



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA “NUEVE DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD DE SANJAPAMBA, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2014 - 2015**

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora en Educación Parvularia e Inicial.

**AUTORA**

**PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA**

**TUTORA**

**Mgs.Sc. ZOILA ROMÁN**

**RIOBAMBA - ECUADOR**

**2016**

## CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Mgs.Sc.  
Zoila Román

CERTIFICA:

El mismo que sido revisado y aprobado el presente trabajo titulado: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA “NUEVE DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD DE SANJAPAMBA, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2014 – 2015”**. Por consiguiente me permito aprobar su presentación ante el tribunal respectivo.

Riobamba, 17 de marzo del 2016



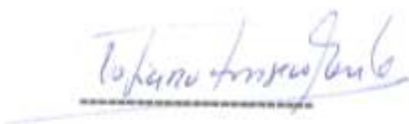
**TUTORA**  
Mgs.Sc. Zoila Román

## MIEMBROS DEL TRIBUNAL

El tribunal de tesis certifica que: El trabajo de investigación: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA “NUEVE DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD DE SANJAPAMBA, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2014 – 2015**. de responsabilidad de Pancho Guamunshi María Cecilia, ha sido esmeradamente revisado por los Miembros del Tribunal de Tesis, quedando autorizada su presentación.

## MIEMBROS DEL TRIBUNAL

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL Mgs. Tatiana Fonseca



MIEMBRO DEL TRIBUNAL Mgs. Nancy Valladares



MIEMBRO DEL TRIBUNAL Mgs. Zoila Román



## **DERECHOS DE AUTORIA**

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA “NUEVE DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD DE SANJAPAMBA, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2014 – 2015, como también los contenidos, ideas análisis y propuesta son de exclusiva responsabilidad y fruto de mi trabajo

  
**PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA**

## **DEDICATORIA**

A mi madre por siempre estar apoyándome y brindándome toda su colaboración, gracias por cuidarme y quererme a mis hijos quienes son mi fuente de inspiración y lucha para seguir adelante. Gracias a todas las personas que de una u otra forma siempre estuvieron junto a mí y nunca me negaron su ayuda. A todos los docentes que me guiaron durante este largo camino, gracias de corazón muchas gracias.

  
**PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA**

## **AGRADECIMIENTO**

Primero que todo a Dios y a la virgen por quienes me dieron fortaleza, valor, confianza, fe para soportar todas las dificultades que tuve durante la carrera, y poder culminar satisfactoriamente una de mis grandes metas.

A mis padres, por brindarme económicamente su apoyo, por darme el don de vida, y por la educación que impartieron en mí, gracias de todo corazón.

  
PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA

# INDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
PORTADA	i
CERTIFICADO DE TUTORÍA	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
DERECHO DE AUDITORIA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xvi
SUMMARY	xvii
INTRODUCCIÓN	1

## **CAPÍTULO I**

<b>1. MARCO REFERENCIAL</b>	
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación del problema	3
1.3 Objetivos	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación	4

## **CAPÍTULO II**

<b>2 MARCO TEÓRICO</b>	
2.1 Antecedentes de la investigación	7
2.2 Fundamentación científica	8
2.2.1 Fundamentación filosófica	8
2.2.2 Fundamentación epistemológica	9
2.2.3 Fundamentación psicológica	9
2.2.4 Fundamentación pedagógica	10
2.2.5 Fundamentación sociológica	10
2.2.6 Fundamento axiológico	11
2.2.7 Fundamentación legal	11
2.3 Fundamentación teórica	12
2.3.1 Música	12
2.3.2 Desarrollo	12
2.3.3 Lenguaje	13
2.3.4 La música en el desarrollo del lenguaje	13
2.3.5 Elementos de la música	15
2.3.5.1 El ritmo	15
2.3.5.2 La melodía	15
2.3.5.3 La armonía	16
2.3.6 La música como herramienta para el desarrollo del lenguaje	16
2.3.7 Importancia de la música	16

2.3.8	Relación de la música con el lenguaje	18
2.3.9	La maestra parvularia y la música	19
2.3.10	Desarrollo del lenguaje	20
2.3.11	Tipos de lenguaje	21
2.3.11.1	Lenguaje oral	21
2.3.11.2	lenguaje kinesico	21
2.3.11.3	Lenguaje proxenico	22
2.3.11.4	Lenguaje iconico	23
2.3.11.5	Lenguaje familiar o colonial	23
2.3.11.6	Lenguaje natura	24
2.3.11.7	Lenguaje literario	24
2.3.11.8	Lenguaje técnico	25
2.3.12	Importancias del lenguaje	26
2.3.13	Desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años	27
2.3.14	Estrategias para desarrollar el lenguaje en niños	29
2.3.15	Métodos y técnicas para el desarrollo del lenguaje	30
2.3.15.1	Métodos	30
2.3.15.2	Técnicas	31
2.4	Definición de términos básicos	32
2.5	Sistema de hipótesis	35
2.6	Variables	35
2.6.1	Variable independiente	35
2.6.2	Variable dependiente	35
2.7	Operacionalizacion de las variables	36

### **CAPÍTULO III**

#### **3 MARCO METODOLÓGICO**

3.1	Método	38
3.1.1	Tipo de la investigación	38
3.1.2	Diseño de la investigación	38
3.2	Población y muestra	39
3.2.1	Población	39
3.2.2	Muestra	39
3.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
3.3.1	Técnicas	39
3.3.2	Instrumentos	40
3.4	Técnicas de procedimiento y análisis y discusión de resultados	40

### **CAPÍTULO IV**

#### **4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS**

4.1	Ficha de observación dirigida a los niños	41
-----	---	----

### **CAPÍTULO V**

#### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1	Conclusiones	48
5.2	Recomendaciones	49
5.3	Referencias bibliográficas	51



## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro N° 1</b> El niño repite y varía movimientos	40
<b>Cuadro N° 2</b> Tiene gran trascendencia en el desarrollo intelectual del niño	41
<b>Cuadro N° 3</b> Contribuye a la comprensión asimilación y desenvolvimiento de aprendizaje	42
<b>Cuadro N°4</b> Favorece la comprensión y asimilación del entorno	43
<b>Cuadro N°5</b> Desarrolla el lenguaje, la creatividad y la imaginación	44
<b>Cuadro N°6</b> Coordina movimientos viso motor	45
<b>Cuadro N°7</b> Tiene equilibrio	46
<b>Cuadro N°8</b> Se volte Se arrastra	47
<b>Cuadro N° 9</b> Se pone de pie	48

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICO N°1</b>	40
El niño repite y varía movimientos	
<b>GRÁFICO N°2</b>	41
Tiene gran trascendencia en el desarrollo intelectual del niño	
<b>GRÁFICO N°3</b>	42
Contribuye a la comprensión asimilación y desenvolvimiento de aprendizaje	
<b>GRÁFICO N°4</b>	43
Favorece la comprensión y asimilación del entorno	
<b>GRÁFICO N°5</b>	44
Desarrolla el lenguaje, la creatividad y la imaginación	
<b>GRÁFICO N°6</b>	45
Coordina movimientos viso motor	
<b>GRÁFICO N°7</b>	46
Tiene equilibrio	
<b>GRÁFICO N°8</b>	47
Se voltea, Se arrastra	
<b>GRÁFICO N°9</b>	48
Se pone de pie	



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA “NUEVE DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD DE SANJAPAMBA, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2014 – 2015**

**RESUMEN**

La investigación permitió conocer como las maestras parvularias estimulan la motricidad gruesa. Hubo la factibilidad por cuanto existe información bibliográfica, recursos humanos, materiales, y económicos, el objetivo general planteado fue determinar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve De Octubre” el marco teórico se fundamentó en la teoría de las dos variables, las mismas que nos permitieron tomar datos bibliográficos como reales del momento. La metodología de investigación utilizada fue la observación de los hechos, a través de la investigación de campo, así como de la investigación documental; para obtener datos reales como instrumentos se aplicó la ficha de observación a los niños y niñas” el análisis e interpretación de resultados se realizó en cuadros, porcentajes y gráficos que permitieron de mejor manera observar los resultados, las conclusiones reflejaron la necesidad de incrementar actividades para que exista un apoyo pedagógico para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños/as investigados Se conceptualizó al juego como estrategia didáctica que conduce al desarrollo de la motricidad gruesa.

## SUMMARY

The present investigation was referred to the game as a teaching strategy in the development of gross motor skills in children from 3 to 4 years of pre-school education in "Nueve de Octubre" elementary school in the community of Sanjapamba, Guano Canton, Chimborazo Province school year 2014-2015, the research allowed to know as pre-school teachers stimulate gross motor. There was feasibility as there is bibliographic, human, material and economic information, the overall objective was to determine the game as a teaching strategy in the development of gross motor skills in children from 3- 4 years of preschool education in "Nueve de Octubre" elementary school, the theoretical framework was based on the theory of two variables. The research methodology used was the observation of facts through field research and documentary research; for real data. As instruments an observation sheet was applied to children." Analysis and interpretation of results was carried out in charts, percentages and graphs that allow better observation of the results the conclusions reflected the need to increase the guide so that there is pedagogical support to improve teaching and learning of investigated children. Game is conceptualized as a teaching strategy that leads to the development of gross motor.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

**COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS**



## INTRODUCCIÓN

El Juego es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo, ayudando a solucionar interrogantes al docente, además éste es considerado una de las mejores herramientas utilizadas en el aprendizaje. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y motor de los niños, además de fomentar al desarrollo de las habilidades prácticas y educativas.

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

**El capítulo I corresponde al Marco Referencial**, donde está el problema, que después de haber ubicado el mismo en un contexto, se procede a buscar las posibles causas y consecuencias con miras a la solución de este problema, planteando objetivos claros y concretos.

**En el capítulo II se redacta el Marco Teórico**, donde se encuentra la teoría de las dos variables con sus respectivos temas y subtemas, debidamente en secuencia numérica.

**El capítulo III corresponde al Marco Metodológico**, a aplicar en el proyecto, en la cual se detalla la forma en que se realizó la investigación, las fichas de observación Ejecutadas, las cuales son la base indispensable para las conclusiones y recomendaciones

**En el capítulo IV consta del Análisis e Interpretación de los resultados**, donde se muestran los resultados en cuadros gráficos estadísticos de las encuestas realizadas en los diferentes estratos poblacionales ajustados a la investigación.

**El capítulo V consta de las Conclusiones Y Recomendaciones** de este trabajo a fin de dar un aporte valioso en este tema

# **CAPÍTULO I**

## **1.- MARCO REFERENCIAL**

### **1.1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

A nivel mundial, la educación preescolar se ha institucionalizado y los docentes, con el afán de categorizarse en la enseñanza, se han dedicado, en su gran mayoría, a desplegar destrezas exclusivamente cognitivas descuidando, en gran parte, el juego como didáctica para desarrollar mejor la motricidad gruesa.

A nivel provincial, se hace procesos para reorientar de formación integral en espacios preescolares, los Centros Educativos creados con este fin van tomando rumbos diferentes, en vez de fomentar el desarrollo sistemático de destrezas, habilidades y aptitudes, se están concretando a adelantar procesos que corresponden a la educación básica y se concentran en lecto-escritura a través de actividades memorísticas-repetitivas y de imitación.

En la comunidad de Sanjapamba la mayoría de la población infantil es de raza indígena, marginada de los avances técnico-científicos, inducida por mitos y tradiciones con un nivel cultural y tradicional muy modesto lo que dificulta el proceso de enseñanza-aprendizaje, su nivel académico es poco halagador y los recursos didácticos son muy elementales.

La escuela brinda servicios educativos desde Educación Inicial hasta el Séptimo Año de Educación Básica. Ante esta realidad, se presentaron las siguientes interrogantes que guiaron el proceso investigativo:

¿El juego ayudará a desinhibir tensiones y a incrementar la participación creativa de los niños de 3 a 4 años?

## **1.2.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cuatro años de educación inicial de la escuela” NUEVE DE OCTUBRE” de la comunidad de Sanjapanba ,Cantón Guano, Provincia de Chimborazo año lectivo 2014- 2015.

## **1.3.- OBJETIVOS**

### **1.3.1.- OBJETIVO GENERAL:**

Determinar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela” Nueve de Octubre” de la comunidad de Sanjapanba, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo año lectivo 20014 20015.

### **1.3.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Analizar el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela” Nueve De Octubre”

Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela” Nueve De Octubre” de la comunidad de Sanjapanba ,Cantón Guano, Provincia de Chimborazo año lectivo 20014 20015.

Proponer actividades para la utilización de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa a fin de dotar una herramienta a los docentes para ayudar a los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la escuela” Nueve De Octubre”.



#### **1.4.- JUSTIFICACIÓN**

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela en general, no ha reconocido el juego como factor importante de aprendizaje. Para muchos docentes jugar equivale a perder el tiempo, para los padres de familia es evidente la dificultad de crear ámbitos de juego que permitan la recreación y el reencuentro familiar.

Esta problemática puede ser superada, en parte, desde una visión contemporánea de la educación, donde el juego sea considerado como una actividad que tiene una función educativa con sentido y significación, que es un verdadero potenciador y motivador del aprendizaje que integra en una relación proyectiva los conocimientos previos que por naturaleza humana y social el niño tiene consigo, con los nuevos conocimientos que el ambiente escolar lo brinda.

La importancia del tema investigado, es innegable, lo que es más, se convierte en una necesidad que demanda urgente atención de quienes dirigen el sistema educativo nacional y particularmente de los docentes que operativizan los procesos de formación en los diferentes niveles de educación inicial, básica y media.

Esta investigación es relevante porque está vinculada con un tema de importancia y que muchos no lo toman con mucha importancia, aportando nuevos conocimientos sobre las variables.

Es de impacto esta investigación porque servirá también para motivar a todas aquellas personas identificadas en este proceso, poniendo en práctica el juego organizado como un instrumento para alcanzar aprendizajes significativos

Es evidente la necesidad de implementar los juegos creando un ambiente novedoso creativo e interactivo donde el niño desarrolle su capacidad de desarrollar su motricidad,

construya su propio pensamiento; esto aportaría a la formación de ciudadanos con altos niveles de felicidad, satisfacción y armonía.

Es de utilidad en educación inicial, se establece la necesidad de emplear las estrategias del juego como herramienta de aprendizaje ya que el mismo proporciona al niño y la niña la capacidad de construir su propia imaginación mediante el proceso de asimilación y adaptación.

Es factible su realización porque se cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica además se puede mencionar que se cuenta con el respaldo de las autoridades del centro además de la colaboración de las maestras tomando en cuenta que se dispone del tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación.

Los beneficiarios de esta investigación serán las maestras, los niños, y niñas de 3 a 4 años de la escuela “NUEVE DE OCTUBRE” de la comunidad de Sanjapanba. Por cuanto se empezara a fomentar el valor educativo y despertar el interés por los juegos.

Los resultados de la investigación favorecen directamente a los 34 niños y niñas de 3 a 4 años que asisten a este Centro de Educación Inicial porque podrán participar de un ambiente de mayor actividad recreativa en donde se habitúen a asumir nuevos roles y desafíos que les den confianza y seguridad en sí mismos; favorece también a los docentes de la institución porque se beneficiarán de los juegos que se seleccionen como los más apropiados para el desarrollo de la motricidad gruesa ; de manera indirecta serán favorecidos todos los niños y padres de familia de la institución .

## **CAPÍTULO II**

### **2.- MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.- ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES RESPECTO AL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA.**

Revisados los archivos de la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo se encontraron las siguientes investigaciones relacionadas al tema en mención.

JUEGO- TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES MILTON REYES, PERÍODO 2008-2009 ARMIJOS CECILIA ATI IRMA MSC. AMPARO CAZORLA

Este antecedente será de mucha ayuda para encajar información con nuestra investigación y me servirá de ayuda para el desarrollo de mi trabajo.

LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN MILTON REYES, AÑO 2008-2009 FLORES XIMENA LLIGUAY RAQUEL MSC. ANA FLOR

Al tener relación casi con las dos variables nos servirá de mucha ayuda porque mediante este antecedente podre llegar a terminar mi trabajo de titulación de la mejor manera porque es una guía muy bien determinando.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011 CRUZ ROJAS YURI MAYRA MOYORA SÁNCHEZ SILVIA XIMENA MSC. RODRIGO ROBALINO

#### **2.2.- FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **2.2.1.- Fundamentos Filosóficos.**

Tiene como objetivo fundamental estudiar la problemática de la naturaleza, de la sociedad y del mismo pensamiento del hombre.

Según LISCANO Carmen dice: **“La filosofía del nuevo currículo concibe al niño y a la niña como seres culturales, históricos y sociales”**.

Si dentro de nuestra concepción a los niños y niñas de 3 a 4 años los catalogamos como seres únicos, es claro que debemos esforzarnos por desarrollar su psicomotricidad a través del juego con la finalidad de proporcionándoles habilidades y destrezas que les permitan transformar el mundo en que viven, de tal manera que crezcan preocupados por hacer historia como individuos y como miembros de la comunidad a la que pertenecen

### **2.2.2.- Fundamentos Epistemológicos.**

Borges y Gutiérrez (1994). : **“El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea**

En los niños de 3 a 4 años se produce el conocimiento a través de las situaciones de juego y las experiencias directas, las mismas que contribuyen a que el niño(a) adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y de ésta manera va descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros, en vista de que con esas experiencias de tipo real y concreto ejercitan los sentidos, los que les proporcionan la oportunidad de observar, manipular y percibir.

### **2.2.3.- Fundamentos Axiológicos.**

Según “ (Rosental)” dice: **“el juego puede convertirse en el vehículo más idóneo porque estimula el sentido de respeto y solidaridad en los infantes”.**

Estas cualidades y valores que desarrollan los niños-as de 3 a 4 años a través del juego son los más óptimos para dar sentido a su existencia porque regulan, guían y ordenan la vida de las personas en un ambiente de paz, libertad, justicia, igualdad y tolerancia que son valores básicos universales que deben estar presentes en la educación moral de toda persona.

Todo esto abarca la oportunidad para que le niño desarrolle todas sus destreza mucho más la motricidad gruesa ayudando a que el niño tenga la capacidad de que a futuro tenga una buen proceso de enseñanza aprendizaje.

### **2.2.4.- Fundamentos Pedagógicos.**

La mediación pedagógica debe sumergir al niño(a) en el pensamiento social hasta que él o ella misma obtenga su propia comprensión y lenguaje interno, en honor a lo cual

Maslow manifiesta: **“En la pedagogía lúdica al igual que en todo proceso educativo se debe incluir el juego el mismo que sirve para desarrollar en el niño la capacidad cognitiva y expresión corporal para luego relacionarse con el mundo social”**

El juego es un disparador de aprendizajes en los niños de 3 a 4 años porque a través de él el niño adquiere las mejores y mayores enseñanzas que puede alcanzar un ser humano a lo largo de su vida, por medio de una actividad placentera y significativa.

En la educación depende mucho el área de la pedagogía porque va de la mano con todo el desarrollo del niño solo así podremos llegar a un aprendizaje sabiendo que el niño está bien y poniendo en acción todo lo que tengamos a la mano para ayudar al niño en su desarrollo

### **2.2.5.- Fundamentos Psicológicos.**

Se refiere al desarrollo del niño:

Fausto Segovia dice: **“La expresividad del juego pone en movimiento todo el cuerpo del niño sin temor consiguiendo descargar grandes cantidades de energía, tensiones, conflictos, etc., viviendo el placer que produce el juego”**.

El juego pone en actividad y movimiento todo el cuerpo humano logrando así que el niño DE 3 y 4 años desarrolle grandes habilidades y desechando energías negativas y olvidándose muchas veces de las tristezas que ellos llevan y no les permite desenvolverse de una manera muy amplia

El niño tiene necesidad de explorar, conocer y actuar en el mundo que lo rodea y es a partir de allí que construye y avanza en sus conocimientos.

### **2.2.6.- Fundamentos Legales.**

Se considera importante sustentar la investigación en la Ley de Educación del Nivel Pre Primario que en su Artículo 8 expresa: **“La educación en el Nivel pre-primario tiende al desarrollo del niño y de la niña y sus valores en los aspectos motriz, biológico, psicológico, ético y social, así como a su integración a la sociedad, con la participación de la familia y del Estado”**

Según el Código de la Niñez y Adolescencia: **“Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva”**.

En el Plan Decenal de Educación:

En Noviembre del 2.006 por medio de una Consulta Popular se aprobó El Plan Decenal de Educación desde el año 2.006 al 2.015, el cual incluye como una de las Políticas el mejoramiento de la calidad de la educación.

En cumplimiento de ésta Política se han diseñado diversas estrategias dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa, una de las cuales es la actualización y fortalecimiento de los Currículos de la Educación General Básica y del Bachillerato y la construcción de la Educación Inicial. Lo expuesto anteriormente permite darnos cuenta que la Ley de Educación toma muy en serio el proceso de perfeccionamiento del niño y la niña en todos los aspectos del desarrollo evolutivo y la práctica de valores para lograr su integración a la sociedad con la responsabilidad y apoyo de su familia.

Con los antecedentes antes mencionados, este trabajo de investigación está sustentado plenamente en las leyes establecidas por los máximos organismos estatales, mediante actividades lúdicas los niños(as) pueden desarrollar funciones básicas superiores.

## **2.3.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.3.1.- El juego como estrategia didáctica**

El juego es la fuente de aprendizaje, estimulando la acción, reflexión y expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea,

En la forma pedagógica, la importancia del juego es muy grande, la pedagogía aprovecha la importancia constante de la psicología para una clara manifestación del mundo interior del niño nos muestra en interior del infante.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Los juegos ayudan al desarrollo muscular y a la coordinación neuromuscular.

Existe ciertas diferencias entre juego y gimnasia la dificultad de los movimientos usados en el juego hacen de un ejercicio sintético a lo contrario de la gimnasia es más activa que se rige a ciertos momentos a un lugar determinado del cuerpo.

Constituye un ejercicio físico donde cumple efectos en las unciones cardiovasculares, cambios osmóticos y respiratorios, llegando a las funciones orgánicas del cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

## **El Juego**

El juego es la fuente de aprendizaje, estimulando la acción, reflexión y expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea de una manera más divertida.

De Borja(1985) agrega: **“el juego puede representar un cambio en la mentalidad y forma de actuar de no pocos maestros y escuelas que tradicionalmente han venido calificándolo como actividad opuesta al trabajo, como actividad que no conduce a nada más que a la pérdida de tiempo y por tanto repudiada en la clase y en la escuela”**.

El juego es un mundo muy maravilloso pero si el educador no lo mira así podría causar en el niño un trauma que solo debe aprender en el salón de clases sin saber que la forma más divertida para que los niños es aprende res jugando, todo maestro tiene que tener en cuenta que los niños son un mundo mágico y que aprenderán solo experimentando

### **2.3.2.- Definiciones sobre el juego.**

El juego es la mejor manera para que el niño desarrolle todas las motricidades de tal virtud tenga mejor desarrollo en sus actividades y mucho más en las actividades que tengan relación con las motricidades.



(peña, 1996) **“Los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los estudiantes, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los estudiantes desarrollen actividades favorable”.**

Los docentes tiene en la mano la mejor herramienta para ayudar al niño con los juegos puede incrementar en el niño la imaginación y la creatividad creando una gran capacidad para las motricidad gruesa García (1998), **“Mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización”**

Para criterio de las tesis, el juego es la estrategia más dinámica y motivadora que reactiva el potencial humano en todas sus etapas de vida promoviendo un aprendizaje significativo a través del dinamismo y la voluntad de cada sujeto, de manera especial en la primera y segunda infancia que es cuando se determina el desarrollo integral de la persona.

### **2.3.3.- Características del juego**

Muchos estudios han comprobado que el juego infantil adquiere una importante trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño y las niñas, logrando así enriquecer sus vínculos e imaginación.

De la misma manera es una experiencia porque produce placer, porque siempre será divertido y abra muchas sonrisas en aquellos que practican el juego,

Es así que el juego se convierte en un elemento que activa todos los recursos y elementos de la personalidad de, los infantes. El niño lo toma como una actividad muy divertida para aprender, es equivalente al trabajo del adulto.

Hay que tener en cuenta que muchos juegos requieren de mucho esfuerzo y reglas cuando se trabaja en grupo para poder realizar la actividad en forma ordenanada es por ello que de clasifican en

**Juegos Motores:** son aquellos que coordinan movimientos y se les puede realizar individual ejemplo carreras saltos con obstáculos

**Juegos Sociales:** se realizan en grupo teniendo la responsabilidad de guiar

### **2.3.5 Importancia del juego para el desarrollo**

El niño encuentra en el juego un interés inmediato, juega porque para él es el mundo que más le gusta, porque responde a las necesidades de su desarrollo integral. En esta fase, el niño mediante el jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor coordinación de su cuerpo, fomenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.

Los pedagogos de diferentes países han demostrado que el trabajo mental marcha de acuerdo al desarrollo físico.

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

El niño deberá aprender que los juegos deben ser llevados con una conducta adecuada hacia sus rivales y así a la gente que los observa.

**Importancia del juego para la formación del carácter.-** mucho dependerá de los juegos para formar el carácter guiándoles de una manera adecuada y demostrándoles que el juego es divertido y no competitivo ni de peleas el niño crecerá con el carácter definido de saber que es una actividad de placer y no de discordia.

**Importancia del juego para el cultivo de los sentimientos sociales.-** existen niños que viven en zonas alejadas y aisladas donde muchas veces no existen el uso adecuado y dirigido del juego, en cierto modo, una especie de lastre social, no poseen la facilidad de disponer de juguetes mucho más aun de lugares para realizarlos porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

En casi todos los juegos siempre no son actividades solitarias, sino sociales y comunicativas, esto claramente se observa en los Centros Educativos; es el lugar donde los

niños os se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; varias veces para discutir asuntos relacionados con su mundo que solo ellos entre si se entenderán.

Es importante desarrollar el juego grupal en que el niño va a promover el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. Esto llegan hacer valiosas enseñanzas para el niño, son enseñanzas de carácter social y que les servirá para establecer sus relaciones con el resto de niños con sociedad entera.

Se debe tener en cuenta las aptitudes o problemas del niño para apelarnos a los juegos más a adecuados por ejemplo el ajedrez que nos ayudara a la concentración del niño a meditar y aprender a solucionar problemas

El educador debe ser constante y tener la mayor observación para darse cuenta que tipo de juegos necesita y prefiere el niño, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

Mientras se realiza la actividad del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño o grupo determinado, debe ser parcial para todos para no sembrar la discordia o resentimientos del mismo. De la misma manera se debe tener en cuenta que no se dé el abuso del vocabulario se debe impedir las malas palabras o los empujones que es muy común en esta edad

### **2.3.6.- Clasificaciones de los juegos**

Existen diferentes clasificaciones de los juegos, tenemos que tener en cuenta a la lógica y las características de los niños acoplándoles a los más a adecuados que para ellos y el grupo sean divertidos damos algunas recomendaciones.

**1) Juegos Infantiles:** Empiezan desde 0 a seis años dando manifestaciones de placer, no requieren de esfuerzo mayor la mayor parte son juegos individuales y su preferencia son los juguetes.

**2) Juegos Recreativos:** Son aquellos que requieren de mucho más esfuerzo pueden ser físicos o mentales de igual manera individuales o grupales.

**3) Juegos Escolares:** comprenden de siete a doce años más o menos ya los niños la mayor parte socializan mucho más con la sociedad, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

**4) Juegos Atlético:** son aquellos que exigen gran habilidad y constancia y darán como resultado un placer mucho más.

#### **2.3.7.- Tipos de juegos**

**a) Juegos Visuales.-** es el desarrollo de la función visual, es la etapa del juguete y se trabaja con objetos de colores fuertes y brillantes se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático y lógico.

**b) Juegos Auditivos.-** corresponde a la función auditiva, estos juegos se desarrollan más en los niños de la primera etapa donde al escuchar sonidos tonales aprenden y desarrollan su audición y en la escuela servirán para perfeccionar la función sensorial auditiva. Se puede realizar juegos con vendas para que ellos se guíen a través del sonido.

**c) Juegos Táctiles.-** se refieren al desarrollo del sentido del tacto se realizan con diversos objetos o juguetes como muñecas pueden ser cubos animales todo aquello que requiera el manipular tocar.

**d) Juegos del Sentido Básico.-** es manipular todo lo que le rodea.

e) **Juegos de Agilidad.**- son habilidades que van desarrollando de acuerdo a las actividades que se le proporcione pueden ser saltos carreras con obstáculos.

f) **Juegos de Puntería.** -se refiere al tiro al blanco.

g) **Juegos de Equilibrio.**- desarrollan la capacidad para sostenerse puede ser pararse en un solo pie.

h) **Juegos de Inhibición.**- se los realiza con agrupaciones.

i) **Juegos Activos.**- Son todos aquellos que se los realiza con movimientos corporales un ejemplo la música. .

k) **Juegos Vigilados.**- se refiere a los juegos que tienen la capacidad de que el niño se invente y tome la iniciativa pero bajo vigilancia de un educador

Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infantes. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas nuevos.

### **2.3.8. Estrategia**

El concepto también se utiliza para referirse al **plan ideado para dirigir un asunto** y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un **cierto estado futuro**.

### **2.3.9. Desarrollo de la motricidad gruesa**

Entendemos como la capacidad de desarrollar movimientos y habilidades del cuerpo mediante lo cual se fomenta La evolución del niño son movimientos corporales amplios que se dan mediante el adecuado desarrollo evolutivo del Niño.

Es decir la motricidad gruesa abarca todo el desarrollo del niño ya sea en lo cronológico o en movimientos corporales el juego es una ayuda muy primordial dentro de estas destrezas es la mejor manera ayudar al niño para que en el futuro no tenga complicaciones, como educadoras debes realizar los mejores juegos como las coordinaciones mano pie ojo mano.

“Las investigadoras concluyen que la motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, saltar.

Partiremos de los reflejos, un niño inicia su proceso motriz grueso gateando agarrando objetos con las manos llenas aprendiendo ya a comer solo de ahí en adelante su capacidad motora seguirá avanzando.

La recomendación que se podría hacer es que los padres sepan las necesidades del bebe. Eviten se permisivos o restrictivos al extremo y les den una adecuada estimulación.

### **2.3.10 Motricidad**

**“...Cuanto más compleja es la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles. La motricidad retrata, en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores. Por la motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el Hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento.”** (Vítor Da Fonseca, 1989)

Es la capacidad de todo ser humano de realizar movimientos por si solos tomando en cuenta que debe existir una adecuada coordinación sincronización del Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético todo esto abarca un mecanismo que lleva al niño a una coordinación versátil y a accionar los procesos funcionales de las

acciones anteriores las motricidades debes ser imaginaria explorativa de construcción solo de tal manera desarrolla de una manera adecuada todo motricidad

### 2.3.10.1 Clases de motricidad

**Dinámica o aniso métrica:** fomenta la atención de los músculos, varía según cual sea la tención general

**Motricidad gruesa:** son movimientos amplios se involucra con la coordinación general y viso motora.

**Media:** se refiere al movimiento de las extremidades sin desplazamiento.

**Fina:** es la coordinación de músculos nervios y huesos para realiza actividades pequeñas.

### **Motricidad Gruesa**

(CONDE J. (., 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, pierna y pies**”

### 2.3.11 Desarrollo de habilidades motrices de niños

En estas edades resulta de gran importancia el desarrollo de la personalidad del infante y se relaciona con factores biológicos y sociales que influyen en el desarrollo de la adaptación. Cada actividad significa una experiencia, se va coordinando mediante el tiempo y varía según los factores del ambiente y mucho más biológicos y sociales.

De tal manera se ve la necesidad de contribuir al correcto desarrollo y perfeccionamiento de todo el sistema óseo, al arco del pie a fortaleces todos los músculos y al sistema cardio vascular así como a contribuir a que la respiración se de una forma rítmica y profunda.

Existe un desarrollo del lenguaje memoria y pensamiento que abarcan los procesos cognitivos. Entre los objetivos que nos proponemos alcanzar están desarrollar una coordinación en todas las actividades tales como carreras, reptar por el piso coordinadamente,

### **2.3.12 Coordinación motora gruesa**

Está relacionada con la capacidad de contraer los músculos diferentes de forma independiente es decir llevar a cabo movimientos en varios segmentos corporales.

Para mejores resultados en la coordinación psicomotriz se requiere un buen movimiento del esquema corporal. Esta coordinación da la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo como por ejemplo saltar en dos pies en un pie sobre llantas.

### **2.3.13 Importancia del movimiento y motricidad**

Es de vital importancia el movimiento porque por medio de ello el niño demuestra y expresa potencializaciones como son, motrices, intelectuales y afectivas.

De ahí nace la importancia del movimiento en la vida de todos los seres humanos es una razón de mayor reconocimiento para que el niño deje fluir su naturaleza e imaginación con los movimientos tendrá la libertad de expresar lo que siente.

### **2.3.14 Por qué la motricidad gruesa es tan importante**

Destaca la importancia de La motricidad gruesa por ser parte del desarrollo infantil, puesto que para el futuro desarrollo de la motricidad fina, es importante que tenga buenas bases de una buena base de motricidad gruesa.



Solos los niños que hayan aprendido de manera eficaz la primera motricidad será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como garabatear escribir o atarse los cordones del zapato.

Un buen desarrollo motriz apropiado de acuerdo a la edad del niño es especialmente importante en el ámbito de la motricidad gruesa, ya que el estado de desarrollo afecta directamente otros ámbitos de la vida de los niños

Los niños que desarrollan con normalidad su motricidad gruesa tendrá la facilidad de demostrarlo cuando empiecen a aprender a escribir o cuando vayan a clases de gimnasia. Podrá tener la facilidad de concentrarse mejor, tendrá más confianza en sí mismo y podrá reaccionar más deprisa.

### **2.3.15 Potenciar la motricidad gruesa con juegos**

Para poderles ayudar a nuestros niños en el desarrollo de sus habilidades de motricidad gruesa, debes ofrecerle varias oportunidades, sobretodo tiempo, paciencia y espacio, para que pueda moverse y experimentar.se puede Incluso incentivarle con actividades bien distintas para favorecer el movimiento. Como estas:

**Puntería con las latas:** Coloca varias latas vacías y limpias en forma de pirámide. Con una pelota debe tirar las latas. De esta forma desarrollaremos la fuerza y puntería

**Coger:** lanza varios balones y orienta al niño que los agarre con mucha fuerza, elementos importantes de la motricidad gruesa.

**Globo:** Puedes jugar con el niño a lanzar y atrapar el globo de diferentes colores y mejor si son fuertes, a golpearlo hacia arriba.

**Parques:** Llevar a los niños al parque tan a menudo como te sea posible. Ahí el niño desarrollara la motricidad gruesa, especialmente el equilibrio.

**Hacer equilibrios:** Procura aprovechar cualquiera oportunidad para que el niño juegue y practique su motricidad gruesa realiza saltos con obstáculos.

**Saltar charcos:** También la lluvia es apropiada para trabajar la motricidad gruesa de los niños les encanta mojarse y les ayuda en la motricidad.

### 2.3.16 Áreas de la motricidad gruesa

**Esquema Corporal:** Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de 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, giros, volteos.

**Lateralidad:** Es el predominio funcional de las áreas del cuerpo (ojo-mano, pie), determinado por la dominancia de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad por ello su estimulación con ejercicios psicomotores es fundamental.

**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. Cumple un papel importante el oído interno donde se localiza este sentido por ello el trabajo con giros, volteos, a nivel de ejercicios vestibulares es fundamental.

**Espacial:** 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 por ejemplo.

**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, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. También se trabaja produciendo sus propios sonidos bucales jugando con la intensidad, ritmo, duración e ir añadiendo la expresión corporal de cada niño/a al sonido.

### **2.3.17 Cuándo preocuparse por la motricidad gruesa**

No todos los niños siguen las etapas al pie de la letra. El momento de preocuparse, depende de la edad y ante cualquier duda, se debe conversar con el pediatra del niño.

Hay que recordar que los problemas de desarrollo de la motricidad gruesa no necesariamente implican problemas psicomotores. Muchas veces niños con problemas auditivos o a la vista no pueden desarrollarse bien en este ámbito.

Antes de los seis meses: deben sostener la cabeza, expresar sentimientos, reírse y compartir con su entorno.

Al primer año: debe ser capaz de sentarse y apoyarse y emitir sonidos, aunque sean balbuceos.

A los dos años: si el niño no camina o no tiene lenguaje.

A los tres años: ya se debe notar el desarrollo motor más complejo, si no salta o no demuestra interés por el entorno es momento de preocuparse.

A los cuatro años: un niño que se descordina mucho, que se cae muy seguido y que no es capaz de escalar. Basta con verlo jugar junto a sus amigos, si está muy atrás respecto a ellos.

A los cinco años: el niño ya debería tener la motricidad gruesa completa a grandes rasgos, aunque en algunas cosas sea un poco torpemente. Si no es así, y se notan dificultades graves en sus movimientos se debe consultar al pediatra.

### **2.3.18 Habilidades de motricidad gruesa**

Las habilidades motrices en niños de edad preescolar mejorar en gran medida. Un promedio de 5 años de edad del niño puede andar en bicicleta, subir una escalera, un columpio, lanzar, atrapar y patear una pelota. Algunos pueden patinar, esquiar o andar en bicicleta, las cuales requieren de la práctica y la coordinación del cerebro. Un niño de tres años no se puede saltar en un pie, pero en el momento en que el niño tiene cinco años, su cerebro ha madurado lo suficiente como para que él sea capaz de dominar esta habilidad.

### **2.3.19 Algunas de las destrezas motoras gruesas que un niño debe ser capaz de hacer por la edad preescolar:**

Ejecutar

Caminar en línea recta

Saltar

Trepar

Pies alternativos para bajar escaleras

Marchar

Pararse en un pie por 5-10 segundos

Caminar hacia atrás

Lanzar una pelota

### **2.3.20 Evaluar la efectividad de la motricidad gruesa**

A los niños, es preciso robustecerles el cuerpo a medida que se les robustece el espíritu, es por ello que el objetivo como docente está encaminado a crear ciudadanos con un desarrollo pleno; desde las edades más tempranas, siendo detectadas insuficiencias en el desarrollo de habilidades motrices en los niños y las niñas del sexto año de vida.

Mediante la aplicación de las actividades se le permitió a la investigadora caracterizar el estado actual del problema el cual consiste en: ¿Cómo lograr potenciar el desarrollo de las habilidades motrices en el área de Educación Física a partir de medios de Enseñanza? Siendo necesario tener un diagnóstico inicial certero y dominio de las características de los niños y las niñas de estas edades, para poder elaborar la propuesta; con la misma se espera que durante el desarrollo de las actividades y con la utilización de medios de enseñanzas novedosos los niños desarrollen las habilidades motrices con independencia, coordinación, equilibrio, destreza, seguridad y entusiasmo, demostrando alegría en la ejecución de las habilidades.

El autor considera que esta investigación posee gran importancia ya que en las actividades los medios de enseñanza empleados no son los que están establecidos correspondiendo al año de vida, imposibilitando lograr que los niños y las niñas adquieran habilidades motrices gruesas, siendo esto uno de los logros que más deben alcanzar los niños.

Como resultado de observaciones realizadas a los niños se pudo constatar que estos presentan serias dificultades en las distintas habilidades que se trabajan en este ciclo por existir insuficientes medios de enseñanzas, por lo que fue necesario tener en cuenta indicadores que permiten evaluar el estado actual del problema, que a continuación se relacionan:

## ACTIVIDADES PARA LA UTILIZACION DE JUEGOS TRADICIONALES

### ACTIVIDAD UNO

**TEMA:** Cabeza y hombros, rodillas y pies



**FUENTE:** Escuela 9 DE Octubre

**ELABORADO POR:** Pancho Guamunshi María Cecilia

#### **OBJETIVO**

Desarrollar que en el niño tenga la facilidad de repetir y variar movimientos a través del juego para desarrollar la motricidad gruesa

#### **TIEMPO**

15 minutos

#### **RECURSOS MATERIALES**

Grabadora

#### **PROCEDIMIENTO**

- 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
- En el primer par de repeticiones, cante despacio de manera que los niños se acostumbren a la letra de la canción. Después, cante más rápido para hacer que el juego sea más desafiante.

#### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADOR</b>	<b>ADQUIRIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>INICIADO</b>
El niño repite y varia movimientos			

## ACTIVIDAD DOS

### TEMA: COORDINACIÓN DE PIES



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

#### OBJETIVO

Descubrir que los niños dominen las capacidades motoras para desarrollar la motricidad gruesa con la ayuda de los juegos

#### TIEMPO

20 minutos

#### RECURSOS MATERIALES

Una cuerda

#### PROCEDIMIENTO

- La maestra ubica a 3 niños
- Los dos mueven la cuerda
- El tercero saltará coordinando los pies y las manos
- Se turnarán uno de tras del otro

#### ACTIVIDADES

- Marchar
- Caminar

#### EVALUACIÓN

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Descubre y domina capacidades motoras			

## ACTIVIDAD: TRES

### TEMA: APRENDIENDO CON LOS CUBOS



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

#### OBJETIVO

Determinar que la comprensión y Asimilación en los niños sea para desenvolver el aprendizaje y la motricidad gruesa

#### TIEMPO

15 minutos

#### RECURSOS MATERIALES

Cubos de esponja

#### PROCEDIMIENTO

- La maestra les entrega cubos de esponja
- luego les pide que ordenen por colores en forma horizontal o vertical de acuerdo al tamaño.

#### EVALUACIÓN

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Contribuye a la comprensión, Asimilación y desenvolvimiento de aprendizajes futuros			



## ACTIVIDAD: CUATRO

TEMA: LA RAYUELA



**FUENTE:** Escuela 9 DE Octubre

**ELABORADO POR:** Pancho Guamunshi María Cecilia

### OBJETIVO

Coordinar movimientos para desarrollar lo viso motor del niño para fomentar los movimientos atreves del juego

### TIEMPO

15 minutos

### RECURSOS MATERIALES

Tiza

### PROCEDIMIENTO

- Con una tiza, dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego escribe el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza
- A continuación, hay que empezar a jugar, el niño debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanza la piedra. La casa donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.

### EVALUACIÓN

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Coordina movimientos viso motores			

## ACTIVIDAD: CINCO

### TEMA: Salta Salta



**FUENTE:** Escuela 9 DE Octubre

**ELABORADO POR:** Pancho Guamunshi María Cecilia

#### **OBJETIVO**

Fomentar que los niños Desarrollen el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa atreves de los juegos

#### **TIEMPO**

15 minutos

#### **RECURSOS MATERIALES**

Una cuerda

Llantas

O cubos

#### **PROCEDIMIENTO**

- Se utiliza cualquiera de estos materiales
- La maestra colocara sobre el piso y con la ayuda de ella pasara sobre cualquiera de estos materiales

#### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADOR</b>	<b>ADQUIRIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>INICIADO</b>
Tiene equilibrio			

## ACTIVIDAD: SEIS

### TEMA: MUEVE MUEVE MI CABECITA



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

#### OBJETIVO

Mantener que el niño tenga el Control cefálico por mucho más tiempo para equilibrar sus movimientos mediante los juegos

#### TIEMPO

15 minutos

#### RECURSOS MATERIALES

Se utilizara el patio de la escuela

#### PROCEDIMIENTO

- Vamos a jugar realizando ejercicios
- Cantando mueve mueve mi cabecita de allá para acá
- De arriba asía bajo, De un lado al otro lado
- se repite esta canción varias veces

#### EVALUACIÓN

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Tiene control cefálico			

## ACTIVIDAD: SIETE

TEMA: MI DISFRAZ



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

### OBJETIVO

Conocer y Favorece la comprensión y Asimilación del entorno.

### TIEMPO

15 minutos

### RECURSOS MATERIALES

Trajes de los personajes que más les gusten

### PROCEDIMIENTO

- La maestra jugara a una fiesta de disfraces.

### EVALUACIÓN

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Favorece la comprensión y asimilación del entorno			

## ACTIVIDAD: OCHO

### TEMA: A JUGAR CON LAS PALABRAS



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

#### OBJETIVO

Desarrollar el lenguaje, la creatividad y la imaginación.

#### TIEMPO

15 minutos

#### RECURSOS MATERIALES

Gráficos de diferente figuras

#### PROCEDIMIENTO

- La maestra juega con palabras que lleven la R, S repitiendo varias veces
- El niño repite cuantas veces la maestra lo diga

#### EVALUACIÓN

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrolla el lenguaje ,la creatividad y la imaginación			

## 2.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Actividad motriz:** son movimientos físicos que las personas realizan con el propósito de Ejecutar una acción.

**Aprendizaje:** acción de aprender mediante el desarrollo de procesos cognitivos.

**Aprendizaje significativo:** proceso cognitivo que considera que el aprendizaje ocurre cuando el estudiante relaciona la nueva información con aquella que está en la estructura cognoscitiva.

**CEI:** Centro de Educación Inicial.

**Currículo:** organización de procesos formativos desarrollados por el sistema educativo, en los que interactúan estudiantes, profesores.

**Desarrollo:** conjunto de cambios que se producen en el ser humano desde su concepción hasta su muerte, en los campos físico, personal, social y cognoscitivo.

**Dinámica:** es una actividad relacionada con el movimiento y la energía.

**Educativa:** acción que dirige, encamina, desarrolla o perfecciona las cualidades intelectuales y morales del ser humano.

**Educación Inicial:** es el apoyo y complemento de la acción educativa familiar, brinda a los niños un ambiente socio-afectivo positivo y seguro que promueve el desarrollo de su autonomía.

**Estimulo:** es una señal externa o interna capaz de provocar una reacción en una célula u organismo.

**Expresión:** Representación, con palabras o con otros signos externos, de un pensamiento, una idea, un sentimiento, etc.

**Estrategia:** es el arte de dirigir un proceso o actividad.

**Herramienta metodológica:** recurso didáctico que los maestros, de manera especial, utilizan como un factor esencial en la formación y desarrollo.

**Humanismo pedagógico:** es un enfoque pedagógico cognitivo que tiene como base el existencialismo filosófico y la fenomenología...

**Juego:** necesidad vital, actividad de exploración, de aventura y de experiencia; es un medio de liberación y de comunicación, es un proceso completo y preponderante para el desarrollo integral del niño.

**Juegos organizados:** actividades de recreación dirigidas hacia el desarrollo humano en sus diferentes dimensiones.

**Lúdica:** dimensión del desarrollo humano, es una parte constructiva del hombre, tan importante como las demás dimensiones históricamente aceptadas:

**Método creativo de enseñanza:** competencia docente de los maestros que orientan el proceso de enseñanza hacia la libre expresión del educando.

**Organizado:** que se desarrolla bajo normas establecidas, constituidas e instauradas previamente.

## 2.5 SISTEMA DE HIPÓTESIS

El juego incide significativamente como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 y 4 años de educación inicial de la escuela” Nueve de

Octubre” de la comunidad Sanjapamba Cantón Guano Provincia de Chimborazo año lectivo 2014 2015.

## **2.6 VARIABLES.**

### **2.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE**

El juego como estrategia didáctica

### **2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE:**

Motricidad gruesa



## 2.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**Variable Independiente:** El Juego como Estrategia Didáctica

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>El juego es la fuente de aprendizaje, estimulando la acción, reflexión y expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea,.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje</li> <li>• Estimulo</li> <li>• Acción</li> <li>• Reflexión</li> <li>• Expresión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño repite y varía movimientos.</li> <li>• Descubre y domina capacidades motoras.</li> <li>• Tiene gran trascendencia en el Desarrollo intelectual del niño.</li> <li>• Contribuye a la : comprensión, Asimilación y desenvolvimiento de aprendizajes futuros.</li> <li>• Desarrolla el lenguaje, la Creatividad y la imaginación.</li> </ul>	<p>TÉCNICA</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Ficha de observación</p>

**Variable Dependiente:** Desarrollo de la Motricidad Gruesa

<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTO</b>
<p>Entendemos como la capacidad de desarrollar movimientos y habilidades del cuerpo mediante lo cual se fomenta La evolución del niño son movimientos corporales amplios que se dan mediante el adecuado desarrollo evolutivo del Niño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimientos Corporales</li> <li>• Desarrollo Evolutivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordina actividades viso motores</li> <li>• Tiene Equilibrio</li> <li>• Tiene Control cefálico</li> <li>• Se voltea ,se arrastra y gatea</li> <li>• Se pone de pie.</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación.</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación.</p>

## CAPÍTULO III

### 3.- MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. MÉTODO CIENTÍFICO

**Inductivo:** Se utilizó para analizar casos específicos, particulares en lo relacionado a los juegos como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa

**Deductivo:** Se utilizó este método para realizar comparaciones, relaciones de todo el salón o de toda la población es decir de los niñas y niños de la escuela” NUEVE DE OCTUBRE”

##### 3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

**Explicativa.-** Porque a través de la información recolectada se realizó un análisis explicativo de los juegos como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que permitirá seleccionar recursos y estrategias para realizarlo.

**De campo.-** Porque se ejecutó en el lugar mismo de los hechos y acontecimientos esto es con los estudiantes que asisten a educación inicial de la escuela Nueve de Octubre.

##### 3.1.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

**No experimental.-** En vista que no se someterá a experimento ninguna de las dos variables sino se realizará un estudio comparativo de los resultados obtenidos en el proceso investigativo.

## 3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 3.2.1 POBLACIÓN

Los elementos considerados para el trabajo investigativo fueron los estudiantes y docentes del Centro de Educación Inicial “Nueve de Octubre” de la comunidad de Sanjapamba,

<b>POBLACION</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>Niños</b>	<b>34</b>	<b>95%</b>
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100 %</b>

### 3.2.2 MUESTRA

Por ser pequeña la muestra, se consideró a todos sus elementos: 34 Estudiantes y 7 docentes entre Educación Inicial y Básica.

## 3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS.

Para recabar la información concerniente al problema que se va a investigar se utilizara las siguientes técnicas e instrumentos de investigación.

### 3.3.1 TÉCNICAS

**Observación:** Técnica que se utilizó para observar en los niños la aceptación o no de las diferentes estrategias utilizadas para el desarrollo de la inteligencia lingüística a través de los títeres.

### 3.3.2 INSTRUMENTO

**Ficha de observación.** Mediante un esquema establecido con varias alternativas permitirá realizar una observación continua y cercana para identificar el desenvolvimiento de los niños.

## CAPÍTULO IV

### 4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS NIÑOS /AS DE LA ESCUELA 9 DE OCTUBRE.

**PREGUNTA N° 1.- ¿El niño repite y varía movimientos?**

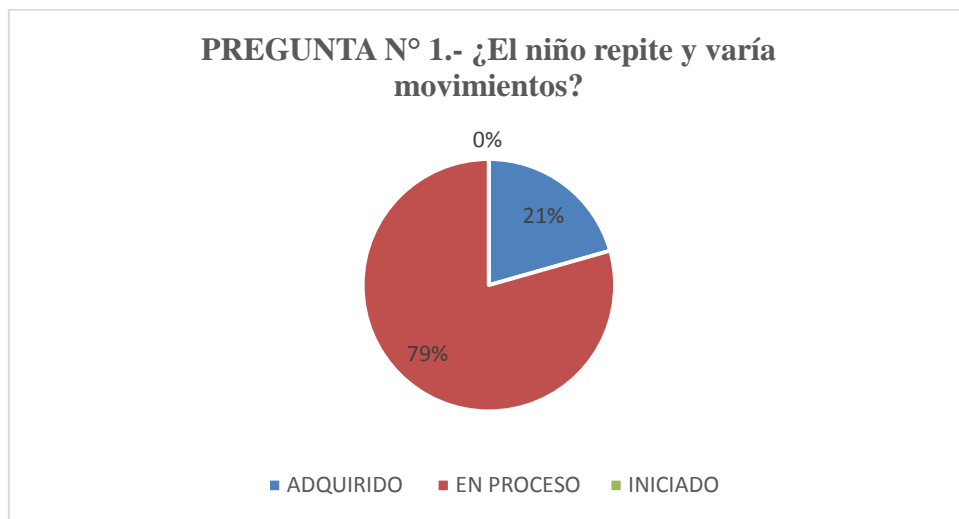
**CUADRO N° 1**

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ADQUIRIDO</b>	7	20%
<b>EN PROCESO</b>	27	80%
<b>INICIADO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	34	100%

FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

**GRÁFICO N° 1**



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

#### **ANÁLISIS:**

El 20 % siempre se observa que el niño repite y varía movimientos el 80 % a veces.

#### **INTERPRETACIÓN.**

El niño sin la ayuda de la música no repite ni varia movimientos porque le causa dificultad al realizar sus movimientos es por ello que se recomienda aplicar los juegos para ayudar en todas las áreas incentivando a que el niño logre mejor sus actividades.

## PREGUNTA N° 2.- ¿Tiene gran trascendencia en el desarrollo intelectual del niño?

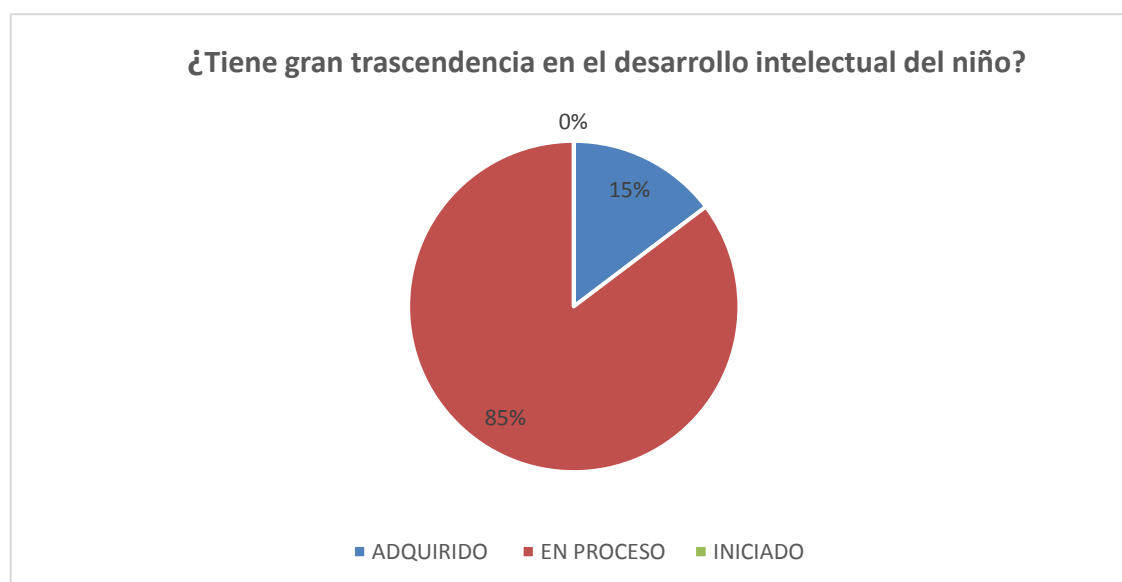
CUADRO N° 2

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	5	14,5%
EN PROCESO	29	85,5%
INICIADO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

GRÁFICO N° 2



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

### ANÁLISIS:

El 14.5 siempre tiene gran trascendencia en el desarrollo intelectual del niño y el 85.5 % a veces.

### INTERPRETACIÓN:

Al no tener una buena técnica de enseñanza son poco los niños que desarrollan lo intelectual y que si se debe aplicar los juegos para poder incrementar esta actitud y así lograr que el niño logre un buen desempeño para su mejo aprendizaje.

**PREGUNTA N° 3.- ¿Contribuye a la comprensión asimilación y desenvolvimiento de aprendizaje?**

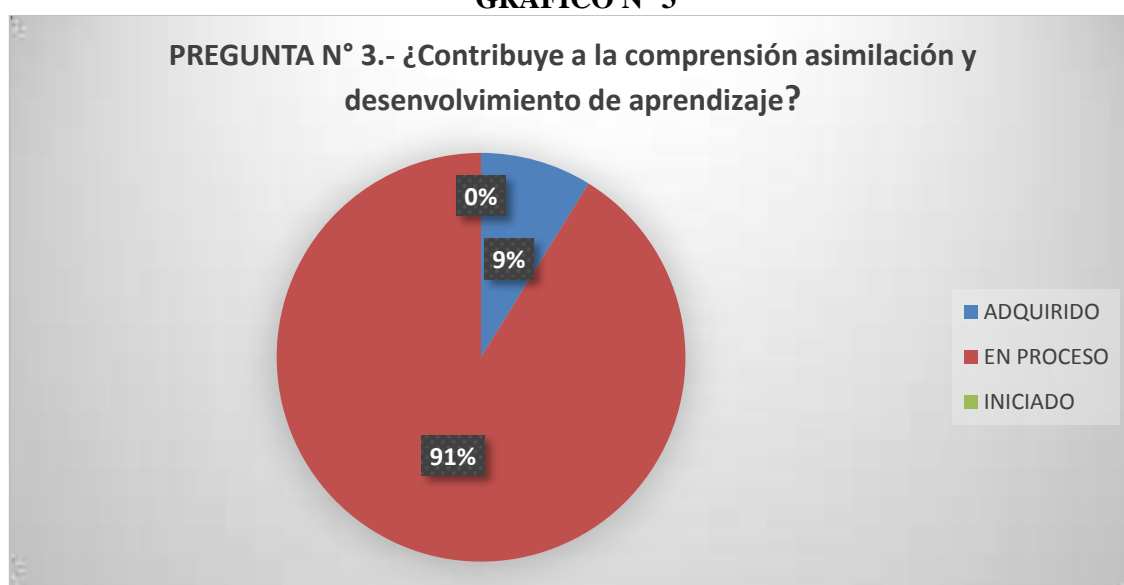
**CUADRO N° 3**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENYAJE</b>
<b>ADQUIRIDO</b>	3	10%
<b>EN PROCESO</b>	31	90%
<b>INICIADO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

**GRÁFICO N° 3**



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

**ANÁLISIS:**

El 10 % siempre contribuye a la comprensión asimilación y desenvolvimiento de aprendizaje el 90 % a veces.

**INTERPRETACIÓN:**

Se identifica claramente Que son pocos los niños que comprenden y asimilan logrando desenvolverse en el aprendizaje por ello que la práctica del juego ayudar al niño en su gran mayoría y podrá tener mayor capacidad para en el aprendizaje.

#### **PREGUNTA N° 4.- ¿Favorece la comprensión y asimilación del entorno?**

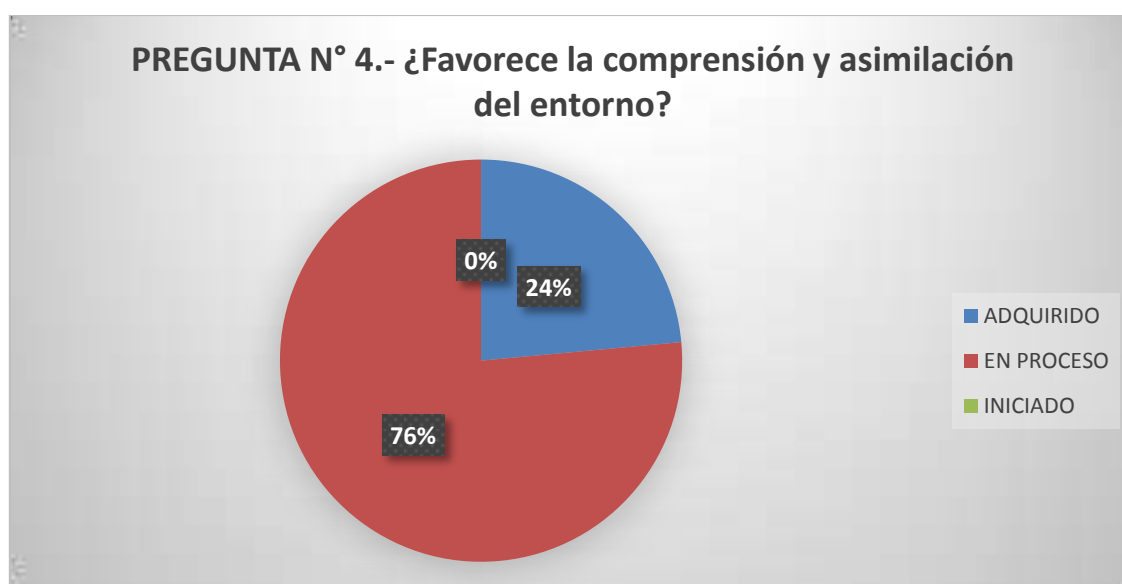
**CUADRO N° 4**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ADQUIRIDO</b>	8	25%
<b>EN PROCESO</b>	26	75%
<b>INICIADO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

**GRÁFICO N° 4**



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

#### **ANÁLISIS:**

El 25 % siempre favorece la comprensión y asimilación del entorno y el 75% a veces.

#### **INTERPRETACIÓN:**

Que no todos los niños comprenden y asimilan su entorno es una pequeña cantidad que lo hacen sin complicaciones el resto necesita la ayuda de los juegos para poder entender el entorno que le rodea.



### PREGUNTA N° 5.- ¿Desarrolla el lenguaje, la creatividad y la imaginación?

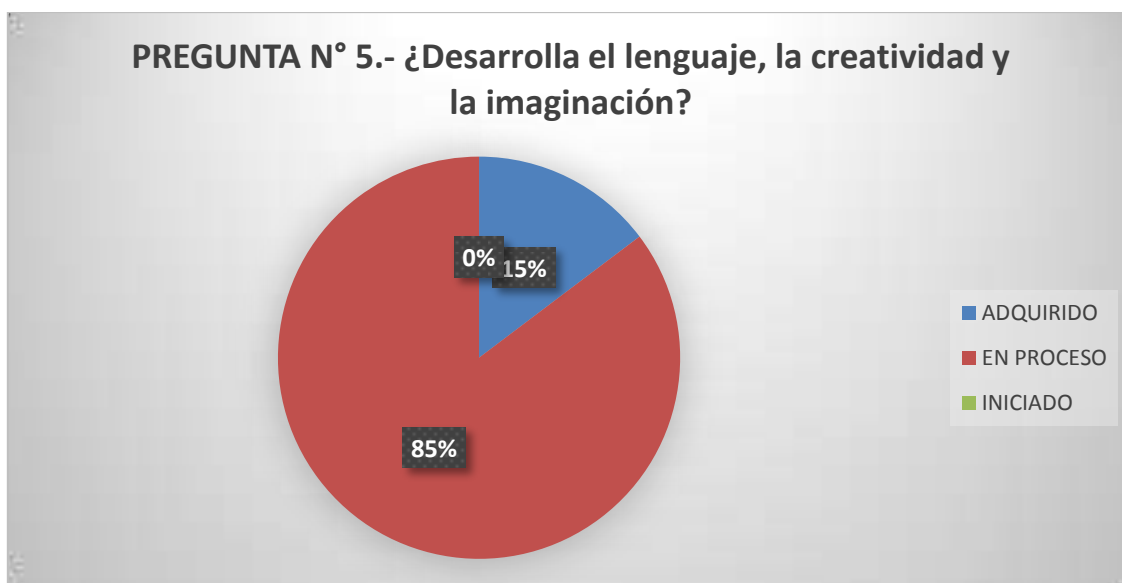
CUADRO N° 5

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	5	15%
EN PROCESO	29	85%
INICIADO	0	0%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

GRÁFICO N° 5



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

#### ANÁLISIS:

El 15 % siempre desarrolla el lenguaje, la creatividad y la imaginación y el 85% a veces.

#### INTERPRETACIÓN:

A los cuatro y cinco años es muy difícil que el niño desarrolle el lenguaje, la creatividad y mucho más la imaginación es por ello que todo docente debe buscar las mejores alternativas para que el niño desarrolle todas estas actividades y que mejor aplicando los juegos.

## PREGUNTA N° 6.- ¿Coordina movimientos viso motor?

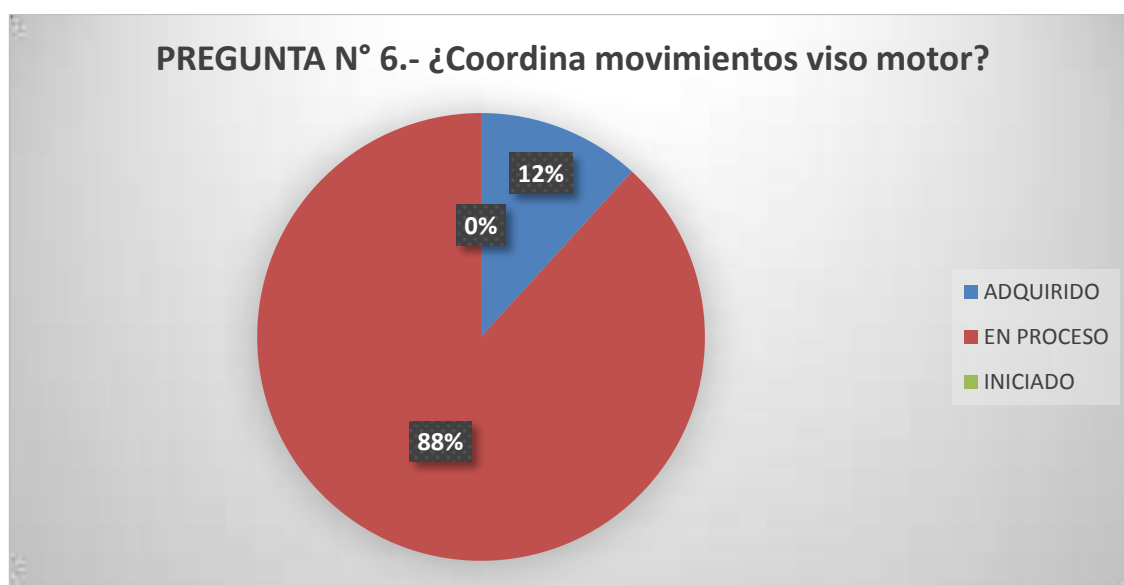
CUADRO N° 7

OPCIONES	FRECUENCIA	%
ADQUIRIDO	4	11,5
EN PROCESO	30	88,5
INICIADO	0	0
TOTAL	34	100

FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

GRÁFICO N° 6



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

### ANÁLISIS:

El 11.5 % siempre coordina movimientos viso motor y el 88.5 a veces.

### INTERPRETACIÓN

Que es evidente que la mayor parte de los niños no coordinan movimientos viso motor por lo cual se recomienda aplicar juegos y así poder desarrollar todas las coordinaciones de los niños y obtener una enseñanza de calidad.

## PREGUNTA N° 7.- ¿Tiene equilibrio?

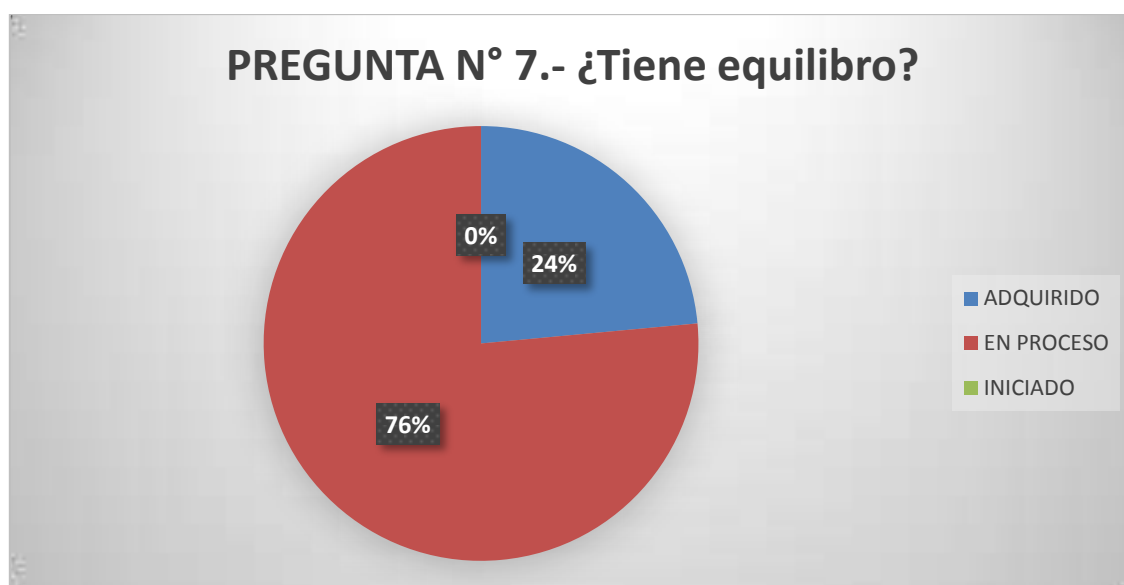
CUADRO N° 8

OPCIONES	FRECUENCIA	%
ADQUIRIDO	8	24,8
EN PROCESO	26	75,20
INICIADO	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

GRÁFICO N° 7



FUENTE: Escuela 9 DE Octubre

ELABORADO POR: Pancho Guamunshi María Cecilia

### ANÁLISIS :

El 24.8 siempre tiene equilibrio y el 75.20 % a veces.

### INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los niños no tienen equilibrio y muchas veces al jugar juegos didácticos tienden a caerse muchas veces lastimándose es necesario que los docentes apliquen los juegos para desarrollar la motricidad gruesa y poder ayudar a los niños a tener equilibrio.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES.**

Al analizar el uso del juego como estrategia en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre “se comprobó que se debe aplicar de una manera primordial los juegos para desarrollar la motricidad gruesa.

Se identificó que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre “es muy bajo por la falta de la aplicación de los juegos en las actividades educativas.

Las actividades para la utilización de los juegos dará un aporte importante, ya que permitirá a los niños expresar y comunicar ideas, a través de juegos, para el desarrollo de la motricidad gruesa de esta manera se buscara proporcionar al docente esta metodología que apoye los procesos de enseñanza.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

Luego del análisis que se realizó los juegos deben ser tomados con mucha importancia para el desarrollo de la motricidad gruesa se recomienda a los docentes incrementar más juegos en la enseñanza en todas las áreas para que los niños aprendan de una manera más divertida.

Se recomienda a los docentes de la escuela Nueve de Octubre identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa con el fin de motivar al niño a un aprendizaje significativo a través de los juegos

Se recomienda implementar actividades incluyendo los juegos para que le permitan al niño consolidar las habilidades y desarrollar la motricidad gruesa en los niños/as de la Escuela 9 de Octubre.

### **5.3. BIBLIOGRAFÍA**

AGUIRRE, Antonio, (1978) Preescolar Activa para jugar y aprender, edit. OCEANO, Tomo 1, Barcelona-España.

AMONACHVILLI, C. (1986). El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares, *Perspectivas*, 16, 1, 87-97.

AUSUBEL, D. y SULLIVAN, E. (1983). Desarrollo infantil, Teorías, Los comienzos del desarrollo. Buenos Aires: Paidós.

AUSUBEL, D. P. (1973). “Algunos aspectos psicológicos de la estructura del conocimiento”. En Elam, S. (Comp.)

AUSUBEL, D. P. (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Ed. Trillas. México.

AUSUBEL, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ed. Paidós.

BOWER, T. G. R. (1979). El desarrollo del niño pequeño. Madrid: Debate.

BRUNER, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, V, XVI, 1, 79-85.

CABALLERO Sahelices. (2003). La progresividad del aprendizaje significativo de conceptos.

CALERO PEREZ, Mavilo. Editorial San Marcos. Impreso Perú. 1998.

CRATTY, B. J. (1974). Juegos didácticos activos. México: Pax México

**García (1998)**, en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que:

**(peña, 1996)**"Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores".

PERDONO Y SANDOVAL (1997), en su investigación "**Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización**", señalan que:

## ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS NIÑOS /AS DE LA ESCUELA 9 DE OCTUBRE.**

**OBJETIVO.** Evaluar en los niños el desarrollo de la motricidad gruesa antes de aplicar los juegos como estrategia didáctica.

N°	ALTERNATIVAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿El niño repite y varía movimientos?			
2	¿Descubre y domina capacidades motoras?			
3	¿Contribuye a la comprensión asimilación y desenvolvimiento de aprendizaje?			
4	¿Coordina movimientos visomotores?			
5	¿Tiene equilibrio?			
6	¿Tiene control cefálico?			
7	¿Tiene gran trascendencia en el desarrollo intelectual del niño?			
8	¿Favorece la comprensión y asimilación del entorno?			

**ELABORADO POR:** PANTO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA

**FUENTE:** ESCUELA 9 DE OCTUBRE



## DESCRIPCIÓN FOTOGRÁFICA



ELABORADO POR: PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA  
FUENTE: ESCUELA 9 DE OCTUBRE



ELABORADO POR: PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA  
FUENTE: ESCUELA 9 DE OCTUBRE



**ELABORADO POR:** PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA  
**FUENTE:** ESCUELA 9 DE OCTUBRE



**ELABORADO POR:** PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA  
**FUENTE:** ESCUELA 9 DE OCTUBRE



ELABORADO POR: PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA  
FUENTE: ESCUELA 9 DE OCTUBRE



ELABORADO POR: PANCHO GUAMUNSHI MARÍA CECILIA  
FUENTE: ESCUELA 9 DE OCTUBRE