriz de los niños que asisten a la institución?	SI	3	75%
		NO	1	25%
		TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los profesores
Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 10



Fuente: Encuesta aplicada a los profesores
Elaborado por: Martha Ruiz

ANÁLISIS: El 75% de los docentes encuestados manifiestan que la aplicación de una guía didáctica lúdica en la institución si mejorará las condiciones de formación, crecimiento y educación de los niños, mientras que el 25% manifiesta que no ya que se basan de acuerdo a la planificación.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo al análisis del gráfico se establece que los docentes tienen mucho interés en aplicar esta guía didáctica lúdica, pues será una herramienta muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que es un medio para instruirse de manera voluntaria y creativa pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para desenvolverse en su vida.

Observación realizada a los niños del C.E.I. “Monseñor Leonidas Proaño” antes y después de la aplicación de la guía didáctica lúdica.

INDICADOR N°1

Participa activamente el niño en juegos recreativos al aire libre

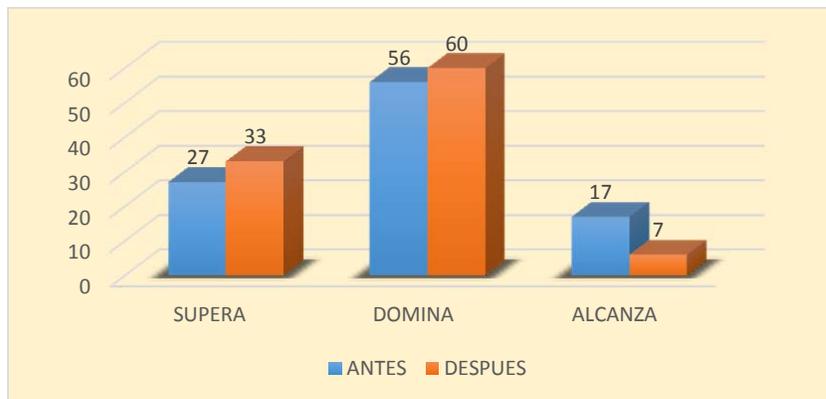
CUADRO N°11

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	8	27	10	33
DOMINA	17	56	18	60
ALCANZA	5	17	2	7
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 11



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: Según la ficha de observación aplicada para analizar el desarrollo de la motricidad gruesa donde el niño participa activamente en los juegos recreativos al aire libre, se observa que en las opciones supera y domina es donde más ha cambiado el porcentaje, determinando que existe un incremento del 27% - 33% y del 56% - 60% mientras que en la opción alcanza decrece del 17% - 7%.

Interpretación: Estos resultados reflejan además que al aplicar la guía se usaron juegos recreativos al aire libre, teniendo una mejora en el desarrollo de la capacidad de movimiento del niño, y en especial una alta participación e integración en los juegos.

INDICADOR N°2

El niño respeta las reglas de los juegos

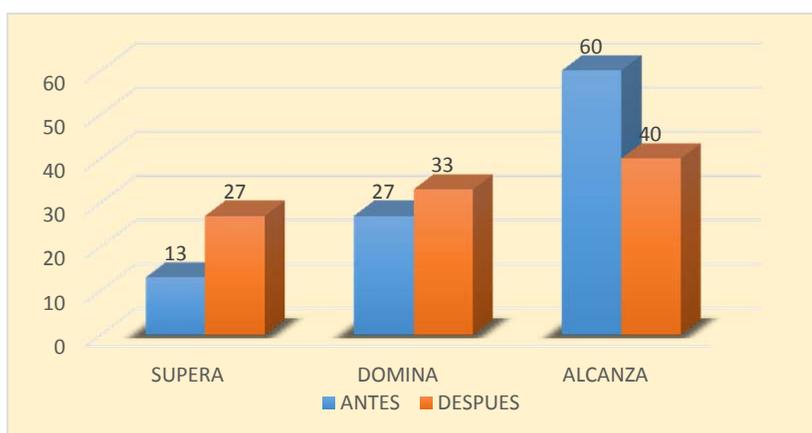
CUADRO N°12

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	4	13	8	27
DOMINA	8	27	10	33
ALCANZA	18	60	12	40
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 12



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: Mediante la ficha de observación aplicada se pudo determinar que los niños respetan las reglas y normas que se imparten en los juegos, viendo que la mayoría de las opciones han ido mejorando luego de la aplicación de la guía didáctica lúdica; en los dos niveles de evaluación supera y domina existe un incremento en la primera opción del 13% al 27%, en la segunda va de 27% al 33%, y en el tercer nivel de evaluación decrece del 60% al 40%.

Interpretación: Los juegos recreativos y teatrales pueden resultar muy motivadores para los pequeños, con la aplicación de la Guía didáctica lúdica “ELIZ”, los niños aprendieron a respetar las reglas que regulan la competición del juego, y mejoraron sus relaciones interpersonales con sus compañeros, a más de ello aprendieron el valor del respeto.

INDICADOR N°3

El niño mantiene buenas relaciones con sus compañeros

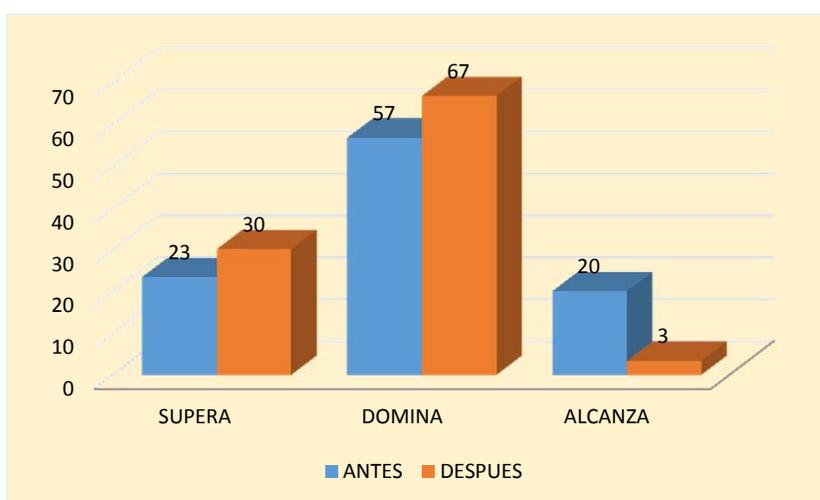
CUADRO N°13

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	7	23	9	30
DOMINA	17	57	20	67
ALCANZA	6	20	1	3
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 13



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: De acuerdo al gráfico estadístico se puede determinar que los niños si mantienen buenas relaciones con sus compañeros; viendo que en los dos niveles de evaluación supera y domina ha mejorado del 23% al 30% como también del 57% al 67%, existiendo el respeto hacia sus amiguitos, mientras que en la tercera opción que es alcanza va del 20 al 3%.

Interpretación: Durante la ejecución de la Guía didáctica se pudo ver a los niños mantener buenas relaciones con sus compañeros, esto favorece a una mejor integración y trabajo en equipo. A más de ello se crea un ambiente de armonía que permite una buena convivencia social y familiar, donde el niño es el actor de su propio desarrollo.

INDICADOR N°4

Los juegos recreativos fortalecen la autoestima y la identidad del niño

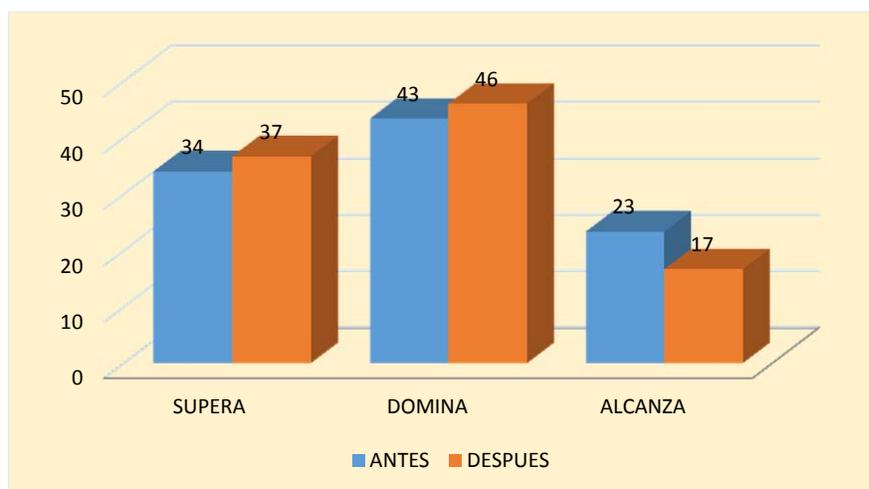
CUADRO N°14

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	10	34	10	37
DOMINA	13	43	15	46
ALCANZA	7	23	5	17
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 14



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: Según la lista de cotejo aplicada a los niños y mediante estas tablas estadísticas se puede determinar que en la opción supera los juegos recreativos fortalecen la autoestima ya que se observa un incremento del 34% al 37%, en la opción domina se determina que los juegos recreativos igualmente fortalecen la autoestima y la identidad del niño teniendo un valor inicial de 43% que luego sube a 46%, mientras que en la opción alcanza existe un déficit que va del 23% al 17%.

Interpretación: Mediante los juegos recreativos el niño consigue divertirse mientras aprende a sentirse seguro de lo que hace, logrando conocimientos significativos que le sirvan para toda la vida, fortaleciendo la autoestima, la identidad, mejorando su forma de ser, sus valores y definiendo su personalidad.

INDICADOR N°5

Se mantiene motivado el niño en el desarrollo del juego

CUADRO N°15

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	13	43	16	53
DOMINA	11	37	12	40
ALCANZA	6	20	2	7
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 15



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: Mediante los resultados estadísticos se puede conocer que existe un incremento del 43% al 53% que en el rango de evaluación corresponde a la opción supera lo que significa que los niños y niñas se motivan mediante el juego logrando conocer de manera más dinámica y divertida las habilidades de motricidad gruesa. La opción domina tiene un cambio del 37% al 40% mientras que la opción alcanza baja del 20% al 7%.

Interpretación: Mediante la aplicación de la guía didáctica lúdica se ha podido motivar al niño en el desarrollo del juego, pues esto ayuda a que sea participativo, crítico, dinámico, en donde se convierta en el protagonista del aprendizaje, y que se mantengan físicamente activo y sano desarrollando diferentes capacidades coordinativas y condicionales que benefician su vida.

INDICADOR N°6

El niño mejora la expresión corporal y la coordinación mediante el empleo de materiales

CUADRO N°16

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	10	33	12	40
DOMINA	9	30	10	33
ALCANZA	11	37	8	27
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 16



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: Mediante la lista de cotejo aplicada se pudo conocer que existe un incremento dentro de la opción supera del 33% al 40%, y la opción domina del 30% al 33% pero existe una disminución dentro de la opción alcanza del 37% al 27%, lo que significa que va a depender del tipo de material que se utilice durante el desarrollo de la actividad lúdica.

Interpretación: Mediante la aplicación de estos materiales se pudo definir una mejora en la coordinación del niño, por tanto, puede observarse una coordinación dinámica tendiendo la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo, y en esto se refleja un resultado positivo.

INDICADOR N°7

Realiza ejercicios controlando el movimiento de su propio cuerpo

CUADRO N°17

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	10	33	14	46
DOMINA	11	37	11	37
ALCANZA	9	30	5	17
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 17



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: A través de la lista de cotejo aplicada se pudo conocer que en el nivel supera existe un incremento del 33% al 46%, el nivel alcanza mantiene un valor del 37% y en la opción alcanza se observa un decremento del 30% al 17%, lo que significa que los niños y niñas han logrado el dominio y control del movimiento de su propio cuerpo.

Interpretación: Al aplicar la guía didáctica lúdica como técnica de motricidad gruesa en los niños y niñas se pudo potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades que permitieron controlar el movimiento corporal, esto fue variable de acuerdo a la aplicación de los ejercicios y se dio mucha importancia a los juegos recreativos, ejercicios corporales y juegos teatrales.

INDICADOR N°8

Controla los movimientos que desarrollan sus capacidades motrices como tono, postura, equilibrio

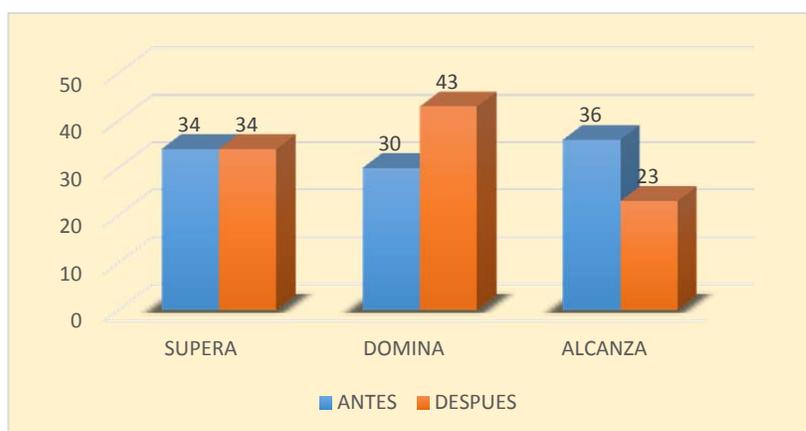
CUADRO N°18

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	10	34	10	34
DOMINA	9	30	13	43
ALCANZA	11	36	7	23
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 18



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: Mediante el análisis estadístico aplicado a los niños se pudo conocer que existe un intervalo de igualdad, en uno de los tres niveles de evaluación, pues en el nivel supera se mantiene el valor de 34%, mientras que en el nivel domina aumenta del 30% al 43% y en la opción alcanza disminuye del 36% al 23%.

Interpretación: Con la aplicación de la guía los niños mejoran las habilidades motrices controlando correctamente los movimientos del cuerpo, esto se debe a que los juegos y actividades lúdicas mejoran la capacidad de organizar, controlar y regular todas las acciones motrices.

INDICADOR N°9

Los juegos teatrales en el niño mejoran la expresión corporal y la personalidad escénica

CUADRO N°19

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	13	44	15	50
DOMINA	13	44	15	50
ALCANZA	4	12	0	0
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 19



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: A través de la lista de cotejo aplicada se pudo conocer que existe un incremento en el primer nivel de evaluación que va del 44% al 50%, en el segundo nivel que es la opción domina va del 44% al 50%, pero en la opción alcanza existió un gran desnivel, lo que significa que depende de los juegos teatrales que apliquemos en los niños y niñas.

Interpretación: Los niños necesitan desarrollar sus capacidades motrices, expresivas, de comunicación y creatividad, poniendo en juego habilidades estéticas e imaginativas mediante la aplicación de actividades teatrales, las cuales permiten transmitir distintas formas de expresar con movimientos del cuerpo, ideas, emociones y sentimientos.

INDICADOR N°10

Los niños comparten historias desarrollando su imaginación

CUADRO N°20

OPCIONES	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SUPERA	7	23	15	50
DOMINA	11	37	12	40
ALCANZA	12	40	3	10
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Martha Ruiz

GRÁFICO N° 20



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Martha Ruiz

Análisis: Mediante la lista de cotejo aplicada se pudo determinar que los niños comparten historias, sin darse cuenta que a veces van desarrollando su imaginación; se observa que en dos niveles de evaluación existe un incremento, en la primera opción supera del 23% al 50%, mientras que en segunda también existe un incremento del 37% al 40% en la opción alcanza y en el tercer nivel de evaluación decrece un 30%.

Interpretación: Al ejecutar la guía didáctica lúdica se pudo notar que a más de mejorar diferentes áreas motrices, los niños mostraron su potencial creativo, esto se debe al ambiente que les proporcionan los juegos teatrales, donde se permite desarrollar la inteligencia, estimulando su creatividad e imaginación.

4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

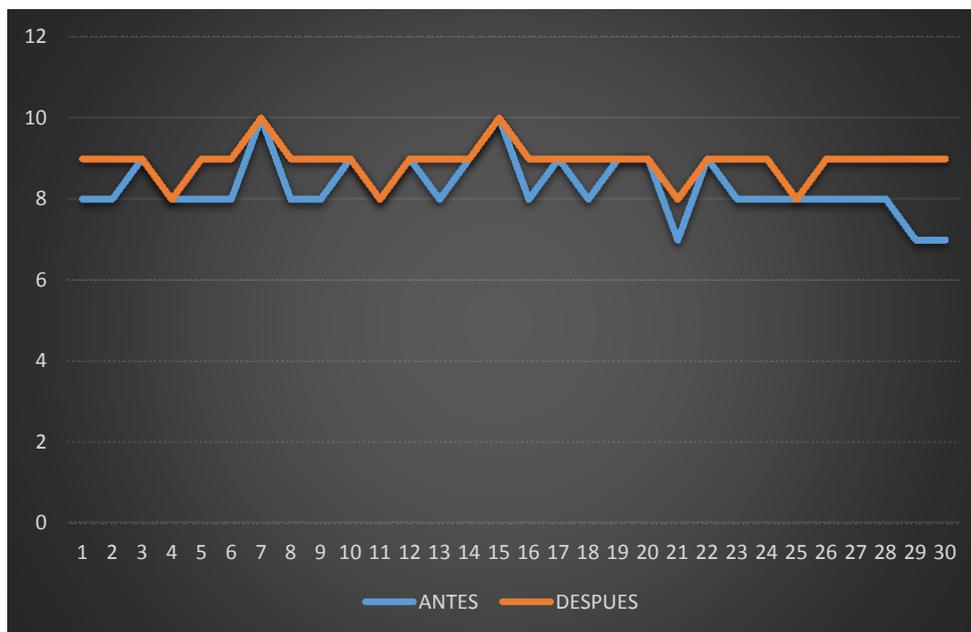
4.2.1 Comprobación general de la hipótesis

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA “ELIZ”					
N°	ANTES	DESPUÉS	XY	X ²	Y ²
	Actividades de los 3 bloques	Actividades de los 3 bloques			
1	8	9	72	64	81
2	8	9	72	64	81
3	9	9	81	81	81
4	8	8	64	64	64
5	8	9	72	64	81
6	8	9	72	64	81
7	10	10	100	100	100
8	8	9	72	64	81
9	8	9	72	64	81
10	9	9	81	81	81
11	8	8	64	64	64
12	9	9	81	81	81
13	8	9	72	64	81
14	9	9	81	81	81
15	10	10	100	100	100
16	8	9	72	64	81
17	9	9	81	81	81
18	8	9	72	64	81
19	9	9	81	81	81
20	9	9	81	81	81
21	7	8	56	49	64
22	9	9	81	81	81
23	8	9	72	64	81
24	8	9	72	64	81
25	8	8	64	64	64
26	8	9	72	64	81
27	8	9	72	64	81
28	8	9	72	64	81
29	7	9	63	49	81
30	7	9	63	49	81
TOTAL	249	268	2230	2083	2400

S= 10	SUPERA EL APRENDIZAJE
D= 8-9	DOMINA EL APRENDIZAJE
A= 7	ALCANZA EL APRENDIZAJE

RENDIMIENTO MOTRIZ GRUESO DEL GRUPO INVESTIGADO EN RELACIÓN ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA “ELIZ”



Fuente: Lista de cotejo
Elaborado por: Martha Ruiz

1. Planteamiento de la Hipótesis.

Ho p=0

La aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de la motricidad gruesa.

HA p≠0

Aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de la motricidad gruesa.

2. Nivel de significación.

$\alpha = 0.05$.

3. Criterio de aceptación de rechazo de Ho de acuerdo al estadístico.

Se rechaza la hipótesis nula si $r < -0.296$ o bien si $r > 0.296$, donde 0.296 es el valor teórico de r 0.5 para $n = 30$, en caso contrario exprese que el valor de r no es significativo.

4. Cálculos.

Aplicando la fórmula se obtiene:

$$N = 30$$

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$
$$r = \frac{30(2230) - (249)(268)}{\sqrt{[30(2083) - (249)^2][30(2400) - (268)^2]}}$$

$$r = \frac{66900 - 66732}{\sqrt{[62490 - 62001][72000 - 71824]}}$$

$$r = \frac{168}{\sqrt{[483][176]}}$$

$$r = \frac{168}{\sqrt{85008}}$$

$$r = 0,57$$

5. Decisión final.

Como $r = 0.57$ está a la derecha de 0,296 se rechaza la hipótesis nula, luego el coeficiente de correlación $r = 0.57$ si es significativo.

6. Interpretación.

Como $r = 0,57$ existe una correlación positiva considerable entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes antes y después de la aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa. Por lo que queda demostrado que la aplicación de ésta Guía permite desarrollar la motricidad gruesa en los niños.

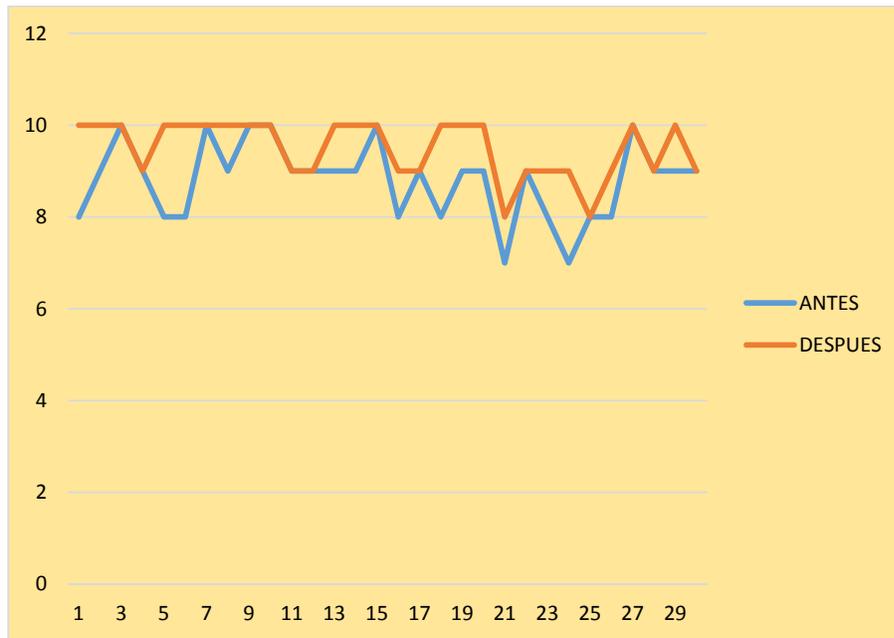
4.2.1.1. Comprobación de hipótesis específica 1

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mostrando una práctica del juego con las habilidades motrices.

JUEGOS RECREATIVOS					
N°	ANTES	DESPUES	XY	X²	Y²
	Actividades del Bloque N° 1, desde el “Saltarín de la sogá” hasta “El lobito feroz”	Actividades del Bloque N° 1 desde el “Saltarín de la sogá” hasta “El lobito feroz”			
1	8	10	80	64	100
2	9	10	90	81	100
3	10	10	100	100	100
4	9	9	81	81	81
5	8	10	80	64	100
6	8	10	80	64	100
7	10	10	100	100	100
8	9	10	90	81	100
9	10	10	100	100	100
10	10	10	100	100	100
11	9	9	81	81	81
12	9	9	81	81	81
13	9	10	90	81	100
14	9	10	90	81	100
15	10	10	100	100	100
16	8	9	72	64	81
17	9	9	81	81	81
18	8	10	80	64	100
19	9	10	90	81	100
20	9	10	90	81	100
21	7	8	56	49	64
22	9	9	81	81	81
23	8	9	72	64	81
24	7	9	63	49	81
25	8	8	64	64	64
26	8	9	72	64	81
27	10	10	100	100	100
28	9	9	81	81	81
29	9	10	90	81	100
30	9	9	81	81	81
TOTAL	264	285	2516	2344	2719

S= 10	SUPERA EL APRENDIZAJE
D= 8-9	DOMINA EL APRENDIZAJE
A= 7	ALCANZA EL APRENDIZAJE

JUEGOS RECREATIVOS



Fuente: Lista de cotejo
Elaborado por: Martha Ruiz

1. Planteamiento de la Hipótesis.

Ho p=0

La aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de la motricidad gruesa.

HA p≠0

La aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de la motricidad gruesa.

2. Nivel de significación.

$\alpha = 0.05$.

3. Criterio de aceptación de rechazo de Ho de acuerdo al estadístico.

Se rechaza la hipótesis nula si $r < - 0.296$ o bien si $r > 0.296$, donde 0.296 es el valor teórico de r 0.5 para $n = 30$, en caso contrario exprese que el valor de r no es significativo.

4. Cálculos

Aplicando la fórmula se obtiene:

$$N = 30$$

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$
$$r = \frac{30(2516) - (264)(285)}{\sqrt{[30(2344) - (264)^2][30(2719) - (285)^2]}}$$

$$r = \frac{75480 - 75240}{\sqrt{[70320 - 69696][81570 - 81225]}}$$

$$r = \frac{240}{\sqrt{[624][345]}}$$

$$r = \frac{240}{\sqrt{215280}}$$

$$r = 0,52$$

5. Decisión final

Como $r = 0.52$ está a la derecha de 0,296 se rechaza la hipótesis nula, luego el coeficiente de correlación $r = 0.52$ si es significativo.

6. Interpretación

Como $r = 0,52$ existe una correlación positiva considerable entre los valores obtenidos por los estudiantes antes y después de la aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa. Por lo que queda demostrado que la aplicación de esta Guía permite desarrollar estas habilidades.

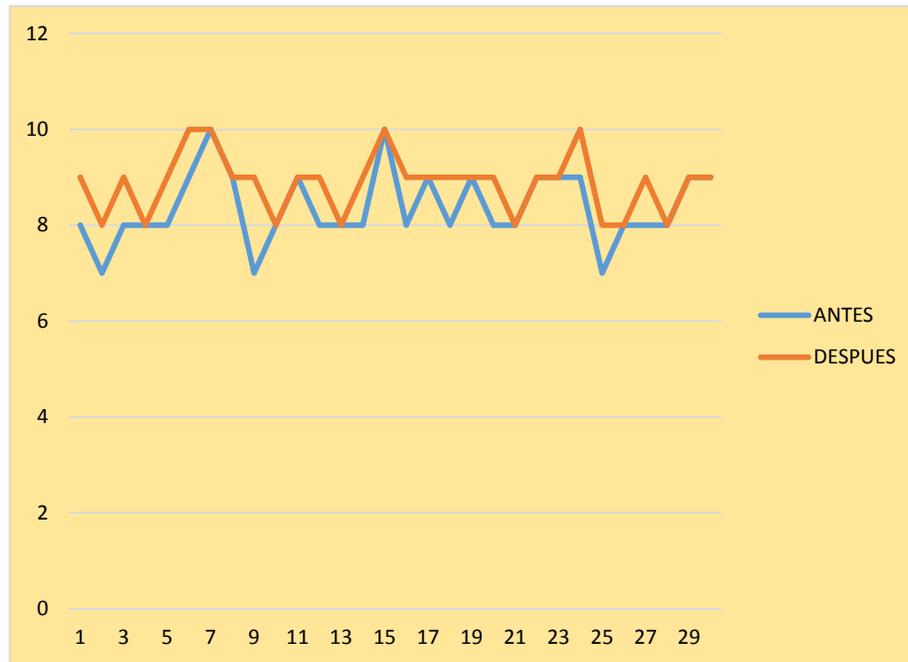
4.2.1.2. Comprobación de hipótesis específica 2

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” parroquia Veloz, ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando su desplazamiento y escalada.

Nº	JUEGOS Y EJERCICIOS COORPORALES				
	ANTES	DESPUÉS	XY	X ²	Y ²
	Actividades del Bloque N°2 desde “Pie en el neumático” hasta “Pepes y pepitas”	Actividades del Bloque N°2 desde “Pie en el neumático” hasta “Pepes y pepitas”			
1	8	9	72	64	81
2	7	8	56	49	64
3	8	9	72	64	81
4	8	8	64	64	64
5	8	9	72	64	81
6	9	10	90	81	100
7	10	10	100	100	100
8	9	9	81	81	81
9	7	9	63	49	81
10	8	8	64	64	64
11	9	9	81	81	81
12	8	9	72	64	81
13	8	8	64	64	64
14	8	9	72	64	81
15	10	10	100	100	100
16	8	9	72	64	81
17	9	9	81	81	81
18	8	9	72	64	81
19	9	9	81	81	81
20	8	9	72	64	81
21	8	8	64	64	64
22	9	9	81	81	81
23	9	9	81	81	81
24	9	10	90	81	100
25	7	8	56	49	64
26	8	8	64	64	64
27	8	9	72	64	81
28	8	8	64	64	64
29	9	9	81	81	81
30	9	9	81	81	81
TOTAL	251	266	2235	2117	2370

S= 10	SUPERA EL APRENDIZAJE
D= 8-9	DOMINA EL APRENDIZAJE
A= 7	ALCANZA EL APRENDIZAJE

JUEGOS Y EJERCICIOS CORPORALES



Fuente: Lista de cotejo
 Elaborado por: Martha Ruiz

1. Planteamiento de la Hipótesis

Ho p=0

Aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de la motricidad gruesa.

HA p≠0

Aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de la motricidad gruesa.

2. Nivel de significación

$\alpha = 0.05$.

3. Criterio de aceptación de rechazo de Ho de acuerdo al estadístico

Se rechaza la hipótesis nula si $r < -0.296$ o bien si $r > 0.296$, donde 0.296 es el valor teórico de r 0.5 para $n = 30$, en caso contrario exprese que el valor de r no es significativo.

4. Cálculos

Aplicando la fórmula se obtiene:

$$N = 30$$

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$
$$r = \frac{30(2235) - (251)(266)}{\sqrt{[30(2117) - (251)^2][30(2370) - (266)^2]}}$$

$$r = \frac{67050 - 66766}{\sqrt{[63510 - 63001][71100 - 70756]}}$$

$$r = \frac{284}{\sqrt{[509][344]}}$$

$$r = \frac{284}{\sqrt{175096}}$$

$$r = 0,68$$

5. Decisión final

Como $r = 0.68$ está a la derecha de 0,296 se rechaza la hipótesis nula, luego el coeficiente de correlación $r = 0.68$ si es significativo.

6. Interpretación

Como $r = 0,68$ existe una correlación positiva considerable entre los valores obtenidos por los estudiantes antes y después de la aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa. Por lo que queda demostrado que la aplicación de ésta Guía permite desarrollar las habilidades de motricidad gruesa.

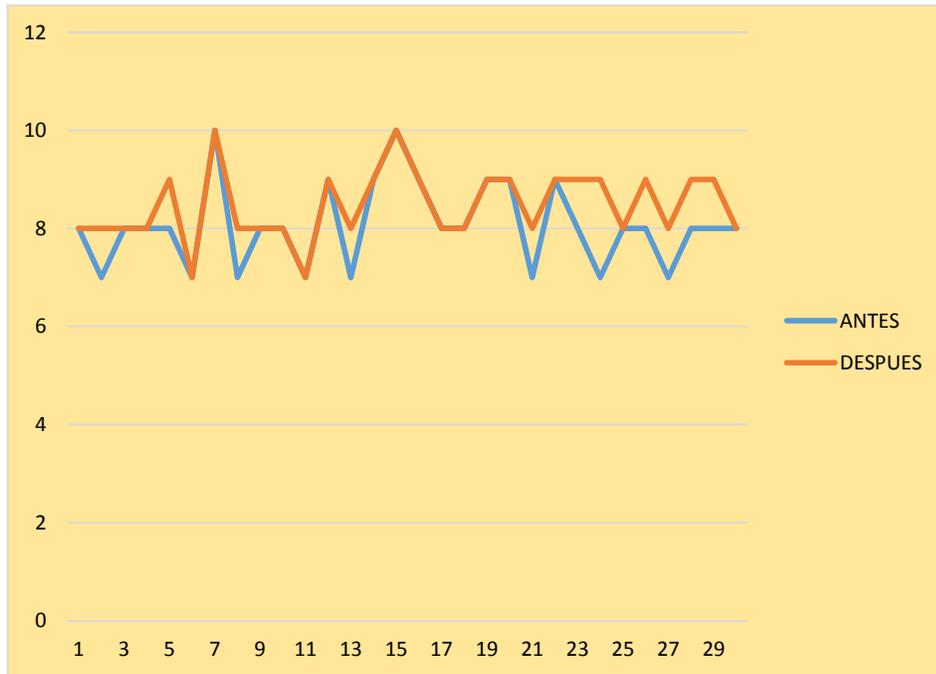
4.2.1.3. Comprobación de hipótesis específica 3

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando sus movimientos por planos y combinados.

JUEGOS TEATRALES					
Nº	ANTES	DESPUÉS	XY	X²	Y²
	Actividades del Bloque N°3 desde “La caja mágica” hasta “Titeres”	Actividades del Bloque N°3 desde “La caja mágica” hasta “Titeres”			
1	8	8	64	64	64
2	7	8	56	49	64
3	8	8	64	64	64
4	8	8	64	64	64
5	8	9	72	64	81
6	7	7	49	49	49
7	10	10	100	100	100
8	7	8	56	49	64
9	8	8	64	64	64
10	8	8	64	64	64
11	7	7	49	49	49
12	9	9	81	81	81
13	7	8	56	49	64
14	9	9	81	81	81
15	10	10	100	100	100
16	9	9	81	81	81
17	8	8	64	64	64
18	8	8	64	64	64
19	9	9	81	81	81
20	9	9	81	81	81
21	7	8	56	49	64
22	9	9	81	81	81
23	8	9	72	64	81
24	7	9	63	49	81
25	8	8	64	64	64
26	8	9	72	64	81
27	7	8	56	49	64
28	8	9	72	64	81
29	8	9	72	64	81
30	8	8	64	64	64
TOTAL	242	254	2063	1974	2166

S= 10	SUPERA EL APRENDIZAJE
D= 8-9	DOMINA EL APRENDIZAJE
A= 7	ALCANZA EL APRENDIZAJE

JUEGOS TEATRALES



Fuente: Lista de cotejo
Elaborado por: Martha Ruiz

1. Planteamiento de la Hipótesis

Ho p=0

La aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de la motricidad gruesa.

HA p≠0

La aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de la motricidad gruesa.

2. Nivel de significación

$\alpha = 0.05$.

3. Criterio de aceptación de rechazo de Ho de acuerdo al estadístico

Se rechaza la hipótesis nula si $r < - 0.296$ o bien si $r > 0.296$, donde 0.296 es el valor teórico de r 0.5 para $n = 30$, en caso contrario exprese que el valor de r no es significativo.

4. Cálculos

Aplicando la fórmula se obtiene:

$$N = 30$$

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$
$$r = \frac{30(2063) - (242)(254)}{\sqrt{[30(1974) - (242)^2][30(2166) - (254)^2]}}$$

$$r = \frac{61890 - 61468}{\sqrt{[59220 - 58564][64980 - 64516]}}$$

$$r = \frac{422}{\sqrt{[656][464]}}$$

$$r = \frac{422}{\sqrt{304384}}$$

$$r = 0,76$$

5. Decisión final

Como $r = 0.76$ está a la derecha de 0,296 se rechaza la hipótesis nula, luego el coeficiente de correlación $r = 0.76$ si es significativo.

6. Interpretación

Como $r = 0,76$ existe una correlación positiva considerable entre los valores obtenidos por los estudiantes antes y después de la aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” para el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa. Por lo que queda demostrado que la aplicación de ésta Guía permite desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Se determina que la aplicación de la Guía Didáctica Lúdica “Eliz” a través de juegos recreativos cuya finalidad va más allá de ocupar el tiempo libre de los niños, desarrolla las habilidades de la motricidad gruesa, ejecutada mediante metodologías sencillas que estimulen el desarrollo coordinativo, la lateralidad y el equilibrio.
- Se concluye que a través de los juegos y ejercicios corporales se desarrolla las habilidades funcionales del cuerpo, los cuales ayudan a estimular activamente la tonicidad y capacidad de respuesta corporal de los niños y niñas del de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” mejorando la coordinación motriz y cada una de las actividades.
- Se establece que con la aplicación de nuevas estrategias metodológicas para los juegos teatrales se logra que las maestras trabajen con diferentes técnicas didácticas que ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje, con lo cual los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” desarrollan coordinación motriz dando rienda suelta a la fantasía, imaginación y creatividad, convirtiendo lo fantástico en real.
- Se pudo evidenciar que existió un progreso en el desarrollo de los movimientos musculares de piernas, brazos, manos, pies, cabeza, etc., además las habilidades de desplazarse, moverse, conocer y explorar el ambiente que lo rodea, todos estos son muy importantes porque constituyen la base fundamental para el desarrollo motriz de los niños y niñas.
- La guía didáctica lúdica “Eliz” proporcionó una estructura metodológica sistemática que permitió a los docentes aplicar técnicas y estrategias que contribuyeron a potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda la aplicación de juegos recreativos en espacios abiertos y que se ejecuten con herramientas sencillas que estimulen el desarrollo coordinativo, la lateralidad y el equilibrio en los niños y que a más de ello estimulen la participación e integración.
- Se sugiere emplear juegos y ejercicios corporales acorde a la edad del niño, ya que estos permitirán que responda de forma rápida y coordinada a diferentes tipos de estímulos, sumado a esto se desarrollará adecuadamente su capacidad de respuesta corporal, las habilidades y destrezas motrices gruesas.
- Se recomienda fomentar la práctica de juegos teatrales en los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” para desarrollar algunas conductas referentes a sentimientos, valores, actitudes que pueden ser manifestados como resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje, organizando e integrando la personalidad para su plena realización.
- Se debe tomar en cuenta al desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia, puesto que es de vital importancia, considerando que las habilidades que los niños adquieran repercutirán en el perfeccionamiento de otras áreas como son la cognitiva, afectiva y motriz, que lo conducirán a lo largo de su vida.
- Se recomienda la implementación de la Guía Didáctica Lúdica “ELIZ” ya que permite al docente estar inmerso y aplicar algunas alternativas innovadoras, dejando de lado las metodologías tradicionales de enseñanza, a más de ello, con la utilización de esta herramienta en el aula se logrará que las clases sean más divertidas, dinámicas, participativas, fomentando valores, etc., logrando que el niño alcance un desarrollo integral.

BIBLIOGRAFÍA

- Aisanuk, L. (2001). Gestión de tiempo de ocio. Barcelona: INDE Publicaciones. España: Aisa.
- Almaguer, B. (2004). La actividad y comunicación científica. . Universidad de Pourtprace. Haití.
- Armijos. (2012). Desarrollar correctamente la motricidad gruesa en los niños y niñas para su correcto desarrollo. Colombia: Edit. Trillas.
- Basantes, H. (2008). Estrategias Educativas para la Motivación.
- Bautista. (1986). El juego basado en la motivación. En C. Laura, EL juego (pág. 20). Edit Santillana.
- Delva. (2010). Hacia la posibilidad lúdica en el proceso educativo en entender y transformar la realidad. Madrid: Trillas.
- Dinello, R. (2004). Expresión Lúdico Creativa. En (Temas de Educación Infantil). Montevideo: Nordan.
- educación, G. G. (s.f.).
- Eisner. (2002). Metáfora del educador, espíritu crítico en la práctica docente. Mexico: Salao.
- Esterlla, V., & Estrella Velazco, N. (2007). Técnicas para Motivar mediante juegos recreativos a los niños y niñas. Mexico: ADMS.
- Fernández, C. y. (2003). Psicomotricidad y sus facetas habilidades del niño " Desarrollo motor". España: Primera Edición.
- Fernández, G. (2008). Pedagogía, Psicología y Didáctica. San Pablo - CEU. Madrid: Trillas.
- Francisco, G. F. (2007). La motricidad gruesa desarrollo cronológico del niño " Relajación neuromuscular". México: Trillas.
- Garrido, G. (2005). Diccionario Europeo de la educación. México: Cadíz.
- Gavilanes, L. (2000). Técnicas efectivas de aprendizaje relación y simultaneidad. Cali: Edit Martinez.
- Kaufman. (2009). Actividades Lúdicas herramienta didáctica desarrollo cognitivo. Cali: Sexta Edición. Edit. Martinez.
- LLanos. (2009). Juego conducta motivadora y valor social predominante. Cali: Edit. San Fernando.

- Luis., G. G. (s.f.). Diccionario Europeo de la educación.
- Mallart. (2000). La didáctica disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo. España: Escapetf.
- Merani. (2000, pag, 93). Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente de psicología. Uruguay: Edit. Magas.
- Mora, J. (1989). Las capacidades físicas y bases del rendimiento motor. Cádiz: Diputacion de Cádiz.
- Ortiz, E. M. (2004). El proceso de profesionalización del docente universitario. . Revista Pedagogía Universitaria, IX.
- Parlebas, P. (2011).). Perspectivas para una educación física moderna. Málaga España: Unisport.
- Pazmiño G, H. P. (2009). elaboracion y aplicacion de un manual de motricidad gruesa. Eloy Alfaro.
- Pérez., C. (2005). Educar Jugando mediante técnicas dentro de las clases " Jugando Creando". San Marcos (Peru): Mavilo.Editorial San Marcos.
- Piaget, J., Lorenz, K., Erikson, E. y otros. . (2001). Juego y Desarrollo. Barcelona: Ed. Grijalbo.
- Ponce, R. (2011). Actividad Física - recreativa. Madrid España: Aguilar.
- Ramis. (2011). Director del Programa de Magister en Filosofía Moral. Filosofía educativa. T. Texto de Estudios. Universidad de concepción, Chile: Martinez.
- Reyes Navia , R. (2003). El juego procesos de desarrollo y socialización. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Rodriguez, P. (Bogota (2005). Tendencias en el sustento epistemológico . Trabajo Social en artículos de revistas, Universidad de La Salle. Facultad de Trabajo Social.
- Sánchez, J. P. (s.f.). Centro, localidad. provincia: CÓRDOBA.
- Torre. (2011). Proceso didáctico didáctico del docente, enseñanza-aprendizaje. México: Edit. Magtif.
- UNESCO. (2008.p11). Proyecto Principal de Educación en América Latina y el Caribe.
- UNICEF. Dinello, Llanos, Reyes, Vicarioli, Zeledón y otros. (2006). Juego y Desarrollo: Un Canto a la Libertad. Nueva Gente Juego y Desarrollo: . Bogotá, Colombia:, p.41.
- Vygotsky. (2006). www.El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea.com.

WEBGRAFÍA

- <http://educar.org/técnicas de estudio.com>.
- <http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml#ixzz33CtNqEHL>
- http://www.prensalibre.com/familia/familia-motricidad-fina-gruesa-ninos_0_475752574.html
- <http://www.definicionabc.com/general/guia.php>
- http://estadistica.ingenieria.usac.edu.gt/index.php?option=com_content&view=article&id=51&Itemid=6
- http://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad_gruesa
- www.El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea.com.
- <http://pedagogiafilos.spaces.live.com>.
- www.cnep.org.mx. México. : 2da Edición. México: Said.
- <http://pedagogiafilos.spaces.live.com>. pedagogiafilos, p.
- [http:// www.uta.ec](http://www.uta.ec) Manual del método Montessori Argentina:Paidos. S.A.I.C.F.adapatdo (12 de enero2008). com

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO,
ARTE Y APRENDIZAJE**

TÍTULO

Elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

AUTORA

Martha Elizabeth Ruiz Alarcón

RIOBAMBA - ECUADOR

2013

1. TEMA

Elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1. Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación

La investigación se realizará en el Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” se encuentra ubicado en las calles Juan de Velasco y 24 de Mayo S/N, del Barrio Santa Faz, de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo.

2.2. Situación Problemática

Siendo de gran importancia el tema de motricidad gruesa en el Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” para el desarrollo de los niños se lo incluye en los planes de estudio desde las edades más tempranas. Sin embargo, llama la atención que a pesar de conocer que en la edad preescolar tiene lugar el desarrollo acelerado del organismo del niño, activándose todos los sistemas, la cual se logra con la utilización de materiales comprados y/o creados por las maestras y precisamente se ha observado la presencia de dificultades en el cumplimiento de las habilidades motrices a desarrollar con los niños y las niñas de este Centro, pues en reiteradas visitas realizadas a las maestras y a los niños, se observa la falta de dichos materiales, donde las maestras frenan el desarrollo motor de los niños, faltando iniciativa para crearlos, limitándose solo a lanzar, correr, caminar, rodar, reptar, saltar y equilibrio, no aplicando en estas habilidades las diferentes formas a desarrollar en el tema de motricidad gruesa para esta edad.

De acuerdo con lo observado en el Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” se pudo notar que no se ha desarrollado una parte de la motricidad gruesa en la mayoría de los niños, pues se tropiezan o se llevan por delante objetos al caminar, sus movimientos con los brazos o pierna son torpes, debilidad en los movimientos, no coordina los movimientos de su cuerpo (saltar, caminar correr), tienen movimientos

corporales equivocados, son incapaces de jugar cuando existen varios movimientos del cuerpo. Esto genera las siguientes consecuencias: desequilibrio, desarrollo equivocado de la motricidad, problemas de visión, ejecución de ejercicios inadecuados, no identifica la lateralidad; no existió estimulación temprana, no hay desarrollo social donde los responsables son los padres y docentes. Todos estos aspectos conllevan a que, en un futuro los niños tengan problemas de lectoescritura y por ende en su aprendizaje.

Por lo tanto la propuesta que se realiza es la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

2.3. Formulación del Problema

¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013?

2.4. Problemas Derivados

- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013?
- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013?
- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de

tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013?

3. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se originó por una preocupación generalizada de que el modelo tradicional de enseñanza aprendizaje basado en la transmisión de conocimientos ya establecidos no asegura un uso adecuado de ese conocimiento y desarrollo integral del niño, como el tema relacionado con la motricidad gruesa y el desarrollo cronológico del niño y niña especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto del juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.

Dentro del estudio del desarrollo psicomotor es importante considerar al esquema corporal porque este le ayudará a conocer las diferentes partes de su cuerpo, como la de los demás mejorando su relación con el entorno, a su auto realización, lateralidad para su ubicación en el espacio, de esta forma se podrá presentar el dominio de uno u otro hemisferio.

Esta investigación aportará al Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” algunas herramientas que permitirán crear un espacio adecuado, de nuevas relaciones y objetos, mediante una guía didáctica lúdica que muestre la aplicación de juegos recreativos, ejercicios corporales y juegos teatrales potenciando las habilidades de motricidad gruesa de los niños y niñas.

Los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” y como beneficiarios indirectos se tendrá a los docentes con innovaciones que alienen el proceso de enseñanza – aprendizaje, a fin de crear espacios de desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa.

Es factible la realización de este trabajo considerando dos aspectos el tiempo y los recursos, en el primer caso existe el tiempo disponible y planificado a fin de ejecutar las actividades previstas; en lo referente a los recursos económicos son un aporte de la

investigadora; sumado a ello hay la apertura y apoyo total de las autoridades del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”, por tanto, el tema es realizable.

4. OBJETIVOS

4.1.Objetivo General

Demostrar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

4.2.Objetivos Específicos

- Determinar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.
- Evidenciar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.
- Identificar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1. Antecedentes de investigaciones anteriores

Luego de revisar en la Biblioteca de la Universidad se pudo definir que existen algunas investigaciones relacionadas con las variables de estudio en este tema, sin embargo, no son similares, por lo tanto se considera que este trabajo es original.

5.2. Fundamentación Teórica

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Todo ser humano es un ser filosófico por naturaleza, por tanto, a través de este estudio se aportará en la solución del problema existente, aspirando a que el niño llegue a ser un ente pensante y desarrolle sus capacidades.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Un maestro es un orientador y como tal va a ayudar al niño en valores morales, éticos, religiosos, etc.; pues a más de orientar, investiga los problemas.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Se desea que el niño llegue a tener un comportamiento de acuerdo al medio en el que está o se desenvuelve.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La Constitución de la República del Ecuador 2008, sección quinta, Artículo 45, manifiesta que: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado, por tanto consagra los derechos de la educación para todos.

El Buen Vivir y la educación interactúan, pues el derecho a la educación es un componente esencial del mismo, en la medida en que permite el desarrollo de las potencialidades humanas y como tal garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas.

6. HIPÓTESIS

6.1.Hipótesis General

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

6.2.Hipótesis Específicas

- La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz,” a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mostrando una práctica del juego con las habilidades motrices.
- La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando su desplazamiento y escalada.
- La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando sus movimientos por planos y combinados.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

7.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mostrando una práctica del juego con las habilidades motrices.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos recreativos.	Es un conjunto de ejercicios y metodologías que permiten el esparcimiento y selección de prácticas para desarrollar habilidades, y al mismo tiempo tener un tiempo de recreación	Ejercicios Esparcimiento Recreación	<ul style="list-style-type: none"> • El niño relaja su cuerpo mientras juega • El niño realiza correctamente los ejercicios • Es niño es creativo en el juego • El niños es espontáneo • El niño cumple reglas de los juegos • Tiene limitaciones en los juegos • Realiza con orden los juegos 	Técnica: La observación Instrumento: Lista de Cotejo

<p>Motricidad gruesa</p>	<p>Proceso externo que permite aprovechar los conocimientos y habilidades adquiridas, para la explicación de las propiedades, de las cosas y la resolución exitosa de determinada tarea teórica y práctica.</p>	<p>Proceso</p> <p>Habilidades</p> <p>Prácticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El niño tiene el control en el movimiento de su cuerpo. • Realiza bien los desplazamientos. • El niño trepa un plano vertical. • El niño salta obstáculos-altura. • El niño desplaza correctamente su cuerpo 	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de Cotejo</p>
--------------------------	---	--	--	--

7.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando su desplazamiento y escalada.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos y Ejercicios Corporales	Es un conjunto de movimientos corporales que se realizan con el objetivo de mejorar la condición física del individuo y a más de ello desarrollar algunas habilidades y destrezas integrando además la recreación	Recreación y Ejercicios	<p>Caminar</p> <p>Correr</p> <p>Saltar</p> <p>- Ejercicios Golpear</p> <p>Lanzar</p> <p>- Juegos Individuales</p> <p>Participativos Grupales</p>	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de Cotejo</p>

<p>Motricidad gruesa</p>	<p>Proceso externo que permite aprovechar los conocimientos y habilidades adquiridas, para la explicación de las propiedades, de las cosas y la resolución exitosa de determinada tarea teórica y práctica.</p>	<p>Proceso</p> <p>Habilidades</p> <p>Prácticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El niño tiene el control en el movimiento de su cuerpo. • Realiza bien los desplazamientos. • El niño trepa un plano vertical. • El niño salta obstáculos-altura. • El niño desplaza correctamente su cuerpo 	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de Cotejo</p>
--------------------------	---	--	--	--

7.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando sus movimientos por planos, y combinados.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos teatrales	Es un proceso de aprendizaje y sirve como medio de comunicación para expresar fantasías inconscientes, explorar la imaginación y rescatarla, encontrando recursos valiosos en la expresión y la comunicación.	Proceso Comunicación Expresión	<ul style="list-style-type: none"> • El niño identifica personajes • El niños demuestra emociones • El niño describe sensaciones • El niño realiza escenas • El niño repite y describe personajes 	Técnica: La observación Instrumento: Lista de Cotejo

8. METODOLOGÍA

8.1. Tipo de Investigación

Por el objetivo: Es aplicada porque se identifica el problema, se va a elaborar la guía y aplicando en el día a día se pretende dar solución a un problema.

Por el Lugar: De Campo porque va a ser en la cancha o patio de juegos con varios instrumentos.

Por el nivel: Es descriptiva, es decir como es y cómo está el problema.

Método: participativa porque va a intervenir los niños y la docente en esta investigación.

Método cualitativo: porque emplea métodos de recolección de datos con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad.

8.2. Diseño de la Investigación

No Experimental: porque se lleva a cabo al estudiar una intervención, es el estudio de un caso y presenta algunas amenazas.

8.3. Población

A continuación se describe la población a encuestarse:

CUADRO DEMOSTRATIVO DE LA POBLACIÓN	
ESTRATOS	POBLACIÓN
Niños	19
Niñas	11
TOTAL	30

8.4. Muestra

No se obtendrá muestra debido a que vamos a trabajar con toda la población, pues es un universo pequeño.

8.5. Métodos de Investigación

En la presente investigación se usará el método deductivo porque permitirá analizar algunas causas y consecuencias de la aplicación de juegos, ejercicios y técnicas que ayuden a desarrollar la motricidad gruesa, mediante este estudio se podrá llegar a conclusiones sobre el tema investigado y elaborar una propuesta para aportar en la solución del problema encontrado.

8.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

- **TÉCNICA**

- LA OBSERVACIÓN (Para aplicar con los niños).

Esta técnica permite analizar el cumplimiento de algunos aspectos considerados de acuerdo a las variables en estudio.

-LA ENCUESTA (Para aplicar con los docentes).

Permite consultar el criterio expedito de los docentes.

- **INSTRUMENTO**

-LA LISTA DE COTEJO (Para los niños).

Este instrumento nos permite analizar o comparar tres o más opciones. No se limita a un sí o no.

-EL CUESTIONARIO (Para los docentes).

Responde al quehacer educativo que se ejerce en el lugar a investigarse.

8.7. Técnicas de procedimientos para el análisis de resultados.

Para el procedimiento:

- Recolección de información.
- Estructurar la Lista de cotejo.
- Aplicar la Lista de cotejo.
- Se proporcionará una valoración de alcanza, domina o supera a cada observación.
- Se utilizará una valoración cualitativa y cuantitativa.
- Tabular cada uno de los indicadores y determinar un promedio.
- Esto va a estar explicado en cuadros, gráficos y análisis de resultados.

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

9.1. Recurso Humano

- Niños
- Docentes
- Investigador

9.2. Recurso Financiero

DETALLE	VALOR (USD)
• Material de Oficina	\$ 150,00
• Anillados y empastados	\$ 100,00
• Materiales para actividades de motricidad gruesa	\$ 250,00
• Impresiones	\$ 150,00
• Internet	\$ 80,00
SUB TOTAL	\$ 730,00
• Imprevistos (10%)	\$ 73,00
TOTAL	803,00

10. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD DE TRABAJO	MAYO 2013				JUNIO 2013				JULIO 2013				SEPTIEMBRE 2013				OCTUBRE 2013				NOVIEMBRE 2013				DICIEMBRE 2013			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
▪ Recolección de información	■																											
▪ Estructurar la Lista de cotejo			■																									
▪ Aplicar la Lista de cotejo					■																							
▪ Se proporcionará una valoración de alcanza, domina o supera a cada observación									■																			
▪ Se utilizará una valoración cualitativa y cuantitativa													■															
▪ Tabular cada uno de los indicadores y determinar un promedio																	■											
▪ Esto va a estar explicado en cuadros, gráficos y análisis de resultados																									■			

11. MATRIZ LÓGICA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013?.</p>	<p>Demostrar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.</p>	<p>La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.</p>
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013?</p>	<p>Determinar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013</p>	<p>La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos recreativos desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mostrando una práctica del juego con las habilidades motrices.</p>

<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013?.</p>	<p>Evidenciar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013</p>	<p>La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos y ejercicios corporales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando su desplazamiento y escalada.</p>
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013?</p>	<p>Identificar como la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013</p>	<p>La aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, a través de juegos teatrales desarrolla las habilidades de motricidad gruesa en los niños/ as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013, mejorando sus movimientos por planos y combinados.</p>

BIBLIOGRAFÍA

1. Becquer, Gladis. 1990. La Educación Física Preescolar._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación. 85p.
2. Bernal, A. 2006. Metodología de la Investigación. 2º edición.
3. Constitución de la República de Ecuador 2008.
4. Garcia otero. Julia. Comp. Selección de lecturas sobre medios de enseñanza. La Habana E.D Pueblo y Educación. 2002.
5. Parlebas, P. 2001. Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad. Editorial Paidotribo, Barcelona.
6. Zagalaz, Sánchez Ma. Luisa. 2001. "Corrientes y tendencias de la Educación Física". INDE: Barcelona, España.

Medios electrónicos de internet

- http://www.prensalibre.com/familia/familia-motricidad-fina-gruesa-ninos_0_475752574.html
- <http://www.definicionabc.com/general/guia.php>
- http://estadistica.ingenieria.usac.edu.gt/index.php?option=com_content&view=article&id=51&Itemid=69
- http://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad_gruesa

MATRIZ

<p style="text-align: center;">SÍNTOMAS</p> <ul style="list-style-type: none">• Se tropiezan o se llevan por delante objetos al caminar.• Torpeza en movimientos con los brazos o piernas.• No tienen coordinación ojo - pie.• Debilidad en los movimientos.• No coordina los movimientos de su cuerpo (saltar, caminar correr).• Tiene movimientos corporales equivocados.• Es incapaz de jugar cuando existen varios movimientos del cuerpo.	<p style="text-align: center;">CAUSAS</p> <ul style="list-style-type: none">• Desequilibrio.• Desarrollo equivocado de la motricidad.• Problemas de visión.• Falta de ejercicios adecuados.• No identifica la lateralidad.• No existió estimulación temprana.• No hay desarrollo social.
<p style="text-align: center;">PRONÓSTICO</p> <ul style="list-style-type: none">• Niños con problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa.	<p style="text-align: center;">PROPUESTA</p> <ul style="list-style-type: none">• Elaboración y aplicación de una Guía Didáctica Lúdica “Eliz”, para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños/as de tres a cuatro años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño” de la parroquia Veloz, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo en el período Mayo - Diciembre 2013.

ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN

JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES

OBJETIVO: Consultar el criterio expedito de las maestras sobre las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños / as de 3 a 4 años del centro de educación inicial “Monseñor Leonidas Proaño”.

INDICACIONES: Lea detenidamente y responda con la mayor fidelidad al quehacer educativo que se ejerce en el centro de educación inicial “Monseñor Leonidas Proaño”, para obtener datos reales.

CUESTIONARIO

1. ¿Para usted son importantes las actividades lúdicas como estrategias didácticas para generar motivación?

Si

Parcialmente

No

2. ¿Utilizan actividades didácticas lúdicas antes de comenzar sus clases?

Sí No

3. ¿Las actividades didácticas lúdicas ayudan a mejorar la agilidad, la orientación y motricidad gruesa?

Si

Parcialmente

No

4. ¿Con el movimiento dirigido mejora la coordinación y funciones del cuerpo?

Si

Parcialmente

No

5. ¿A su criterio cómo valora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?

Buena

Regular

Mala

6. ¿Es importante trabajar la motricidad gruesa en los niños todos los días para asegurar su desarrollo corporal e intelectual?

Siempre

A veces

Nunca

7. ¿Cuáles son las capacidades coordinativas de la motricidad gruesa?

Esquema corporal

Pinza digital

Equilibrio

8. ¿Le gustaría ampliar sus conocimientos sobre motricidad gruesa y su metodología de aplicación?

Sí No

9. ¿Cree usted que con el ejercicio corporal y los juegos teatrales se logra mayor estabilidad emocional en los niños?

Siempre

A veces

Nunca

10. ¿La aplicación de una guía didáctica lúdica mejorará las condiciones de formación, crecimiento y educación motriz de los niños que asisten a la institución?

Sí No

Anexo 3

LISTA DE COTEJO DIREGIDA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “MONSEÑOR LEONIDAS PROAÑO”

OBJETIVO: Descubrir mediante la observación directa las actividades didáctica lúdicas que se realizan con los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Monseñor Leonidas Proaño”, para mejorar el desarrollo motriz grueso.

PARÁMETROS	ALTERNATIVA			T	ALTERNATIVA			T
	ANTES				DESPUÉS			
	Alc	Dom	Sup		Alc	Dom	Sup	
1. Participa activamente el niño en juegos recreativos al aire libre								
2. El niño respeta las reglas de los juegos								
3. El niño mantiene buenas relaciones con sus compañeros								
4. Los juegos recreativos fortalecen la autoestima y la identidad del niño								
5. Se mantiene motivado el niño en el desarrollo del juego								
6. El niño mejora la expresión corporal y la coordinación mediante el empleo de materiales								
7. Realiza ejercicios controlando el movimiento de su propio cuerpo								
8. Controla los movimientos que desarrollan sus capacidades motrices como tono, postura, equilibrio								
9. Los juegos teatrales en el niño mejoran la expresión corporal y la personalidad escénica								
10. Los niños comparten historias desarrollando su imaginación								

Anexo 4

Riobamba, 10 de Mayo del 2013

Msc.

Flor María Latorre

DIRECTORA DEL JARDIN DE INFANTES "MONSEÑOR LEONIDAS PROAÑO"

Presente.

De mi consideración:

El motivo de la presente es para solicitarle de la manera más comedida, me permita realizar en su prestigiosa Institución el Proyecto de Investigación con el Tema: **ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ", PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS/AS DE TRES A CUATRO AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "MONSEÑOR LEONIDAS PROAÑO" DE LA PARROQUIA VELOZ, DEL CANTÓN RIOBAMBA, DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO MAYO - DICIEMBRE 2013**, puesto que es un requisito que debo cumplir previo a la culminación del Programa de Maestría a la cual asisto en la Universidad Nacional de Chimborazo.

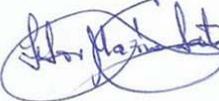
Por la atención que se digne dar a la presente anticipo mi agradecimiento.

Atentamente.



Martha Elizabeth Ruiz Alarcón
C.I 060334149-6

Recibi conforme





Anexo 5



Ministerio
de Educación



JARDIN DE INFANTES
“MONSEÑOR LEONIDAS PROAÑO”

CERTIFICADO

Yo, Flor María Latorre en calidad de Directora del Jardín de Infantes “Monseñor Leonidas Proaño”, certifico que la Lic. MARTHA ELIZABETH RUIZ ALARCÓN;

Realizó el Proyecto de Investigación con el tema: **ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA “ELIZ”, PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS/AS DE TRES A CUATRO AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “MONSEÑOR LEONIDAS PROAÑO” DE LA PARROQUIA VELOZ, DEL CANTÓN RIOBAMBA, DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO MAYO - DICIEMBRE 2013.**

Aplicando con los niños de Educación Inicial la Guía antes mencionada contribuyendo al conocimiento de nuestras docentes y al mismo tiempo fortaleciendo el aprendizaje de los niños, adicionalmente deja un ejemplar de esta Guía para incrementar los instrumentos de apoyo de la biblioteca de nuestra institución.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Riobamba, junio 30 del 2014.




Msc. Flor María Latorre

**DIRECTORA DEL JARDIN DE INFANTES
“MONSEÑOR LEONIDAS PROAÑO”**