



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Carrera de Educación Básica
Modalidad: Semipresencial

Informe final del trabajo de graduación o titulación previo a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica

TEMA:

“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DELIA IBARRA DE VELASCO” DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.”

AUTORA: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

TUTORA: Lcda. Mg. Lourdes Elizabeth Navas Franco

AMBATO – ECUADOR

MAYO, 2016

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo, Lcda. Mg. Lourdes Elizabeth Navas Franco, con cédula de ciudadanía N° 1803124963 en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación, mención: Educación Básica sobre el tema: **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DELIA IBARRA DE VELASCO” DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”** desarrollado por la Sra. Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza, con cédula de ciudadanía N° 050279651-9 considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.



Lic. Mg. Lourdes Elizabeth Navas Franco

TUTOR DE TESIS

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Llumiquinga Chasiluiza Valeria Lourdes

CC: 050279651-9

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DELIA IBARRA DE VELASCO” DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de La Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Llumiquinga Chasiluiza Valeria Lourdes

CC: 050279651-9

AUTORA

**AL H. CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DELIA IBARRA DE VELASCO” DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”** presentado por la Sra. Llumiquinga Chasiluiza. Valeria Lourdes, Egresado del décimo semestre de la Carrera de Educación Básica, promoción Octubre 2015 – Marzo 2016, una vez revisado el Trabajo de Graduación o Titulación **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

| | |
|---|---|
|  Lic. Amores Guevara Patricia del Rocío MIEMBRO DEL TRIBUNAL |  Ing. Mg Díaz Muñoz Darío Javier MIEMBRO DEL TRIBUNAL |
|---|---|

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a la Universidad Técnica de Ambato, que me abrió sus puertas y me permitió realizarme, me concedió el conocimiento y el don de la libertad para buscar mi propio existir.

A mi Tutora de Tesis, Msc. Lourdes Elizabeth Navas Franco, que con sus conocimientos, experiencia y paciencia me ha guiado en este camino convirtiéndose para mí en un ejemplo profesional a seguir.

A los docentes que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación profesional.

A mis Padres, Marco Llumiyinga y Lourdes Chasiluiza, ya que he luchado por la sonrisa de mi Madre y por el orgullo de ella, por el apoyo incondicional de ellos y por los sacrificios que han hecho para ser lo que ahora soy, todos mis logros les pertenece.

A mis amigos por su apoyo incondicional demostrándome cada vez que podemos contar unos con otros en los momentos más difíciles e importantes de nuestra vida profesional y personal, gracias por compartir mi sueño.

A todos ellos mi afectuoso agradecimiento.

Valeria Llumiyinga

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de Investigación a Dios por ser mi padre, por enseñarme el amor, el perdón, y siempre guiarme en el camino, por permitir que en mi corazón nazca una luz de esperanza y alegría que me permiten luchar cada día por cumplir mi anhelo en mi vida profesional.

Dedico a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento.

Dedico a mi esposo Charco Edgar, mis hijas Camila Charco, Conny Charco y mi sobrino Alan Llumiyinga, por darme esa alegría en momentos difíciles de mi vida, darme la sabiduría y el intelecto necesario para llegar a cumplir esta meta, así como también, a mis hermanas Jenny y Erika, por el apoyo incondicional, siempre que lo he necesitado, por animarme a culminar mi carrera.

A todos mis familiares que de una u otra forma aportaron favorablemente para poder culminar esta meta.

Valeria Llumiyinga

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

| A.- PÁGINAS PRELIMINARES | PÁGINAS |
|---------------------------------------|----------------|
| Portada..... | i |
| Aprobación del tutor..... | ii |
| Autoría de la investigación..... | iii |
| Cesión de derechos del autor..... | iv |
| Aprobación del tribunal de grado..... | v |
| Agradecimiento..... | vi |
| Dedicatoria..... | vii |
| Índice general de contenidos..... | viii |
| Índice de tablas..... | xi |
| Índice de gráficos..... | xiii |
| Resumen ejecutivo..... | xiv |
| Summary..... | xv |

B.- TEXTO: INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. EL PROBLEMA

| | |
|---|---|
| 1.1 Tema..... | 2 |
| 1.2 Planteamiento del problema..... | 2 |
| 1.2.1 Contextualización..... | 2 |
| 1.2.2 Análisis Crítico..... | 7 |
| 1.2.3 Prognosis..... | 8 |
| 1.2.4 Formulación del Problema..... | 8 |
| 1.2.5 Interrogantes..... | 8 |
| 1.2.6 Delimitaciones del Objeto de Investigación..... | 9 |
| 1.3. Justificación..... | 9 |

| | |
|----------------------------------|----|
| 1.4 Objetivos..... | 10 |
| 1.4.1 Objetivo General..... | 10 |
| 1.4.2 Objetivos Específicos..... | 10 |

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

| | |
|--|----|
| 2.1 Antecedentes investigativos..... | 12 |
| 2.2 Fundamentación filosófica..... | 15 |
| 2.3 Fundamentación legal..... | 17 |
| 2.4 Categorías Fundamentales..... | 19 |
| 2.5 Hipótesis..... | 48 |
| 2.6 Señalamiento de las variables..... | 48 |

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

| | |
|--|----|
| 3.1 Enfoque de la investigación..... | 50 |
| 3.2 Modalidad básica de la investigación..... | 50 |
| 3.3 Nivel o tipo de investigación..... | 51 |
| 3.4 Población y muestra..... | 52 |
| 3.5 Operacionalización de las variables..... | 53 |
| 3.6 Plan de recolección de información..... | 55 |
| 3.7 Plan de procesamiento de la información..... | 55 |

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

| | |
|--|----|
| 4.1 Encuestas dirigidas a estudiantes..... | 56 |
| 4.2 Encuestas dirigidas a docentes..... | 66 |
| 4.3 Verificación de hipótesis..... | 77 |

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

| | |
|--------------------------|----|
| 5.1 Conclusiones..... | 83 |
| 5.2 Recomendaciones..... | 84 |

CAPÍTULO 6. PROPUESTA

| | |
|--|----|
| 6.1 Datos informativos..... | 85 |
| 6.2 Antecedentes de la propuesta..... | 86 |
| 6.3 Justificación..... | 87 |
| 6.4 Objetivos..... | 87 |
| 6.5 Análisis de factibilidad..... | 88 |
| 6.6 Fundamentación..... | 89 |
| 6.7 Metodología. Modelo operativo..... | 91 |
| 6.8 Administración..... | 92 |
| 6.9 Previsión de la evaluación..... | 93 |

C. MATERIALES DE REFERENCIA

| | |
|----------------------|-----|
| 1. Bibliografía..... | 120 |
| 2. Anexos..... | 122 |

ÍNDICE DE TABLAS

| CONTENIDO | PÁGINAS |
|--|---------|
| Cuadro N° 1: Población y muestra | 52 |
| Cuadro N° 2: Operacionalización de V.I..... | 53 |
| Cuadro N° 3: Operacionalización de V.D..... | 54 |
| Cuadro N° 4: Plan de recolección de información..... | 55 |
| Cuadro N° 5: Juegos en Clase..... | 56 |
| Cuadro N° 6: Gusta aprender Jugando..... | 57 |
| Cuadro N° 7: Cansado en Clase..... | 58 |
| Cuadro N° 8: Respeta las reglas..... | 59 |
| Cuadro N° 9: Juegos en clase..... | 60 |
| Cuadro N° 10: Ata los cordones..... | 61 |
| Cuadro N° 11: Ayudan en dificultad de la clase..... | 62 |
| Cuadro N° 12: Arranca Figuras..... | 63 |
| Cuadro N° 13: Dobla papel con precisión..... | 64 |
| Cuadro N° 14: Rasgado ,punteado..... | 65 |
| Cuadro N° 15: Técnicas Lúdicas..... | 66 |
| Cuadro N° 16: Juegos Aprendizaje..... | 67 |
| Cuadro N° 17:Clases Divertidas..... | 68 |
| Cuadro N° 18: Actividad seria..... | 69 |
| Cuadro N° 19: Juegos Influyen..... | 70 |
| Cuadro N° 20: Motricidad Fina..... | 71 |
| Cuadro N° 21: Dificultad Motriz..... | 72 |
| Cuadro N° 22: Retraso..... | 73 |
| Cuadro N° 23: Coordinación..... | 74 |
| Cuadro N° 24: Seguimiento..... | 75 |
| Cuadro N° 25: Cuadro de resumen de respuestas..... | 76 |
| Cuadro N° 26 :Resumen de Preguntas | 77 |
| Cuadro N° 27 : Preguntas Encuestadas..... | 79 |
| Cuadro N° 28: Frecuencia Observada..... | 80 |

| | |
|---|-----|
| Cuadro N° 29: Frecuencia Esperada..... | 80 |
| Cuadro N° 30: Calculo del Chi cuadrado..... | 81 |
| Cuadro N° 31: Modelo Operativo..... | 91 |
| Cuadro N° 32: Evaluación de la propuesta..... | 93 |
| Cuadro N° 33: Estrategias para la evaluación de la propuesta..... | 117 |
| Cuadro N° 34: Factibilidad de la propuesta..... | 118 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| CONTENIDO | PÁGINAS |
|---|----------------|
| Gráfico N° 1: Árbol de problemas..... | 6 |
| Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales..... | 19 |
| Gráfico N° 3: Constelación V.I..... | 20 |
| Gráfico N° 4: Constelación V.D..... | 21 |
| Gráfico N° 5: Juegos en clase..... | 56 |
| Gráfico N° 6: Aprender Jugando..... | 57 |
| Gráfico N° 7: Cansado en Clase..... | 58 |
| Gráfico N° 8: Respeta las reglas | 59 |
| Gráfico N°9: Juegos en clase..... | 60 |
| Gráfico N°10: Ata los cordones..... | 61 |
| Gráfico N°11: Ayudan en dificultad de la clase..... | 62 |
| Gráfico N°12: Arranca Figuras..... | 63 |
| Gráfico N°13: Dobla papel con precisión..... | 64 |
| Gráfico N°14: Rasgado ,punteado..... | 65 |
| Gráfico N°15: Técnicas Lúdicas..... | 66 |
| Gráfico N° 16: Juegos Aprendizaje..... | 67 |
| Gráfico N° 17: Clases Divertidas..... | 68 |
| Gráfico N° 18: Actividad seria..... | 69 |
| Gráfico N° 19: Juegos Influyen..... | 70 |
| Gráfico N°20 : Motricidad Fina..... | 71 |
| Gráfico N°21: Dificultad Motriz..... | 72 |
| Gráfico N°22: Retraso..... | 73 |
| Gráfico N°23: Coordinación..... | 74 |
| Gráfico N°24: Seguimiento..... | 75 |
| Gráfico N°25: Chi cuadrado..... | 81 |

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DELIA IBARRA DE VELASCO” DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.

AUTORA: Valeria Lourdes Llumiuinga Chasiluiza.

TUTOR: Lic. Mg. Lourdes Elizabeth Navas Franco.

RESUMEN

El presente trabajo se enmarca a realizar un análisis del uso de las técnicas lúdicas considerado como el mismo Juego para que pueda ser empleada por las maestras en la enseñanza-aprendizaje del desarrollo de la Motricidad Fina de los niños(as), del segundo año de Educación Básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco, considerando que los juegos vienen actualmente utilizando las maestras en la Escuela de tal manera que su aplicación y eficacia a nivel motriz será aún más beneficioso para los niños(as). Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet.

Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados como encuestas para los docentes y ficha de observación para los niños, continuando con el procesamiento de datos la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediendo a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de una Guía de estrategias lúdicas que será de interés colectivo en la que se plantean alternativas viables y aplicables a la realidad facilitando el continuo desarrollo motriz centrados a ciertas partes principales como son: la coordinación motriz de ojo-mano, la coordinación gestual, coordinación fonética y la coordinación facial todos estos son de vital importancia para el desenvolvimiento del niño dentro del aula o fuera de ella donde se relacione con la sociedad. Se pone, entonces, en consideración el trabajo investigativo con el que se combina adecuadamente teoría y práctica con la realidad de la Institución educativa.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje, motricidad fina, desarrollo, lúdica, segundo año.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION**

**RACE BASIC EDUCATION
BLENDED LEARNING
EXECUTIVE SUMMARY**

**TOPIC: THE LEISURE AND DEVELOPMENT TECHNICAL FINE
MOTOR STUDENTS IN SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION
SCHOOL "DELIA IBARRA DE VELASCO " THE PUJILÍ, COTOPAXI
PROVINCE.**

AUTHOR: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

TUTOR: Lic. Mg. Lourdes Elizabeth Navas Franco.

SUMMARY

The present work is part of an analysis of the use of play techniques considered the same game so it can be used by teachers in the teaching and learning of fine motor development of children, the second year of Education Basic School Delia Ibarra de Velasco, considering that games are currently using the teachers at the school so that its implementation and effectiveness at driving level will be even more beneficial for children. Once detected the problem thanks to exploratory research we proceed to the construction of the theoretical framework to properly substantiate the research variables, based on information gathered from books, pamphlets, magazines, and the Internet.

Once the research methodology established appropriate tools such as surveys for teachers and record observation for children, continuing with the same data processing used to make quantitative and qualitative analysis of the variables investigated they were developed proceeding statistically analyze the data, being able to establish the relevant conclusions and recommendations. Depending on what is revealed by the investigation proceeds to raise the Proposal for a guide to recreational strategies will be of common interest where feasible and applicable alternatives pose to reality facilitating continuous motor development focused on certain main parts such as: motor coordination eye-hand, the hand coordination, coordination and phonetic facial coordination all these are vital for the development of the child in the classroom or outside it where it relates to society. It becomes, then, considers the research work which adequately theory and practice with the reality of the school combined.

KEYWORDS: learning, fine motor development, playful, second year.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo está orientado a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje con el fin de ofrecer una herramienta que sirva de apoyo para el docente, se desarrolla en la escuela Delia Ibarra de Velasco que se encuentra ubicada en el cantón Pujilí.

Está enfocado a la relación que existe entre las técnicas lúdicas con la motricidad fina el cumplimiento de la propuesta planteada en la investigación será responsabilidad de las autoridades ,en especial de los docentes que están directamente relacionado con los estudiantes y viven a diario los inconvenientes que se presentan dentro del aula.

Los aspectos, más relevantes que constituyen el presente trabajo se recopilan en VI Capítulos:

Capítulo 1 titulado el problema aborda el problema a nivel macro, meso y micro, examina críticamente el contexto, formula la interrogante principal, delimita y justifica el porqué de su realización; finalmente describe los propósitos del estudio.

Capítulo 2 comprende el Marco Teórico en el que se desarrollan los antecedentes investigativos, fundamentaciones filosófica, pedagógica y legal todos ellos está relacionado estrechamente con el tema de investigación luego pasa a la descripción teórica de las variables finalizando con el planteamiento de la hipótesis y señalamiento de variables de la investigación.

Capítulo 3 abarca la Metodología en el que se da a conocer el enfoque, modalidad y nivel o tipo de investigación; se determina la población y muestra a investigar; además se realiza la Operacionalización de variables y el plan de recolección y procesamiento de la información.

Capítulo 4 en este capítulo se realiza el análisis e interpretación de la información de campo seleccionada y finalizando con la verificación.

Capítulo 5 se basa en determinar, las conclusiones y recomendaciones importantísimas se las realiza en base a los objetivos anteriormente planteados y en base a los análisis.

Capítulo 6 se refiere a la Propuesta en el que se inicia con datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos: general y específicos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración de la propuesta.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DELIA IBARRA DE VELASCO” DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2 .1 CONTEXTUALIZACIÓN

En el **Ecuador** la educación pública denotado varias falencias en la formación de niños y jóvenes, con profesores mal preparados, ausencia de infraestructura e implementos que cumplan con los estándares mínimos. El sistema educativo se a centrado a dotar de infraestructura de calidad como son las unidades educativas del milenio y a cerrar las escuelas de multigrado.

No hay duda que es muy beneficioso para la educación, pero en cuanto a la capacitación y en la actualización para aplicar nuevas técnicas del docente, no hay el mismo interés por prepararlos permanentemente, están vistos en un rol pasivo ya que no se consulta ni busca la participación activa del profesorado para definir sus necesidades de aprendizaje y diseñar el plan de formación/capacitación. Gran parte de los docentes aún siguen manteniendo técnicas tradicionales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y con esto no contribuyen al aprendizaje significativo de los niños.

Es así que las técnicas lúdicas no se están utilizando como una técnica de aprendizaje en la que el niño pueda adquirir conocimiento mediante el juego, los docentes aplican la lúdica de una manera inadecuada y poco significativa para el estudiante, como simples juegos para entretener tomando en cuenta que las técnicas lúdicas, son procesos activos del aprendizaje que ha venido a innovar la forma de enseñanza dentro del aula. (Castillo, 2009)

Los docentes tienen poco conocimiento en cuanto a este tipo de procesos, lo que ha dado como resultado un bajo desempeño escolar en los estudiantes. Los niños, por ejemplo, presentan dificultad en el aprendizaje de la escritura a la manipulación de objetos como tijeras, lápiz etc.

Así como también existen niños que no asisten en su totalidad a la institución educativa, lo que no permite el desarrollo óptimo de la motricidad fina en los mismos. “Según el ENNA (Encuesta Nacional de la Niñez y la Adolescencia y la Sociedad Civil) 2010 el 95% de los niños y niñas de 5 a 14 años están en el sistema escolar, 92% asisten a la educación básica en el curso que corresponde para su edad, esto puede causar su adelanto o retraso en su desarrollo tanto cognitivo y motriz.

Según la UNICEF indica la necesidad de incluir tempranamente a los niños y niñas en la educación formal y desarrollar sus capacidades cognitivas y psicomotoras, desarrollo personal, expresión, comunicación, creatividad descartando que sea solo un período de preparación y ejercitación de destrezas y habilidades para la lecto-escritura.” (Abad, Noviembre 2010).

En la provincia de **Cotopaxi** las técnicas lúdicas no están desconocidas completamente ya que ciertas entidades como el MIES, Sonríe Ecuador organizaron ferias de actividades lúdicas dando a conocer sobre la importancia de las mismas, contribuyendo a la formación motora, brindando posibilidades para que el niño pueda expresar sus sentimientos libres, espontáneos y naturales.

El 19 de diciembre del 2013 según el medio de comunicación la Hora, la Secretaría Técnica de Discapacidades organizó, la Feria Inclusiva Lúdica el mismo que visitó a la provincia de Cotopaxi exponiendo y aplicando sus juegos, a la que muchos niños de las escuelas del alrededor, asistieron en el programa y manifestaron “ojala fueran todos los días así de divertidos para aprender”, dando a entender que los docentes no están aplicando técnicas lúdicas para la enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas.

Sin embargo estos datos conllevan a conocer que los niños están tomados en cuenta en las actividades lúdicas sin embargo el tiempo es corto que se encuentran dichas instituciones en la provincia, no es suficiente para que todos los niños de las instituciones educativas tengan acceso a conocer y disfrutar de las actividades lúdicas presentadas por las mismas. Y los docentes no se están capacitando en este tipo de técnicas innovadoras, de tal modo que demuestren sus beneficios dentro de las aulas haciendo uso de las técnicas lúdicas, ya no sería solo la aplicación empírica de los juegos que están orientadas más bien como distracción hacia los niños sin tener en cuenta que se puede aplicarlos para obtener conocimiento, considerando que para un niño el juego es espontáneo y divertido así saliendo de un ambiente rutinario, razón por la cual se encuentra la necesidad de incentivar y hacer conocer e introducir las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina y los beneficios que obtendrán tanto los docentes como estudiantes. (Hora, 2012)

La Escuela Delia Ibarra de Velasco según datos proporcionados por el Departamento de estadística fue creada el 20 de Junio de 1950, en tal consideración, la División de Planeamiento fundamentándose en esta información y de conformidad mediante acuerdo ministerial N° 4526 del 21 de noviembre del 2002

Art 2 literal a, su misión es: “Potenciar un entorno más armonioso, participativo e innovador acorde con los avances pedagógicos, científicos y tecnológicos

pertinentes a un campo de acción con principios y valores que le permitan ser actores positivos del Buen Vivir capaces de adecuarse al cambio y a los retos del mundo globalizado”.

Las técnicas lúdicas en esta institución tienen una escasa aplicación como estrategia del aprendizaje en desarrollar la motricidad fina, menciona la directora del establecimiento que es necesario hacer énfasis en lo que respecta a la motricidad fina y aportar con ideas nuevas innovadoras generando cambios que beneficien a los estudiantes del segundo año de educación básica.

Menciono también que los niños, necesita de actividades nuevas que les guste y se pueda realizarlas dentro y fuera del aula mediante materiales fácil de conseguir y que ellos estén familiarizado, que no sientan miedo o recelo al realizarlas y les lleve a dominar su motricidad.

Y eso es lo que las técnicas lúdicas permite; a los niños ser espontáneos al momento de emprender un aprendizaje mediante el juego no sienten; miedo, presión o a equivocarse y estando en la edad optima, desde sus primeros años de vida para que puedan dominarla y no tengan dificultad o retraso en el aprendizaje en los siguientes años.

1.2.2 Árbol de Problemas

EFEKTOS

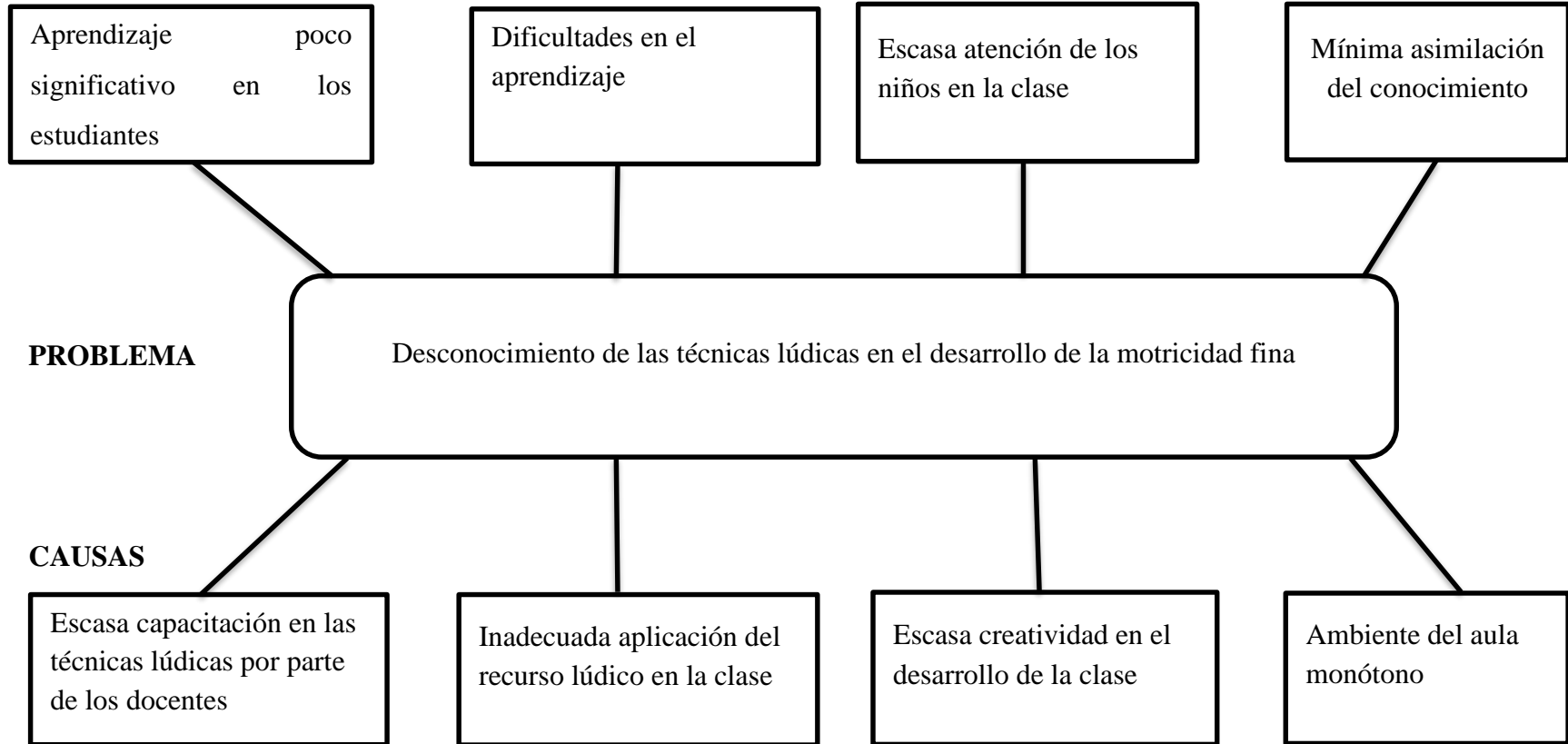


GRÁFICO N°1 Árbol de Problemas

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

El desconocimiento de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina se da por la escasa capacitación de los docentes este desconocimiento provoca que los estudiantes obtengan un aprendizaje poco significativo, al utilizar los mismos juegos y cantos tradicionales al inicio de clases como entretenimiento y no como un instrumento para el conocimiento provocando que minimicen su desarrollo.

El desconocimiento de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina, se da al estar desactualizado sobre la lúdica y los beneficios que proporciona el mismo, por lo que el docente está aplicando inadecuadamente el recurso lúdico en la clase ,esto conlleva a que los estudiantes estén limitados a seguir con la misma atención e interés al juego y luego a la clase ya que implica sentarse sin hacer ruido a escuchar lo que diga la maestra esto provoca que tengan dificultad en el aprendizaje.

El desconocimiento de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina causa una escasa creatividad en el desarrollo de la clase por parte de los docentes provoca desinterés de los estudiantes en la atención y participación dentro de la clase tomando en cuenta que no se encuentran estimulados para fluir la creatividad de los estudiantes, interesándose por aprender.

El ambiente del aula es muy importante para el aprendizaje y el desconocimiento de las técnicas lúdicas o cualquier técnica e inadecuado empleo al momento de desenvolver una clase influirá mucho en el desarrollo de la motricidad del estudiante al tornar aburrida y monótona el ambiente del aula los niños sentirán cansancio teniendo mínima asimilación del conocimiento.

1.2.3 PROGNOSIS

Para un óptimo desarrollo integral, intelectual y satisfactorio de los estudiantes es esencial partir desde la motricidad fina y gruesa para que el niño o niña pueda llevar a cabo el proceso de desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Si continúan aplicando técnicas tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina no ayudarán al desarrollo de las destrezas y habilidades dando como consecuencia niños memoristas poco receptivos. El número de niños con problemas de aprendizaje como de la escritura, manejo de materiales sería superior al que ya existen, llevando al niño a un retraso excesivo de independizarse en sus actividades.

El grado de motricidad de los niños por aprender será cada vez menos lo que no contribuye a su desarrollo educativo. Las estrategias lúdicas será eficaz y motivador para el progreso de su enseñanza –aprendizaje, al no ser atendidos en esta parte de su formación, el estudiante tendrá problemas en las diferentes áreas cognitivas que requieren el uso de la motricidad fina, dando lugar a que no lleguen a alcanzar y progresar con el objetivo de su etapa.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera inciden las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del Segundo año de Educación Básica de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco” del Cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi?

1.2.5 INTERROGANTES PREGUNTAS DIRECTRICES

¿Utiliza técnicas lúdicas el docente para la enseñanza de los estudiantes del segundo año de educación básica?

¿Cuál es el nivel del desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela Delia Ibarra de Velasco?

¿Qué tipos de técnicas lúdicas ayudan al desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del segundo año de educación básica?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

a) Delimitación del contenido

CAMPO: Didáctico

AREA: Técnicas lúdicas

ASPECTO: Desarrollo de la motricidad

b) Delimitación espacial

La presente investigación se realizará con los estudiantes de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco” de la parroquia La Merced, cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

c) Delimitación temporal

Se realizó en el año lectivo 2015 – 2016

1.3 JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto es de **interés** para los docentes así como para los estudiantes de la institución educativa, también es innovador pues se buscará las alternativas que nos permita solucionar esta debilidad en el trayecto de su aprendizaje. Por esta razón he creído conveniente trabajar en este aspecto para ayudar a los estudiantes a mejorar e implementar técnicas lúdicas que favorezcan elevar el desarrollo óptimo de sus habilidades y destrezas.

Es de elevada **importancia** conocer los beneficios de las técnicas lúdicas aplicadas al desarrollo de la motricidad en los escolares ya que no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se produce en dicha conducta.

El desarrollo de la motricidad fina es de **utilidad** tanto en el campo educativo como en la vida cotidiana de los estudiantes y empleadas mediante técnicas lúdicas se torna con factibilidad el mejoramiento y la perfección del mismo.

Para algunas personas que conforman la comunidad educativa este tipo de problema aun no es tomado con trascendencia ya que es poco conocido, al tener conocimiento de la debilidad que ocasiona, causó un impacto en los estudiantes ya que ellos serán los directos **beneficiarios**.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General:

Investigar la incidencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.

1.4 .2 Objetivo Específico:

- Analizar si los docentes utilizan técnicas lúdicas en el segundo año de educación básica.
- Determinar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica.

- Plantear técnicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de revisar el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato, en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, se ha logrado ubicar varios trabajos de investigación que hacen relación con las variables del objeto en estudio.

Escobar, G (2012) en su trabajo de investigación titulado *“La motricidad fina en el desarrollo de destrezas de los niños/as de la Escuela Trinidad Camacho de la ciudad de Guaranda, en el periodo 2009-2010.”*, concluye:

- “Los niños trabajan y realizan una serie de ejercicios secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destrezas de los músculos finos de dedos y de manos. “
- “Se puede notar que las técnicas que utilizan los niños/as como trozar papeles-punteado, etc. Favorece al mejoramiento de psico-motricidad. “
- “La mayoría de padres de familia manifiestan que ayudan a sus hijos en las tareas lo que brindan mayor atención, seguridad y confianza al niño. “

El presente contenido servirá de apoyo para la investigación ya que muestra interés en una de las variables como es La Motricidad Fina y su importancia para su estudio la misma es una muestra que si hay interés por investigar el tema propuesto.

Mero, M (2014) en su trabajo de investigación titulado *“Las Técnicas Lúdicas y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel de educación inicial uno del centro infantil del buen vivir “Mis Pequeños Genios”*

del asentamiento el Ébano de la parroquia rio Toachi del cantón Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.” señala las siguientes conclusiones:

- “Los niños y niñas interactúan de una manera placentera en cada una de las actividades propuestas y al mismo tiempo parten de un conocimiento que ya tiene y los acentúan de mejor manera llegando a un desarrollo integro.”
- “Desarrollan valores éticos lo que le facilitara en la relación social en el ahora y en un futuro.”
- El presente trabajo servirá de apoyo para las investigaciones a realizar ya que están realizadas en el mismo segundo año de Educación Básica y así muestra que si es importante la investigación en ese año de educación básica.

Tustòn S (2012) en su trabajo de investigación titulado: “*Técnicas Lúdicas y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del primer año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Abad perteneciente al cantón Baños provincia de Tungurahua*”, concluye:

- “Los docentes en su mayoría no incorporan el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, limitando su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas.”
- “A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, los docentes no ponen en práctica el juego – aprendizaje, limitando a los niños y niñas su expresión creativa y corporal. “
- “La propuesta de un manual o guía de actividades lúdicas, hará que el docente desarrolle por completo los aprendizajes en niños y niñas.”

La presente conclusiones demuestran que los juegos es una vía accesible para lograr una enseñanza positiva en los niños, tomando como base y sustento para la investigación.

Baque, J (2013) en su trabajo de investigación titulado: “ *Actividades Lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013 - 2014*”, concluye:

- “Los niños en su gran mayoría poseen diversos problemas de lateralidad, no son capaces de identificar su lado derecho e izquierdo y su lado dominante lo utiliza solo por su experiencia. “
- “Los movimientos que realizan los estudiantes son pocos coordinados realizando actividades incontrolables, no pueden utilizar las partes de su cuerpo con igualdad. “
- “Los estudiantes de primer año básico poseen un equilibrio negativo lo que genera que con facilidad tropiecen y caigan de manera sorpresivo”

La presente investigación es de gran ayuda a mi trabajo ya que sus variables son similares con el mismo objetivo de mejorar la motricidad en los niños, siendo sus conclusiones concretas y acertadas.

Ortega, C & Posso, L (2011) en su trabajo de investigación con el tema: “*La motricidad fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos “a” y “b” de la Unidad Educativa Experimental “Teodoro Gómez de la torre” de la parroquia el Sagrario cantón Ibarra provincia de Imbabura durante el año lectivo 2009-2010*”, concluye:

- “Las maestras no dan el debido seguimiento al desarrollo de cada una de las técnicas durante todo el año, deteniendo el desarrollo motriz.”
- “En su mayoría no han desarrollado ciertas técnicas como: recorte, plegado, ensartado, cosido, dibujo: siendo éstas técnicas necesarias para el desarrollo motriz y el aprendizaje significativo.”
- “A pesar de tener conocimiento sobre la motricidad gestual, las maestras no ponen en práctica la dramatización y el mimo limitando en niños/as la expresión creativa y corporal.”

La motricidad fina una de las habilidades muy importantes para su desarrollo con el mismo y con el medio que se desenvuelve, sin embargo los docentes no dan seguimiento a la misma, limitando su creatividad.

Guerra, Y (2012) con el tema titulado “*La utilización de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños(as) especiales de la escuela especial “Gladys Flores Macías” del cantón Guaranda provincia de Bolívar, en el período noviembre 2009 a marzo 2010.*”, señala las siguientes conclusiones:

- “La mayoría de las maestras no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad fina de los niños (as).”
- “Los niños (as), en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad fina ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.”
- “Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad fina en los niños (as)”.

Las conclusiones citadas muestran que los docentes no dan apertura a juegos, demostrando que desconocen su aplicación, así como también tienen un alto índice de niños con bajo desarrollo de la motricidad

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La investigación está orientada en el paradigma critico- propositivo ya que, analiza la realidad de la problemática de la institución educativa, propositiva por que plantea una alternativa, con el propósito de dar solución en esta investigación a la debilidad que presenta la institución.

La filosofía tomada en cuenta como aspecto importante en el desarrollo del niño demostrando su conducta y con eso la forma de llegar hasta él como docente, con el conocimiento y mantenerlo con la debida atención en el mismo, mediante sus movimientos, acciones en situaciones diarias.

2.2.1. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

La presente investigación busca destacar los valores como respeto ,puntualidad, equidad, amistad , paciencia ,responsabilidad ,tolerancia de los maestros con los estudiantes, pues ellos son los primeros y más cercanos a los estudiantes tomando decisiones dentro del aula para transportar la educación en valores ,así como también buscar y aplicar la mejor alternativa es así que las técnicas lúdicas están siendo de gran ayuda, con relación a la motricidad fina motivándolos ,estimulándolos, para que el niño desarrolle con mayor interés todo el conocimiento impartido.

Hoy en día el principal y trascendental principio constitucional por ende en la educación también es el Sumak Causay o el Buen Vivir que está basado en nuestra identidad, el mismo que implica disfrutar plenamente una vida basada en valores, su aplicación es clara para todos los ecuatorianos. Uno de los valores más sobresalientes es el respeto, debemos aceptar las diferencias de culturas y costumbres. Es así que la investigación presenta interés y apoyo con un mismo fin a la educación.

2.2.2. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

El campo de estudio es real pues el problema se ve reflejado en los estudiantes, así como también sus datos y la solución al problema existente se llevara a cabo de acuerdo a los alcances que proporcione la institución y el investigador.

El escenario que se pretende es bastante dinámico ya que los niños realizaran actividades activas fuera del aburrimiento y con esto el desarrollo motriz permanente, utilizando al juego como la primera opción de estrategia de aprendizaje que le llevará al niño a ser participativo y activo con sus habilidades y capacidades.

El juego será parte influyente de esta investigación con su dinamismo ayudara al desarrollo de la motricidad, indicando acción, ánimo para el accionar con los estudiantes.

2.2.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

El tema está centrado en el ámbito educativo para el mejoramiento de los estudiantes en cuanto al desarrollo de la motricidad fina por medio de las técnicas lúdicas que permitirán un aprendizaje activo, constructivista y humanista. Siendo la pedagogía como eje fundamental para la educación que acepta las nuevas ideas siempre con el objetivo de mejorar la misma, ese es el mismo objetivo que perseguimos al realizar esta investigación.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

La Constitución Política del Ecuador

TÍTULO II DERECHOS CAPÍTULO II DERECHOS DEL BUEN VIVIR

Sección quinta Educación

En sus artículos:

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz;

estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

LOEI, CAPÍTULO QUINTO DE LA ESTRUCTURA NACIONAL

ART: 42 Nivel de Educación General Básica: La educación general básica desarrolla las capacidades habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato. La educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en la que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa anterior y se introducen las disciplinas básicas garantizando su diversidad cultural y lingüística.

2.4 RED DE CATEGORIAS

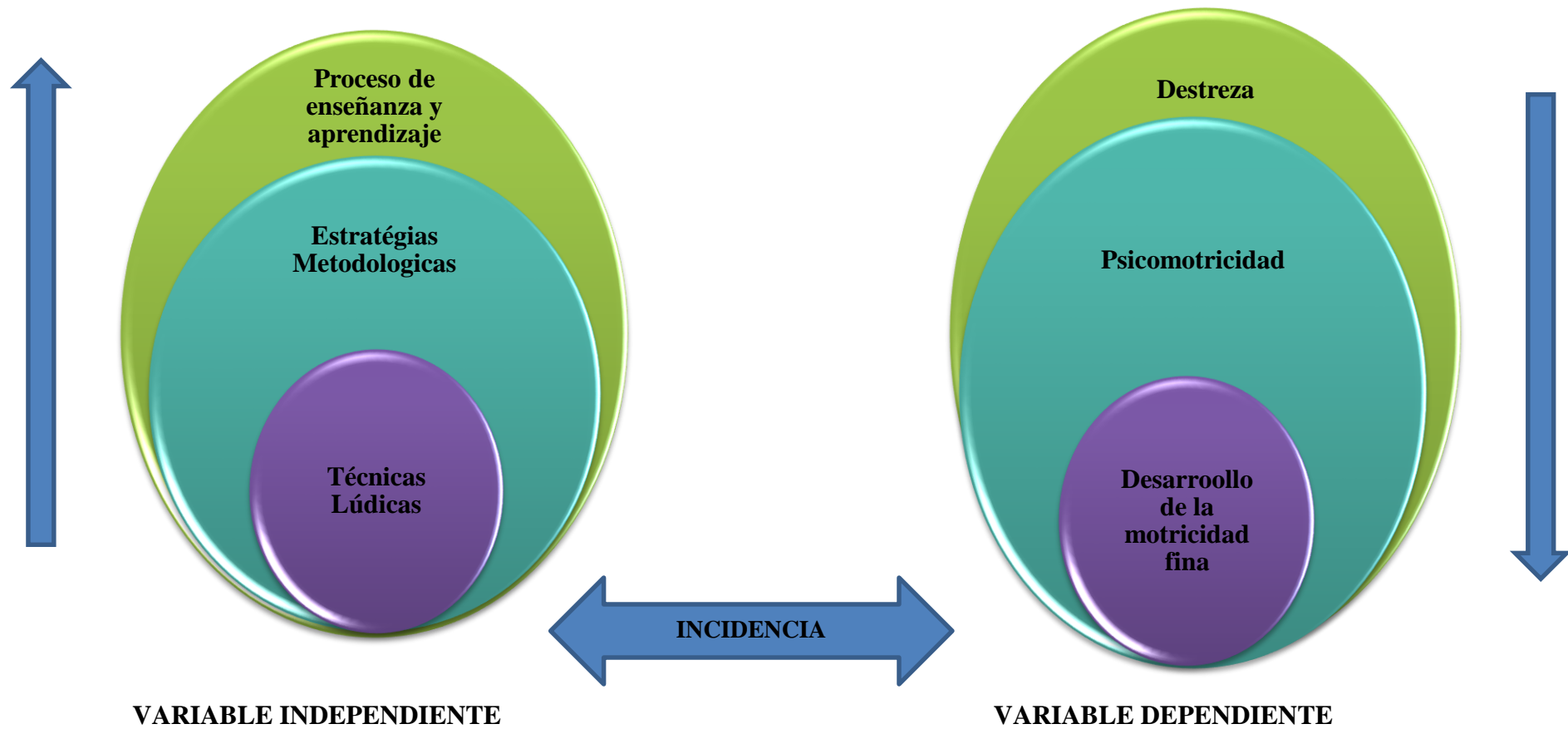
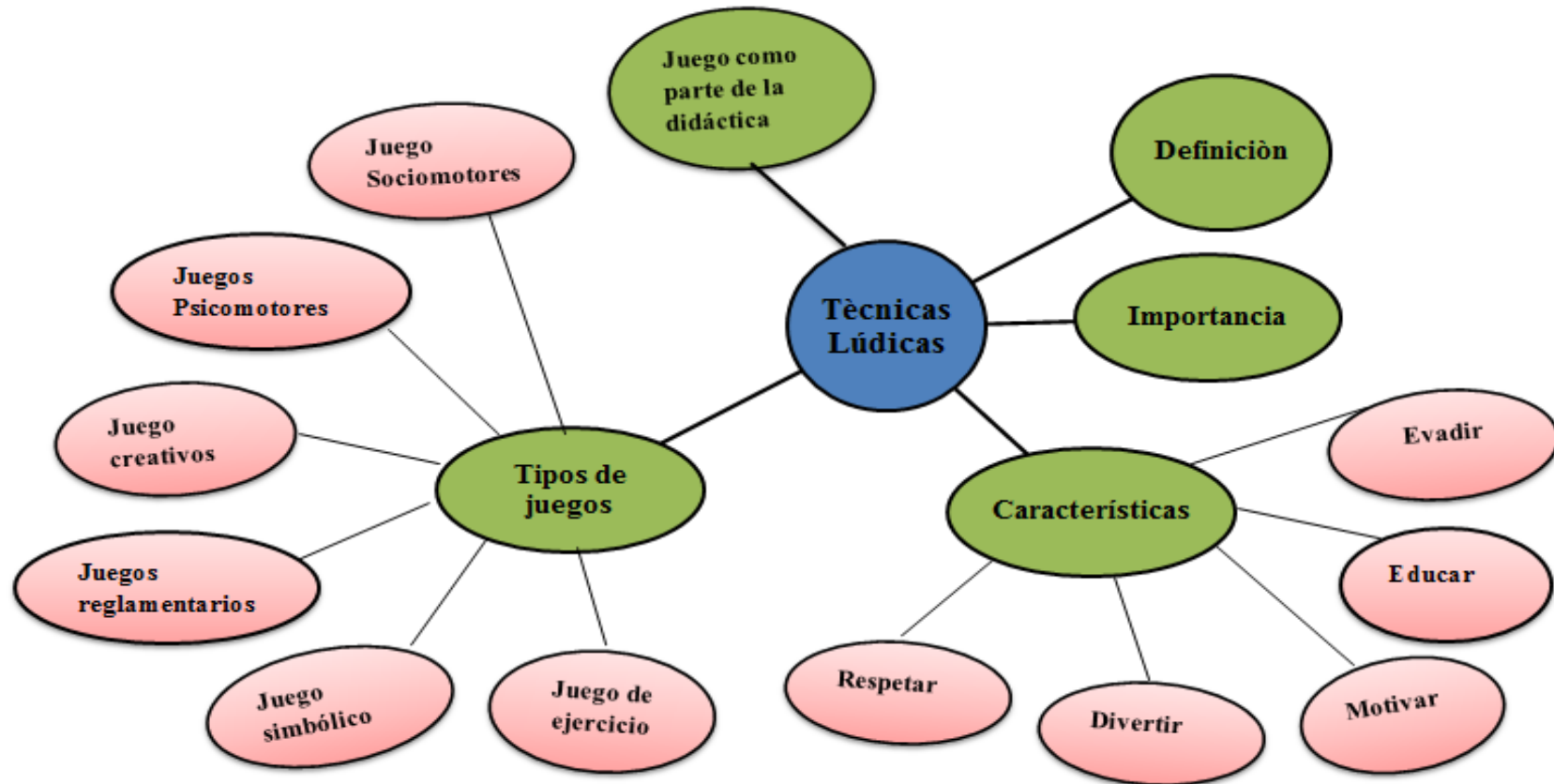


Gráfico N. 2. Categorías Fundamentales

Elaborado por: Llumiquinga Chasiluiza Valeria Lourdes

CONSTELACIÓN DE IDEAS

Gráfico N° 3 CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE



Elaborado por: Valeria Llumiyinga

CONSTELACIÓN DE IDEAS

Gráfico N° 4 CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE



Elaborado por: Valeria Llumiuinga

2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

2.4.1.2 TÉCNICAS LÚDICAS

Definición

Merino & Rendón afirman “ Que técnicas lúdicas son como a través del juego el niño o niña se apropia y conoce el mundo para después transformarlo y recrearlo. La relación que establece con objetos y personas no es solo perceptual y cognoscitiva es ante todo una relación afectiva en la que el niño genera cambios en su medio y al mismo tiempo recibe su influencia.

Debemos creer en el juego como fuente de inspiración, de ensoñación e inspiración espiritual; como una posibilidad de recreación y construcción de nuevas formas de vivir y asumir la vida” (p.133).

“Lúdica viene del Latín ludere, que significa juego, actitud ante la vida, que propone movimiento, inquietud y jugueteo hacia los proyectos que se emprenden. La lúdica es una forma de ser, de percibir el mundo, y conlleva a una dinámica particular de relacionarse con el entorno. La actitud lúdica va unida al hacer, al pensar y al sentir, está ligada a rasgos de la personalidad como son: el carácter y el temperamento; hace parte del carisma del individuo y está íntimamente relacionada con el liderazgo” (Prados 2010, p30).

Palacios, (1998) Afirma “El juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social”(p.479).

Raimundo D (1997) Afirma que " La lúdica, es una opción de comprensión que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas". La lúdica es además una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia” (.p409)

Las definiciones que presentan los autores indican que la lúdica es igual a juegos, una acción libre y espontánea, desinteresada esta que puede ser una

actividad física o intelectual el mismo que está tomando lugar para la enseñanza y el aprendizaje en distintos campos dando así lugar a una nueva técnica, para los niños con el objetivo principal la diversión y d ahí pudiendo sacar provecho para ellos mismos como es el conocimiento.

IMPORTANCIA.

Jiménez, (2000) Afirma “La importancia de lúdico en el desarrollo como persona como educador es que busca que la gente se promueva a una zona de desarrollo superior. La actitud lúdica nos promueve a un periodo, a un nivel convencional donde el niño y la niña dejen de recibir normas para aprender a crear –a negociar las reglas del juego de la vida”.

“Lo cotidiano nos modela, nos teje, nos talla, nos redimensiona permanentemente. En el mundo, en la esfera de la cotidianidad, con la actitud lúdica, no somos pasivos, ayudamos a elaborar la urdimbre y la trama del tejido social, lúdicamente propiciamos la reconstrucción de otros cuerpos al tiempo que nos forjan, también forjamos a los otros. La vida cotidiana se une a una corporeidad a través del lenguaje, que no sólo es verbal, también es cinesis, gesto, símbolo, significado. Puede que ese lenguaje este en el entendimiento pero sólo tiene vigencia, solo adquiere potencia cuando se expresa. Ese lenguaje corporal, ese movimiento solo tiene significado, cuando es juego, recreación”. (Prados, 2010)

El juego es necesario para cualquier ser humano de modo que le va permitir crecer como persona llevándole a encontrar el sentido a su vida mediante la fantasía la creatividad y la libertad que son esenciales en la lúdica.

En los niños la fantasía es muy frecuente de manera que vivir a su ritmo en su espacio como docente permitirá compartir con ellos su creatividad.

CARACTERÍSTICAS

“La lúdica no está sujeta a reglas, puesto que su característica fundamental, es romper con ellas, no hace pactos con la norma, ni con las costumbres, mucho

menos con los hábitos; quien posee una actitud lúdica suele fracturar esquemas y sus acciones conducen a la consecución de la libertad y la autonomía, que no pueden llegar a entenderse como libertinaje o anarquismo..(Bautista 2.000)

Palacios J, (1995 y 1998) Afirma que las características del juego están todas relacionadas entre sí; y, por supuesto, siempre presentes en todo tipo de juegos verdaderos, define con los siguientes verbos:

Evadir: “es la esencia y, en definitiva, la característica más importante del juego. Cuando jugamos nos olvidamos de todo lo que nos rodea, somos capaces de abstraernos del mundo real para introducirnos en el mundo diferente del juego. Somos capaces de desempeñar roles que no nos corresponden, de crear situaciones fantásticas y totalmente irreales. El juego puede significar el placer de la descarga y la liberación de tensiones, que nos permite evadirnos de cualquier tipo de problemas o preocupaciones (laborales, familiares, económicos)” (Palacios, 2007, p.487).

Educar: “si la educación es un proceso mediante el que la persona se desarrolla y madura, logrando adaptarse al entorno en el que vive; y, si educar implica conocer, descubrir y experimentar; será necesario reconocer que el juego es una de las mejores formas de educar que existen. Es la primera forma que el ser humano utiliza para ponerse en contacto con el mundo al que acaba de llegar; después, las actividades y experiencias lúdicas que va acumulando le sirven para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida. Hablar de juego es hablar de educación” (Palacios, 2007, p.487).

Motivar: “para el juego es imprescindible la atención y la concentración en el jugar. El juego es una actividad que se hace porque apetece y divierte, por eso es tan fácil llegar a concentrarse en él, hasta el punto de desconectar del mundo real y, muchas veces, perder la noción del tiempo y del espacio. Este estado de total entrega y concentración es lo que algunos autores llaman "tensión del juego", que suele ser mayor cuanto más incertidumbre posee, y que no deja de ser motivación hacia una actividad fuera de lo corriente y procuradora de enormes beneficios” (Palacios ,2007 , p.488).

Divertir: “el ser humano, dotado de inteligencia, tiende a repetir todo aquello que le satisface y que le produce placer. Cuando la persona juega se divierte, sus experiencias son placenteras y, entonces, repite una y otra vez esas actividades gratificantes. La inteligencia del ser humano no permitiría que se desperdiciara tanto tiempo en una actividad que no le reporta ningún beneficio. Es cierto que no existe ningún niño que no juegue, pero también lo es que no existen adultos que nunca jueguen, ya que todos necesitamos momentos en los que poder alcanzar una diversión diferente, con el único interés en la alegría y la risa. Jugar es divertirse” (Palacios, 2007, p.488).

Respetar: “Un juego sin reglas sería como jugar a tantos juegos como jugadores hubiera, ya que cada uno seguiría un criterio particular y actuaría sin tener en cuenta a los demás. La reglamentación del juego es un código de normas que se

establece con antelación a su inicio y que todos los jugadores acatan para poder participar y jugar a lo mismo. Las reglas permiten determinar el desarrollo del juego, lo que es válido y lo que no lo es, el sistema para llevar a cabo la puntuación si es precisa, en su caso el vencedor y el perdedor, etc. Pero en el juego, las reglas tienen un atractivo especial: el poder modificarlas en función de las diversas circunstancias que van sucediendo o según experiencias anteriores, siempre que se desee y que los jugadores estén de acuerdo. Este hecho facilita una dinámica interesante y creativa, que consigue, constantemente, la adaptación del juego a todo tipo de personas, lugares, situaciones y acontecimientos” (Palacios 2007 p,489).

Las características presentadas por los autores definen una actitud positiva, motivadora frente a las actividades que se pueden realizar con los niños para un aprendizaje significativo resultan particularmente útiles para la enseñanza. Durante todos los tiempos en los pueblos y en diferentes culturas el juego ha estado siempre ligado al ser humano, para su desarrollo y evolución, a beneficio de su vida individual y social. El juego no discrimina, razas, sexo, edad o clases sociales, se da en todas las personas sin distinción.

TIPOS DE JUEGOS.

Antonelli & Salvini (1982) distinguen cuatro tipos de juegos:

- 1. Juegos de ejercicio**, en los que hay necesidad de experimentar las posibilidades o las facultades del propio cuerpo, opuesto o participativo al de los demás, a las cosas o a la naturaleza.
- 2. Juegos simbólicos**, que implican el pensamiento representativo y la posibilidad de desarrollar rápidamente nuevas situaciones emocionales y representativas.
- 3. Juegos reglamentarios**, que son situaciones convencionales en que las personas establecen recíprocamente un tipo de participación que garantiza la oportunidad para cada uno de experimentar y liberar particulares aspectos y pulsiones del propio psiquismo. Las actividades deportivas son típicos juegos reglamentarios en los que se codifican las situaciones y los medios, de modo que los jugadores pueden demostrarse recíprocamente su destreza excluyendo el azar en la medida de lo posible.
- 4. Juegos creativos**, que son actividades lúdicas ligadas fundamentalmente a la imaginación, a la catarsis creadora. Los deportes con contenidos artísticos, como el patinaje, la danza y la gimnasia constituyen los aspectos más típicos del juego basado en la profunda satisfacción de la creación (p.499).

Pierre P, (1988) realiza una clasificación de los juegos deportivos, según las características de sus sistemas de reglas, distinguiendo dos tipos:

1.-Juegos psicomotores, sin ninguna interacción motriz, que pueden tener: Ausencia de un sistema de reglas o cuasi-juegos deportivos. Por ejemplo: actividades libres en solitario.

Presencia de un sistema de reglas, con dos tipos posibles:

1.1 Juegos deportivos tradicionales. Por ejemplo: tabas, rayuela, trompo, policías y ladrones, balón cazador, etc.

1.2 Juegos deportivos institución. Por ejemplo: atletismo, gimnasia, natación, esquí, fútbol, baloncesto, lucha, boxeo etc.

2.-Juegos sociomotores, con interacción motriz, que, como en el tipo anterior, pueden tener: ausencia de un sistema de reglas y ausencia de roles socio-motores precisos o cuasi-juegos deportivos. Por ejemplo: construcción de cabañas, actividades libres en grupo como esquí, vela, ciclismo (p, 520).

Los diferentes juegos que pueden estar al alcance de cualquier tipo de persona en las que podrán encajar de diferente forma y según sus preferencias. Es de suma importancia conocer las clases de juego y sus características que debe tener e identificar que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de estudiantes.

EL JUEGO COMO PARTE DE LA DIDÁCTICA.

Para María Montessori, el juego lo considera como estrategia de aprendizaje para el mismo que ideó materiales didácticos, y diseño un mobiliario de acuerdo al tamaño de los niños. También insistió la participación y colaboración de los padres en el proceso educativo de los hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos seudocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez. (Hogar, 2012)

Jean Piaget cita en varias de sus obras hechos y experiencias lúdicos aplicados en niños y deja translucir claramente su entusiasmo por este nuevo proceso .para el los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energías en los niños sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual. Piaget concluye “los métodos de educación de los niños exigen que se

les proporcione un material conveniente, con el fin de que, por el juego ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales las que, sin ellos, seguirán siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil.”(Hogar, 2012)

La lúdica la necesitamos desde que nacemos, para aprender ya que iniciamos asimilando mediante el juego y por medio de la experiencia mantenemos vivo ese deseo por conseguir los conocimientos y descubrirnos a nosotros mismos.

La lúdica facilita el aprendizaje de una forma natural, los niños se congenian con el ambiente y las personas que los rodean, es la mejor manera de que el individuo conozca en un grupo, las leyes, las normas y el proceso de vivencia, para así más adelante poder unirse a un grupo grande y acoplarse a este por medio de lo aprendido, además nos trae beneficios como desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización, desarrolla tanto destrezas físicas como morales.

2.4.1.3 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

Schuckermith, N (1987) Afirma: “las estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad” (Díaz 2012, p.40)

“Los niños construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; estas estrategias implican actuar sobre su entorno, apropiarse de ellos; conquistarlos en un proceso de inter relación con los demás. Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. Es así que participación de las

educadoras y los educadores se expresa en la cotidianidad de la expresión al organizar propósitos, estrategias y actividades”.

“La estrategia es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. Una estrategia de aprendizaje es una forma inteligente y organizada de resolver un problema de aprendizaje. Una estrategia es un conjunto finito de acciones no estrictamente secuenciadas que conllevan un cierto grado de libertad y cuya ejecución no garantiza la consecución de un resultado óptimo; por ejemplo, llevar a cabo una negociación, la orientación topográfica, resolución de problemas, realizar un cálculo mental, planificación de una excursión por una montaña desconocida, ejecutar una decisión adoptada, etc.

Hay que observar que, en educación, las estrategias, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.”(Marino 2013, p.15)

Las actividades que realiza el estudiante en el aula y fuera de ella, son estrategias de aprendizaje diseñadas por el profesor para que el estudiante desarrolle habilidades mentales y aprenda contenidos. A través de ellas se desarrollan destrezas y actitudes, e indirectamente Capacidades y Valores, utilizando los contenidos y los métodos de aprendizaje como medios para conseguir los objetivos.

Ejemplos de Estrategias de Aprendizaje

- Exposición oral, ordenada y fluida, ajustada a un plan o guion previsto.
- Diálogo y discusión respetando las condiciones de los procedimientos: silencios intencionales, respeto del otro, enfatizando algún aspecto, capacidad de escucha.
- Presentación y defensa de argumentos manteniendo la atención del receptor.
- Uso del diccionario común y de diccionarios específicos: etimológicos, de sinónimos y antónimos, temáticos.
- Elaboración y puesta en escena de juegos de simulación, juegos de roles o dramatizaciones.
- Escenificar diálogos leídos simulando en la voz situaciones o papeles de personajes, sentimientos, emociones, etc.
- Participación en juegos didácticos: juegos con objetos; juegos socio dramáticos; juegos reglados.
- Realización de crucigramas, sopa de letras u otros juegos lingüísticos adaptados al nivel educativo correspondiente, salidas y visitas al medio con exploración activa de la realidad.”(Marino 2013,p.15)

Es la responsabilidad del docente compartir con los niños y niñas atendiendo, así como a las familias y personas de la comunidad que involucren en la experiencia educativa para ello una estrategia bien elaborada y acertada ayudara. Los docentes como educadores deben organizar propósitos, estrategias y actividades, aportar sus saberes, experiencia, concesiones y emociones que son las que determinan su acción en el nivel inicial y que constituyen su intervención educativa intencionada.

2.4.1.4 PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Definición

“La enseñanza-aprendizaje es la representación de un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende. Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende” (Arredondo, 1989).

El proceso del aprendizaje es una de las funciones más importantes en la educación siendo los principales protagonistas el estudiante y el docente en la que intervienen diversos factores en donde van adquiriendo nuevos conocimientos y experiencias que les va dejando una nueva noción mediante esto se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conductas y valores incentivando al desarrollo personal.

La enseñanza

“Enseñar es dirigir con técnicas apropiadas el proceso de aprendizaje de los alumnos en la asignatura”. Es encaminarlos hacia los hábitos de aprendizaje auténtico, que los acompañarán a través de la vida. Siendo la enseñanza, en su

más auténtica y moderna acepción, la dirección técnica del proceso de aprendizaje”.(Aplicaciones educativas 2007)

La enseñanza crea expectativas positivas sobre la persona que aprende, lo orienta al conocimiento con mayor rendimiento demostrando cambios con la realidad en la persona, proponiendo metas realistas, practicas específicas incentivando al adelanto de la meta propuesta como estudiante.

El aprendizaje

“Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información. El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida”. (Ecured, 2015)

El aprendizaje es un proceso de reorganización de datos adquiridos acomodándose y sumándose a la información que almacena el ser humano formando parte del conocimiento el cual se reproducirá cuando sea necesario en algún evento resolviendo cualquier dificultad.

Proceso de aprendizaje

“**Control ejecutivo:** Aprendizajes anteriores, realimentación, estudio de necesidades, etc. Los estímulos afectan a los receptores entrando en el Sistema nervioso a través del Registro sensorial. A partir de ahí se produce.

- Primera codificación: Codificación simple es una mera Representación.
- Segunda codificación: Conceptualización al entrar en Memoria a corto plazo.

- Almacenamiento en la Memoria a largo plazo.
- Recuperación: por parte de la Memoria a corto plazo
- Conductas: Paso al Generador de respuestas.” (Sánchez 2002,p,3)

Etapas del proceso

- Motivación: Expectativa establecida previamente al aprendizaje.
- Atención o percepción selectiva: Selección de los estímulos recibidos.
- Repaso: Permanencia por más tiempo en la Memoria a corto plazo. Sirve para relacionar una información con la precedente y posterior.
- Codificación: Paso a la Memoria a largo plazo.
- Búsqueda y recuperación. El material almacenado se hace accesible volviendo a la Memoria a corto plazo.
- Transferencia del aprendizaje a nuevas situaciones.
- Generación de respuestas. Los contenidos se transforman en actuaciones del que aprende.
- Retroalimentación: El que aprende recibe información sobre su actuación. Si es positiva, sirve de refuerzo (Sanches E. M., 2002).

El proceso del aprendizaje una de los elementos importantes para adquirir un conocimiento la misma que se debe lograr una comprensión, está compuesto por una serie de procedimientos que el docente debe conocer para avanzar de manera sistemática para el contenido de una clase , mediante la construcción de un ambiente de aprendizaje.

Pérez G. (1992) Afirma “que el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas. Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos alumnos que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos : los que dependen del sujeto que aprende (la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencia previas) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta”(p.98).

El proceso del aprendizaje; los principales protagonistas es el estudiante y el docente en donde cumplen con una función importante cada uno de los

involucrados el docente facilita el proceso del aprendizaje, pero son los mismos estudiantes que construyen su conocimiento a través de la lectura, experiencias, reflexionan sobre ellos y comparten ideas y puntos de vista en la clase y fuera de ella.

Para lograr el cambio de comportamiento del estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje se debe:

Conocer realmente la situación del alumno

“Normalmente suponemos lo que el alumno sabe, es y hace, fijándonos en su titulación académica, o en el hecho de estar en un grupo donde la mayoría son de una forma determinada.

No es suficiente suponer cuáles son las habilidades o conductas que posee el alumno por tener una carrera o una profesión. Se requiere conocer las conductas y capacidades que el alumno posee realmente, ya que los objetivos del aprendizaje, se fijan a partir de ellos. Cuanto mayor y más precisa sea el conocimiento más acertadas van a ser, indudablemente, las decisiones que se toman durante el proceso de aprendizaje” (Sánchez, 2006).

Conocer lo que se quiere lograr del alumno:

“La primera actividad de quien programa la acción educativa directa, sea el profesor, o un equipo, debe ser la de convertir las metas imprecisas en conductas observables y evaluables. Por varias razones: Porque es la única posibilidad de medir la distancia que debemos cubrir entre lo que el alumno es y lo que debe ser, porque hace posible organizar sistemáticamente los aprendizajes facilitando la formulación de objetivos y porque es así como una vez realizado el proceso de aprendizaje, podemos observar como éste se produjo realmente, y en qué medida”. (Sánchez, 2006)

Se debe tomar en cuenta las conductas de los estudiantes y sus capacidades de ese modo llegar de una manera acertada con el conocimiento, cubriendo así esa distancia que suele existir entre docente y estudiante.

Ordenar secuencialmente los objetivos

“Una vez definidas las distintas conductas que tiene que lograr el alumno, la siguiente actividad fundamental, es ordenarlas secuencialmente, en vistas a un aprendizaje lógico en el espacio y en el tiempo.

Formular correctamente los objetivos

Con los dos elementos anteriores claramente definidos, es posible formular los objetivos. Esto es imprescindible para llevar adelante la programación de un proceso de aprendizaje:

- Porque nos obliga a fijar claramente la conducta final en términos operativos.
- Porque el alumno puede conocer lo que se espera de él, lo cual es elemento motivador y centra en gran medida su esfuerzo.
- Porque es la única forma de que el profesor y el alumno puedan en cualquier momento observar y evaluar los logros obtenidos y en qué fase del proceso de aprendizaje se encuentran. (Martinez,2006)

La identificación de la conducta del estudiante es fundamental ya que el mismo nos guiará que sea lo que debe alcanzar durante el proceso del aprendizaje y como docentes la mejor manera de llegar hasta ellos.

Cómo organizar el proceso de aprendizaje

El programa parte de la realidad que le rodea, con ella cuenta y en ella se basa. No puede programarse sin tener claros los recursos económicos, medios, elemento humano, espacios y tiempos de los que se dispone. Más arriba hablábamos también del momento en que se encontraba el alumno, como dato fundamental. (Sánchez, 2006)

Hay que formar el grupo óptimo para cada tipo de actividad. Puede ser que el número ideal varíe de un objetivo a otro. Habrá actividades que requieran un tratamiento de grupo grande, o de grupo de trabajo, o individual.

Seleccionar medios y recursos adecuados

Ya sea transmitir un contenido, para que sirva de actividad al estudiante o al profesor, o como instrumento de evaluación, los medios que se seleccionan deber

ser capaces de permitir obtener el tipo de respuesta requerido del alumno para comprobar el logro del objetivo.

Ser adecuados al propósito para el que se transmiten los datos. Ajustarse a las limitaciones del medio ambiente en el que se va a operar (personal, tiempo, materiales, equipos y facilidades con que se cuenta).

Los recursos son múltiples, pero hay que seleccionar el medio más adecuado para el objetivo que se pretende. (Martínez, 2006)

La selección de los recursos y medios óptimos para la enseñanza dependerá mucho la atención y la captación de la información que imparta el docente dentro del aula.

Cómo evaluar el cambio que se produce

Estableciendo una metodología clara para la recogida, organización y análisis de la información requerida con el fin de evaluar las situaciones educativas. Planteando y desarrollando los niveles de evaluación en el alumno, en los componentes del grupo, empresa, etc., en los materiales empleados, en el mismo proceso de enseñanza-aprendizaje. (Sánchez, 2006)

El hombre es un ser sociable, no se desarrolla aislado, sino bajo la influencia de los que le rodean y está en constante reacción a la misma. La Enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad persiste su existencia. Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho que se provean los medios para adquirirla, que facilitara mediante el estado a los docentes, los estudiantes los que pondrán de su parte al adquirir conocimientos para la superación personal y con ello un ente servicial a la sociedad.

2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE

2.4.2.1 DESTREZAS

Definición

“La destreza es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo. No se trata habitualmente de una pericia innata, sino que normalmente es adquirida. Lo más habitual es llegar a ser diestro en algo tras un largo proceso. Cuando empezamos a familiarizarnos con una cosa nueva (pongamos por caso una

herramienta tecnológica), en un primer momento no lo hacemos con precisión. De hecho, es habitual pasar por varios niveles. Al principio, lo manejamos con cierta torpeza y paulatinamente vamos conociendo el artilugio. Finalmente, podemos alcanzar una verdadera pericia.

La repetición y la constancia son elementos clave para conseguir una auténtica destreza. Cuantas más veces repetimos una acción, más posibilidades tenemos para ser hábiles en su manejo. Otro elemento importante es la inteligencia personal. En este sentido, cada individuo tiene un tipo de inteligencia". (Drae 2005, p.226).

En ocasiones es de tipo manual, aunque puede aplicarse a cuestiones físicas o intelectuales. La dificultad en ciertas actividades pone a prueba nuestra capacidad para realizarlas. Ciertas actividades tienen tal dificultad que representan todo un reto y para afrontarlo ponemos en marcha nuestras cualidades. Seremos diestros si somos capaces de resolver algo difícil (un juego, un acertijo, un problema o el arreglo de un aparato). Hay algunas actividades y profesiones que consisten básicamente en tener una gran destreza. Es lo que sucede con los magos, quienes logran unos resultados que no tienen una explicación lógica. Lo consiguen porque emplean una técnica muy sofisticada y sobre todo con una habilidad poco común.

En otros oficios también es necesario una pericia extrema: los cirujanos, los automovilistas o algunas actividades artesanales (Drae 2005, p.228).

La destreza se expresa como la habilidad en su nivel más elevado para realizar cualquier actividad, de no ser así al no tener esa capacidad se le tacha muchas veces de incapacidad ya que lo realizara torpemente una acción encomendada.

Y el dominio de ejecutar una acción determinada lo pone en alto a la persona que lo realiza llamándolo maestro. La destreza es una cualidad que ha intervenido desde el inicio de la humanidad, así como aquellos que descubrieron el fuego, la luz ,los que construyeron los medios de transporte ,comunicación.

2.4.2.2 PSICOMOTRICIDAD

Definición

Berruazo (1995) Afirma "la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

Es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

Se entiende psicomotricidad a la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del niño a través del cuerpo, lo cual significa que este enfoque se centra en el uso del movimiento para el logro de este objetivo.

La psicomotricidad está basada en la relación psicósomática (cuerpo-mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas”.

(Kidds, 2014)

La psicomotricidad en los niños se utiliza diariamente, los niños lo aplican al correr, saltar o al jugar con la pelota u otros tipos de juegos. Mediante estos juegos los niños desarrollan habilidades correspondientes a las diferentes áreas, por ese motivo ofrece muchos beneficios a los niños.

IMPORTANCIA

La motricidad entra en un espacio importante de la educación infantil, pues se está demostrando, sobre todo en la primera infancia hay un gran momento para el desarrollo motor.

- Sirve como un canalizador, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo.
- Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.
- Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.
- Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.
- Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.
- Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño.
- Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.
- Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno.
- Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.
- Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.
- Reafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades. (Kidds,2014)

Es de suma importancia conocer lo que la motricidad fina aporta a la sociedad en sí y con ello a la educación, pues expone que es imprescindible aplicarla en los niños, demostrando que es un gran momento para emplear y lograr su desarrollo motor en donde favorece el control de su cuerpo, afirmando su lateralidad, postura, equilibrio, coordinación adquiriendo una idea clara de su desenvolvimiento y así ubicarse en el tiempo y espacio.

Elementos Básicos de la Psicomotricidad del Niño de 0 a 7 años.

Actividad Tónica: Es el control total que tiene el individuo sobre los músculos de su cuerpo, ello y su completo control permite la realización de los movimientos voluntarios, esta se encuentra regulada por el sistema nervioso, y esa través del aprendizaje que se adaptan los movimientos para integrarlos y llevarlos al mundo exterior y psíquico, la atención es uno de los procesos esenciales para la obtención de cada uno de los aprendizajes, de asimilarlos y acomodarlos en las estructuras o esquemas mentales. La función tónica es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional.(Ramires,2010)

Equilibrio y Postura: La postura es la posición que adopta nuestro cuerpo para actuar, para comunicarse, para aprender, para esperar, el sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad dado resistiéndola La postura se relaciona principalmente con el cuerpo, mientras que el equilibrio se relaciona principalmente con el espacio.(Ramires,2010)

Control Respiratorio: La respiración corriente está regulada por el reflejo automático pulmonar y por los centros respiratorios bulbares, que adaptan de una manera automática la respiración a las necesidades de cada momento. Además, está sometido a influencias de la corteza cerebral, tanto de tipo consciente como inconsciente. Por esta razón podemos hacer de la respiración un acto voluntario y contenerla o acelerarla a voluntad. (Ramírez, 2010)

Esquema Corporal: se entiende el esquema corporal como una intuición global o conocimiento inmediato que nosotros tenemos de nuestro propio cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en relación con sus diferentes partes y, sobre todo, en relación con el espacio y con los objetos que nos rodean. Fundamentalmente el esquema corporal se constituye como un fenómeno de carácter perceptivo que tiene su punto de partida en las sensaciones tomadas del interior y del exterior del cuerpo. (Ramírez, 2010)

La Lateralidad: La lateralidad corporal es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra.

Inevitablemente hemos de referirnos al eje corporal longitudinal que divide al cuerpo en dos mitades idénticas, en virtud de las cuales distinguimos dos lados, derecho e izquierdo y los miembros repetidos se distinguen por razón del lado del eje en el que se encuentran (brazo, pierna, mano, pie, derecho o izquierdo). Igualmente, el cerebro queda dividido por ese eje en dos mitades o hemisferios que dada su diversificación de funciones (lateralización) imponen un funcionamiento lateralmente diferenciado. (Ramírez, 2010)

Organización del Espacio Temporal: es un proceso que, integrado en el Desarrollo psicomotor, resulta fundamental en la construcción del conocimiento. El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible.

El espacio es el lugar en que nos situamos y en el que nos movemos. Nos desplazamos gracias a que disponemos de espacio y tenemos la posibilidad de ocuparlo de distintas maneras y en distintas posiciones. Pero no sólo tenemos un espacio de acción, como todo ser vivo, sino que además el individuo humano. La organización espacio temporal está compuesto por dos elementos; el espacio, en el cual el niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado, sus límites le son impuestos. Mediante el movimiento y la actuación, va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares que referencia y orienta respecto a los objetos y el tiempo. (Ramírez, 2010)

Los desplazamientos ocasionan estados espaciales distintos y sucesivos cuya coordinación o relación no es más que el tiempo mismo. La única forma de hacerse con el dominio del tiempo es a través de movimientos o acciones en los que indirectamente está presente, en forma de velocidad, duración, intervalo, simultaneidad o sucesión. (Mejias, 2010)

El papel de las docentes es fomentar la práctica de actividades motrices, las cuales variarán de acuerdo a la edad y el proceso de desarrollo del niño, para ello es necesario estar informadas acerca de las características del niño en sus diferentes etapas.

El afecto también es un elemento importante en la psicomotricidad porque entre el movimiento y las emociones existe una relación, por tanto cualquier concepto que se le enseñe al niño tiene una resonancia afectiva que debemos tener siempre en cuenta.

2.4.2.3 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

Definición:

“El desarrollo de la motricidad fina, es el resultado de los logros alcanzados por el niño en el dominio de los movimientos finos de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de manera intencionada o no, le va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidos, que le permiten al niño desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y perfeccionarlas” (Nuñez, 2010).

La motricidad fina son acciones del ser humano en especial del niño que los debe desarrollar desde que nace, cuya realización se relaciona con la intervención del ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios. Al controlar la motricidad fina se logra la coordinación de músculos, huesos y nervios mediante los movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar.

DESARROLLO

Definición

Maganto, C & Cruz, S 2000 “Plantean el concepto de desarrollo y las leyes que lo explican así como la importancia e implicación del cerebro en dicho desarrollo. El desarrollo proviene de factores genéticos, considerados con frecuencia los responsables últimos del potencial biológico, así como de factores del medio ambiente, es decir, factores sociales, emocionales y culturales que interactúan entre sí de forma dinámica y modifican de forma significativa el potencial del crecimiento y desarrollo.

La argumentación a favor de la herencia se basa en la previsibilidad de la conducta, lo que indica que los factores biológicos están fuertemente implicados en el desarrollo. Se basa, así mismo, en las secuencias madurativas que siguen dicho desarrollo y que se rigen por dos leyes fundamentales de la maduración: la ley de progresión céfalo caudal y la ley próxima distal. Así, el control motor de la cabeza

se consigue antes que el de los brazos y el del tronco, y éste se logra antes que el de las piernas (secuencia céfalocaudal)". (Pg.16)

El desarrollo uno de los procesos más trascendentales en el niño en la que generalmente ya poseen habilidades motrices fluidas, sin embargo su coordinación y capacidades varían.

El grado de desarrollo de las destrezas puede afectar al niño al momento de escribir, vestirse adecuadamente, tender la cama, lavar los utensilios de cocina. Existe considerables diferencias en este grupo de niños que están en su etapa de desarrollo, por varios motivos como: la genética la nutrición el ejercicio los mismos que pueden incidir en el crecimiento de un niño.

MOTRICIDAD FINA

Definición

“El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos”.(Acrbio,2015).

La motricidad fina tanto como la motricidad gruesa estimulan la inteligencia y ayudan a desenvolverse en el entorno experimentando y aprendiendo, su desarrollo no es igual pueden ser apresurados o lentos.

“Se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan. Estos músculos son los que posibilitan: la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura , etc.

La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia”. (Jenny, 2012).

La motricidad son movimientos precisos que se desarrolla con actividades relacionadas con las manos, dedos, cara, que le ayudara a desenvolverse durante su vida , la misma que es muy importante adquirirla en la etapa infantil y se demuestra con la madurez del sistema nervioso central.

Los bebes realizan movimientos desde que nacen sin embargo no son controlados simplemente son reflejos del cuerpo.

IMPORTANCIA

Cabanellas, I (1994) “analiza el proceso de aprendizaje consciente en el acto del dibujo y la manipulación con la materia plástica. Ha realizado interesantes investigaciones con niños de seis meses en adelante y describe la importancia que tienen estas actividades y la influencia sobre la maduración, y destaca que:

- La creación de un acto no es algo pre-dado, sino que es algo construido.
- Parte de la interacción entre el sujeto y el objeto.
- Destaca el carácter interactivo de los sistemas de actuación.
- Se apoya en la existencia de una conciencia primaria desde la que se originan diversos impulsos de actuación, por los que en el sujeto se genera un interés por conocer y mejorar.
- Considera los procesos conscientes como parte esencial del acto para integrar la conciencia primaria con una conciencia de orden superior.

En todos estos trabajos se activan los sentidos cenestésico, táctil, visual. Estos sentidos, a veces, están vinculados entre sí y actúan interactivamente con los sistemas de actuación. En el trabajo manual, el sistema táctil tiene gran responsabilidad en la información. Depende de los receptores de la piel. El sistema cinestésico registra el movimiento por medio de los receptores en los músculos, tendones y articulaciones, que facilitan información respecto al movimiento de los diferentes segmentos corporales”. (Pg, 20).

Según investigaciones realizadas el dibujo y la manipulación de la materia estimula la maduración cerebral de modo que ayuda a la interacción de la persona y el objeto, produciendo interés por conocer y mejorar.

Le Boulch,(1994) “Afirma que es imprescindible la actividad manual y la propia coordinación ojo-mano, por cuanto de ella depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de la escritura. Especialmente la destreza fina o movimiento propio de la pinza digital." A medida que los niños establecen contacto con objetos por medio de sus manos, pasan por tres fases generales:

1) **Contacto simple;**

2) **Presión palmar rudimentaria e inspección**

3) **Formación de copias motrices exactas de los objetos,** mediante su inspección táctil precisas.

La importancia de la motricidad fina reside, además de en su utilidad práctica, en que es un signo del correcto desarrollo y de la adecuada maduración del sistema nervioso. De hecho, su deterioro provoca problemas en este tipo de motricidad como sucede en los casos de Parkinson.

En este sentido, la motricidad fina son movimientos controlados que requiere de dos condiciones fundamentales: el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central.”(pg,22)

En conclusión el control de la motricidad fina en los niños determina su edad de desarrollo ya que la coordinación de músculos, huesos y nervios al producir movimientos pequeños y precisos concretamente; indica madurez del sistema nervioso y el adecuado desarrollo muscular, la falta de este tipo de coordinación, puede poner de manifiesto problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones.

ELEMENTOS DE LA MOTRICIDAD FINA

Coordinación viso-manual;

Coordinación facial;

Coordinación fonética;

Coordinación gestual.

Coordinación Viso-Manual: La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo.

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuada de dedos.

Actividades que ayudan al desarrollo la coordinación viso-manual:

Pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, laberintos. (Psicología Infantil, 2008).

El dominio de la coordinación, ojo .mano permitirá desenvolverse a diario ya que viendo y tocando se puede realizar varias actividades es así como la escritura que requiere de una buena coordinación, manejo de tijeras.

Coordinación Facial: es un aspecto de suma importancia tiene dos adquisiciones:

“1.- El del dominio muscular

2.- La posibilidad de comunicación y relación: que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos lleven a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, comunicarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.” (Psicología Infantil, 2008).

El dominio de la coordinación facial permiten dominar los músculos de la cara y con esto poder expresar nuestras emociones con el entorno.

“Coordinación fonética: El niño en los primeros meses de vida descubre las posibilidades de emitir sonidos no tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras, este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

Poco a poco ira emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos.

Hacia el año y medio el niño: Puede tener la madurez para iniciar un lenguaje, no contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples.

Habrán iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápidamente, estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

Entre los 2-3 años el niño: Tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas.

Al final del tercer año quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar. Todo el proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años, cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador.

El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño”. (Psicología Infantil, 2008)

El desarrollo de la coordinación fonética se va dando desde los primeros meses de vida, va emitiendo sonidos que le permitirá la comunicación con los adultos

Debido a la imitación que se va dando, al año y medio el niño empieza el lenguaje con muy pocas palabras, la cual para su óptimo desarrollo será necesario estimularlos con juegos motrices, se espera que hasta los cuatro años domine su aparato fonador ya que habrán quedado en el niño los primeros sonidos, las cuales debe perfeccionarse.

“Coordinación Gestual - Las manos: Diadococinesias

Es el dominio de cada uno de los segmentos como: mano, brazos, muñeca, dedos palmas, dorso. Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos”

(Psicología Infantil, 2008).

El desarrollo de todos los segmentos que conforman la mano ayuda al buen desempeño de cada movimiento que realiza la misma y su buen funcionamiento ayuda a desenvolverse a los niños.

Músculos que permiten movimiento

(Kendall 1974). “Describe los músculos que permiten los movimientos en la motricidad de forma global según las funciones.

Los flexores son los que se encargan de flexionar la mano y dedos. Desde el palmar mayor y menor a los flexores de los dedos tienen sus funciones específicas. En el análisis cinemático son los encargados de realizar los trazados verticales. Los primeros que se dominan.

Los extensores son antagonistas de los flexores y por tanto su función y movimientos están orientados hacia la extensión de la mano y dedos.

Los abductores (los que se insertan en la zona exterior del dedo gordo) el abductor largo y corto del pulgar, son los que se encargan de separar el dedo pulgar de los otros dedos.

Los aductores son cubital posterior, cubital anterior. Encargados del movimiento de avance en la tarea de la escritura.

Los pronadores y supinadores, reguladores de la posición del antebrazo y la mano.

Los que hacen la oposición de los dedos y son los protagonistas de hacer funcionar la pinza digital: Lumbricales, interóseos palmares, aductor del pulgar, que tienen como función, junto con alguna porción de los flexores de los dedos, de coger la pintura, la pluma o los cubiertos de la comida y desarrollar esas funciones de la pinza digital. También realizan la función de tener las cartas o el abanico.

Esta regulación neuro-muscular tiene doble función. A la vez que se activan las unidades motrices, tenemos en funcionamiento otras unidades de percepción. En la actividad del tacto, percibimos aquello que tocamos. Esto se produce por la activación de unidades de percepción del sentido del tacto. Pero también hay otras unidades de percepción cinestésicas que nos dan información sobre el movimiento que realizamos, sobre la tensión que ponemos, sobre la angulación de las articulaciones, etc. Son las percepciones cinestésicas, diferentes a las táctiles y que deben servirnos para controlar nuestra actuación y posición del cuerpo”. (Maganto & Cruz .2008).

Es muy importante conocer el grupo de músculos que están involucrados para producir los movimientos que realizamos, los mismos que son llevados como información mediante unidades de percepción.

CARACTERÍSTICAS

Los movimientos finos son: pequeños, precisos, también hacen referencia a la integración de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para

hacer movimientos pequeños, precisos, coordinados (como señalar de manera precisa un objeto pequeño con un dedo en lugar de mover un brazo hacia el área en general).

Coordinación ojo-mano

Una característica de la motricidad fina es la habilidad de coordinar tus movimientos con lo que ves. Esto es importante porque te permite conectarte al mundo que te rodea a través de la acción. Las acciones como mover un bolígrafo, calcar u otras habilidades que implican la creación de un producto visual con la motricidad fina, dependen todas de tu coordinación ojo-mano. (Grover,2014).

Sostener

Sostener cosas es otra habilidad clave inherente a la motricidad fina. Los bebés generalmente la obtienen en la infancia y la desarrollan a medida que crecen. Lo que empieza como la habilidad para tomar un bloque o un juguete gradualmente se transforma en la habilidad de sostener un bolígrafo, o incluso artículos más pequeños y complejos. Estas habilidades se trasladan a la coordinación ojo-mano y a la habilidad de mover cosas de manera controlada en distancias cortas. La habilidad de sostener es también una cuestión de fuerza. Toma un grado de motricidad fina sostener cosas con una sola mano, ya que los dedos deben estar colocados de manera ligeramente diferente entre sí y tener una cantidad ligeramente diferente de presión aplicada sobre ellos. (Grover,2014)

Manipular

Manipular objetos es una habilidad de la motricidad fina que implica mover y generalmente utilizar objetos en lugar de solo sostenerlos. Es la progresión lógica de sostener; no puedes mover un objeto de manera controlada si primero no puedes sostenerlo. Escribir es el mejor ejemplo de manipulación de motricidad fina. En efecto, escribir correctamente resume la mayoría de las características de la motricidad fina, ya que requiere un control específico, coordinación ojo-mano para mantener las letras en línea y habilidades de manipulación para darle la forma correcta a cada letra.(Grover,2014)

Aislamiento

Otra característica de la motricidad fina es la habilidad de aislar tus movimientos. Si puedes levantar cosas moviendo todos tus dedos a la vez, tienes una buena motricidad fina, pero no tienes una motricidad fina altamente desarrollada. Los niveles más altos de motricidad fina incluyen la habilidad de tocar el piano, con diferentes dedos en cada tecla, escribir, y generalmente aislar el movimiento muscular lo más posible. Este es un componente clave de la motricidad fina, ya que permite movimientos extremadamente específicos y refinados. (GROVER, 2014).

Las características de la motricidad fina son aspectos muy importantes a conocer, pues aparecen desde que nacen y lo van desarrollando a medida que crecen al realizar cada movimiento estamos utilizando cada una de ellas, como la:

Coordinación del ojo mano, sostener, manipular, aislamiento, esta última característica determina con uno de los niveles más altos del desarrollo motriz al tocar un piano se realiza movimientos específicos.

FORMAS DE DESARROLLO

La motricidad fina, micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

Se desarrolla con la práctica de múltiples acciones como: Coger - examinar - desmigalar - dejar - meter - lanzar - recortar. Vestirse- desvestirse - comer – asearse

- Trabajos con arcillas. Modelados con materia diferente
- Pintar: trazos, dibujar, escribir.
- Tocar instrumentos musicales Acompañar.
- Trabajos con herramientas: soltar, apretar, desarmar, punzar, coser, hacer bolillos.
- Juegos: canicas, tabas, chapas, cromos, imitar, hacer.
- Bailes: sevillanas, danzas, palmas, etc.

Por tanto, el concepto de motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital así como de una mejor coordinación oculo-manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina. (pg17)

Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos. Los logros motores de los niños han sido suficiente y repetidamente estudiados por pediatras, neurólogos, psicólogos, etc., hasta el punto de existir tablas de adquisición de conductas evolutivas, indicando los hitos del desarrollo motor y psicomotor.

2.5 HIPÓTESIS

Las técnicas lúdicas inciden en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del segundo año de Educación Básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco del cantón Pujili provincia de Cotopaxi.

2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES.

V.I: Las técnicas lúdicas

V.D: Desarrollo de la motricidad fina.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación tiene un enfoque cuanti-cualitativo por cuanto se recolecto datos numéricos los mismos que fueron tabulados e interpretados cuantitativo, porque permitió la observación real de los hechos, en forma interna, sus objetivos planteaban acciones inmediatas, la población es pequeña con un total de 40 personas, por lo que se trabajó con el número total de profesores y estudiantes del segundo año de Educación General Básica.

El enfoque es cualitativo porque se utilizó encuestas con preguntas que evalúen las variables tanto el dependiente e independiente, esto posee un fundamento humanista, que permite comprender la realidad social, como la creatividad compartida de los individuos, permitiendo el estudio de la realidad percibida como objetiva, viva y evidente para todos los participantes en la interacción social de un no fijo ni estático sino cambiante.

En este modelo se considera como agentes activos de la construcción y determinación de las realidades, en este caso la dinámica del proceso enseñanza aprendizaje aplicando la lúdica.

Para lograr una mayor complementariedad de esta investigación se aplicó el paradigma cualitativo, cuantitativo, que permitió comprender, el fenómeno educativo en el contexto social, cultural, étnico en toda su magnitud, de tal forma que se pueda establecer políticas educativas encaminadas a reforzar el aprendizaje en el estudiantes del segundo año de educación general básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La población de estudio estuvo constituida por los niños y niñas de 5 a 6 años de edad que asisten a la Unidad Educativa Delia Ibarra de Velasco. Se trabajó con todos los docentes quienes trabajan con los estudiantes en estudio, es decir con 3 docentes, quienes aportaron con datos sobre el desarrollo motriz de los niños y niñas.

a) Investigación de campo

La investigación responde a la de campo, puesto que la recolección de datos se realizará directamente de los estudiantes, docentes, es decir, de la realidad donde ocurren los hechos, dentro de las aulas y también en las horas de receso, sin manipular o controlar variable alguna, lo cual nos permitirá conocer a fondo la problemática para buscar los datos con mayor seguridad porque se trabajara directamente con la población a investigar.

b) Investigación bibliográfica o documental

Además se utilizará la investigación documental pues tiene el propósito de basarse en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos como las encuestas.

Será sustentada por medio de libros, revistas y documentos relacionados de la biblioteca e internet como fuentes de información registrada que sustenten el trabajo investigativo. Así se puede ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre el problema detectado, basándose en documentos y otras publicaciones.

La investigación la considero de tipo correlacional porque existe la relación entre variables (técnicas lúdicas – desarrollo de la motricidad fina).

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

a) Investigación exploratoria

El nivel de la investigación será exploratorio ya que el tema no es muy estudiado, por lo que los resultados constituirán una visión aproximada de las causas y efectos del objeto en estudio.

b) Investigación descriptiva

Se apoyó en una investigación descriptiva ya que se realizara un estudio independiente de las variables, para establecer las relaciones pertinentes. Se analizaron la causa y efecto de los hechos que ayude a buscar el porqué de los hechos y poder proponer soluciones que sustenten a mejorar la enseñanza – aprendizaje de las funciones reales.

c) Asociación de variables

Estuvo estrechamente relacionada la variable independiente (las técnicas lúdicas) con la variable dependiente (el desarrollo de la motricidad fina) permitiendo evaluar el grado de su relación e influencia.

d) Investigación explicativa

Se logró la demostración de la hipótesis que se plantea en la investigación, llegando con ello a conclusiones factibles y recomendaciones necesarias para la solución del conflicto “Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina” formulando propuestas de solución.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La presente investigación se trabajará con los estudiantes del Segundo año de Educación Básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco.

Cuadro N° 1 Población y Muestra

| Datos | Población | Porcentaje |
|--------------|------------------|-------------------|
| Estudiantes | 37 | 91% |
| Docentes | 3 | 9% |
| Total | 40 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa Delia Ibarra de Velasco

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

Puesto que la población es finita con un universo de 40 se trabajara con todos los docentes y estudiantes del segundo año de educación general básica de la Escuela Educativa Delia Ibarra de Velasco sin utilizar la técnica de muestreo.

3.5 OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

Operacionalización de Variable independiente

Cuadro N.2 Operacionalización Técnicas Lúdicas

| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnicas e Instrumentos |
|--|--|---|---|--|
| Son juegos físicos e intelectuales mediante el cual el niño o niña se apropia del conocimiento para luego transformarlo y recrearlo, va unida al hacer, pensar y sentir, impulsando a la creatividad y movimiento. | Nivel de Adaptación Apropiación del Conocimiento Creatividad | Diversión Aprendizaje Resolución de problemas. Rendimiento Interés Habilidad | ¿El docente utiliza técnicas lúdicas para la enseñanza de los estudiantes del segundo año de educación básica? ¿Le resulta fácil al estudiante desenvolver en la clase mediante el juego? ¿Los docentes aplican técnicas innovadoras en la clase? | Técnica: Encuesta a docentes Observación a estudiantes Instrumento: Cuestionario Ficha de observación |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza.

Operacionalización de Variable dependiente

Cuadro N.3 Operacionalización Motricidad fina.

| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnicas e Instrumentos |
|--|--------------|--------------------------|--|---|
| Son movimientos musculares precisos de la cara, manos y pies, es la coordinación entre lo que ve y lo que toca, interaccionando entre el sujeto y el objeto dando así cumplimiento al desarrollo correcto. | Movimientos | Corporales Musculares | ¿El docente cumple con las etapas básicas para el desarrollo motor del niño? | Técnica: Encuesta a docentes |
| | Coordinación | Ojos Manos Boca | ¿Los niños conocen la terminología motricidad fina? | Observación a estudiantes |
| | Desarrollo | Dominio | ¿Los estudiantes dominan los movimientos finos? | Instrumento: Cuestionario Ficha de observación |
| | | Desenvolvimiento Motriz | ¿Necesita ayuda en las actividades de clase? | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro N.4 Recolección de Información.

| PREGUNTAS BÁSICAS | EXPLICACIÓN |
|---|--|
| ¿Para qué investigar? | Para alcanzar los objetivos de la presente investigación y comprobar la hipótesis planteada. |
| ¿De qué personas u objeto? | Estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Delia Ibarra de Velasco” de la provincia de Cotopaxi cantón Pujili |
| ¿Sobre qué aspecto? | Técnicas lúdicas y desarrollo de la motricidad fina |
| ¿Quién? | Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza |
| ¿Cuándo? | Periodo 2014-2015 |
| ¿Dónde? | Unidad Educativa “Delia Ibarra de Velasco” de la provincia de Cotopaxi cantón Pujili |
| ¿Cuántas veces? | Una vez |
| ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección? | Mediante una ficha de observación dirigida a los estudiantes y encuestas dirigidas a los docentes de la institución. |
| ¿Con qué? | Con un cuestionario, ficha de observación |
| ¿En qué situación? | En una situación favorable |

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Se elabora el instrumento para recolectar información como es, la encuesta dirigida a los docentes y la ficha de observación dirigida a los niños del segundo año de la Escuela Delia Ibarra de Velasco , seguidamente se procederá a realizar la tabulación de datos los mismos que serán utilizados para realizar el análisis e interpretación de los dato obtenidos.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta 1 ¿Su maestro realiza juegos en clases?

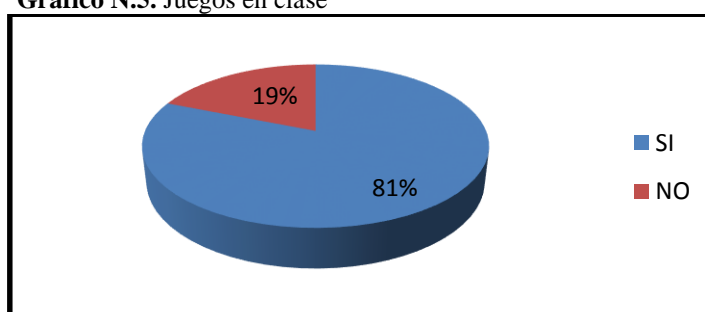
Cuadro N.5 Juegos en clase

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 30 | 81% |
| NO | 7 | 19% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.5. Juegos en clase



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 37 estudiantes observados que representa el 100%; 30 estudiantes que representan el 81% dicen que su maestro si realizan juegos al inicio de la clase, indicaban que son dinámicas las que a veces los realizaban. Siete estudiantes que representan el 19% dicen que no realizan juegos.

Interpretación: Esto evidencia que los docentes si están aplicando juegos en clase.

Pregunta 2 ¿Gusta aprender jugando?

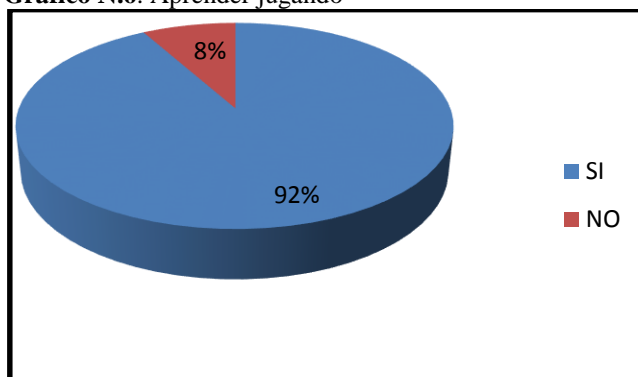
Cuadro N.6 Aprender jugando

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 34 | 92% |
| NO | 3 | 8% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

Gráfico N.6. Aprender jugando



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

Análisis:

De un total de 37 estudiantes observados que representan el 100%; 34 estudiantes que representan el 92% dicen que si les gusta aprender jugando; decían que alguna vez aprendieron las vocales cantando y se sintieron felices esto demuestra que si se interesan y adquieren conocimiento mediante el juego; tres estudiantes que representan el 8% dicen que no aprenden jugando.

Interpretación: En el presente gráfico muestra el resultado que son la mayor parte de los estudiantes que les gusta aprender jugando, sin embargo la minoría indico no gustar aprender jugando ya que no los hacían participar eso los desanimaban a cualquier actividad, se debería trabajar en la interacción de todos los niños.

Pregunta 3 ¿Se siente cansada en clases?

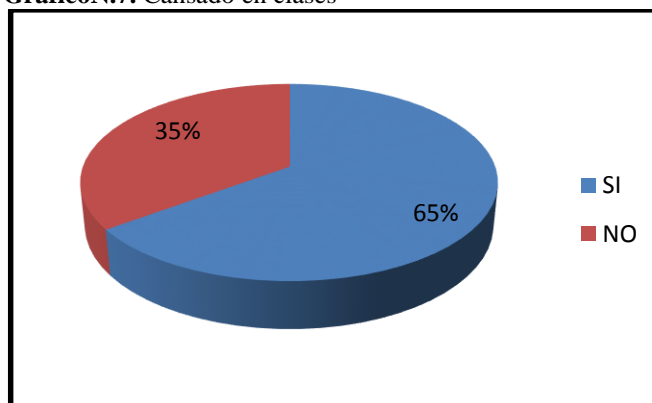
Cuadro N.7 Cansado en clases

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 24 | 65% |
| NO | 13 | 35% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

GráficoN.7. Cansado en clases



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis:

De un total de 37 estudiantes que representan el 100 %; 24 estudiantes que representan al 65%, manifiestan que se sienten cansado en clase demostrando que no lo están motivándolos para que el ambiente en clase sea dinámico; 13 estudiantes que representan el 35% de los niños refieren que no sienten cansados.

Interpretación: En las fichas se ha podido evidenciar que los niños se encuentran rendidos en la clase opacando la atención para adquirir conocimiento y requieren de un ambiente dinámico, que cambie de técnica para así lograr su atención.

Pregunta 4 ¿Respetan las reglas del juego?

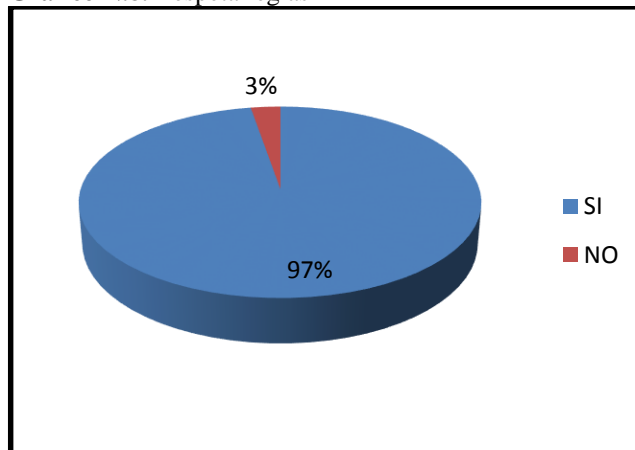
Cuadro N.8 Respetan reglas

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 36 | 97% |
| NO | 1 | 3% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

Gráfico N.8. Respetan reglas



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 37 estudiantes que representa al 100%; 36 estudiantes que representan al 97% afirman que respetan las reglas de un juego indicando que consideran importante para ellos, por cuanto muestran obediencia al mismo; Un estudiante que representa el 3% dice que no gusta respetar las reglas.

Interpretación:

Los estudiantes si respetan las reglas impuestas en un juego, el número es mínimo que dice: no respetar pues esto se hace efectivo para poder aplicar cualquier juego.

Pregunta 5 ¿Le gustaría jugar en clase?

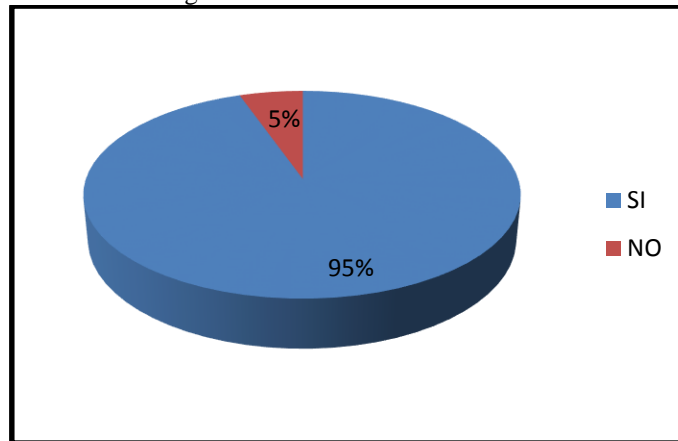
Cuadro N.9 Juegos en clase

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 35 | 95% |
| NO | 2 | 5% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.9. Juegos en clase



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 37 estudiantes que representan el 100 %; 35 estudiantes que representan al 95% de los estudiantes si les gusta jugar en clase esto hace más aplicable el juego como técnica de aprendizaje ya que se sienten a gusto jugando en clase; Dos estudiantes que representan el 5% dicen que no.

Interpretación: Los estudiantes si les gusta jugar en la clase, dos estudiantes manifiestan que no, ya que ellos se confunden jugar con molestar en clase mientras el docente imparte.

Pregunta 6 ¿Ata los cordones de los zapatos?

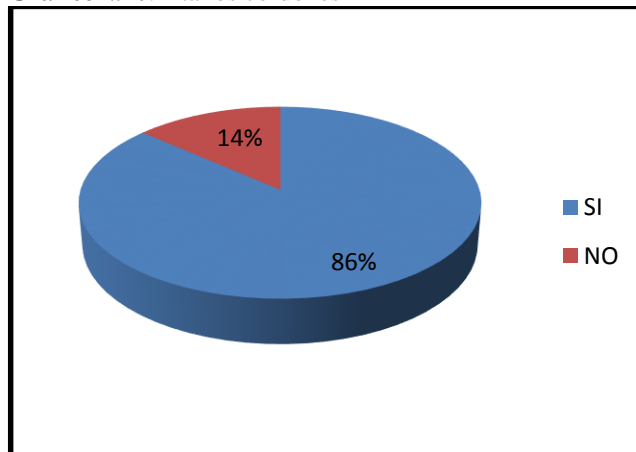
Cuadro N.10 Ata los cordones

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 32 | 86% |
| NO | 5 | 14% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.10. Ata los cordones



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 37 estudiantes que representan el 100 %; 32 estudiantes que representan al 86% de los estudiantes si logran atar los cordones de sus zapatos pero lo hacen con dificultad y tardándose al hacerlo. 5 estudiantes que representan el 14% no logran realizar atar los cordones.

Interpretación: La mayoría de los niños atan los cordones de los zapatos sin embargo lo realizan con dificultad unos pocos lo hacen con facilidad. Cinco estudiantes necesitaron ayuda para hacerlo.

Pregunta 7 ¿Su maestra le presta ayuda cuando tiene dificultades para realizar las actividades en clase?

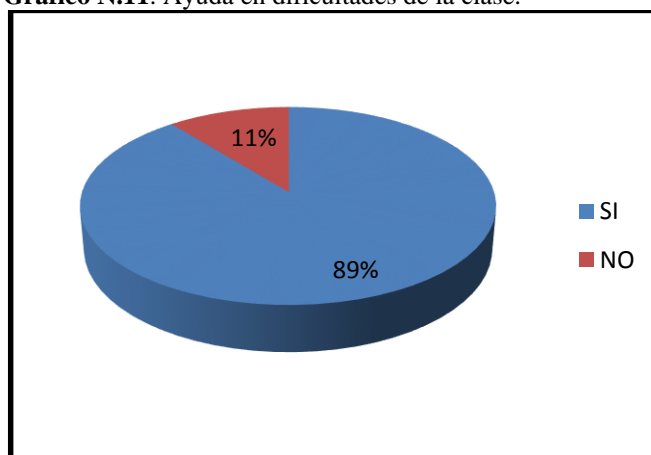
Cuadro N.11 Ayuda en dificultades de la clase.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 33 | 89% |
| NO | 4 | 11% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.11. Ayuda en dificultades de la clase.



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 37 estudiantes que representan el 100%; 33 estudiantes que representan el 89 % dicen que las docentes si ayudan cuando tienen dificultades en la clase; Cuatro estudiantes que representan el 11 % dicen no haber recibido ayuda de su maestra.

Interpretación: La mayor parte de los estudiantes están de acuerdo con la colaboración que prestan la docente hacia ellos siendo, en su minoría que no están satisfechos con la ayuda del docente, los mismos que tendrán dificultades en el aula.

Pregunta 8 ¿Arranca figuras de papel adecuadamente?

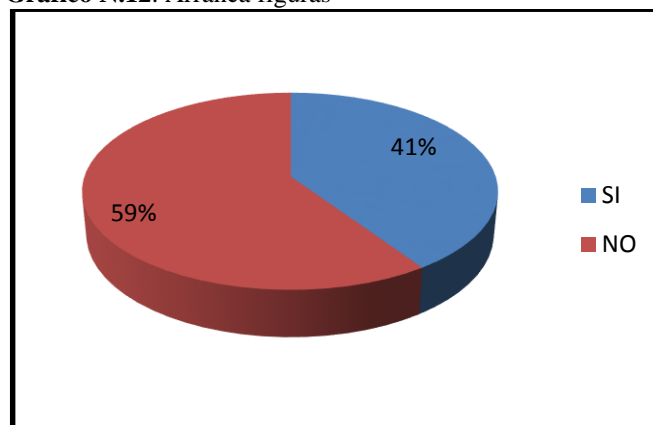
Cuadro N.12. Arranca figuras

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 15 | 41% |
| NO | 22 | 59% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.12. Arranca figuras



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 37 estudiantes que representa el 100%; 22 estudiantes que representan el 54% no logran arrancar las figuras de papel adecuadamente; 15 estudiantes que representan el 41% alcanzan el objetivo programado.

Interpretación: En gran mayoría de los estudiantes no logran arrancar figuras, son la mínima cantidad de niños que si lo hace la actividad propuesta pero con gran dificultad y las figuras obtenidas no tienen forma del grafico requerido.

Pregunta 9 ¿Dobla un papel cuadrado dos veces, diagonalmente imitando a un adulto con precisión?

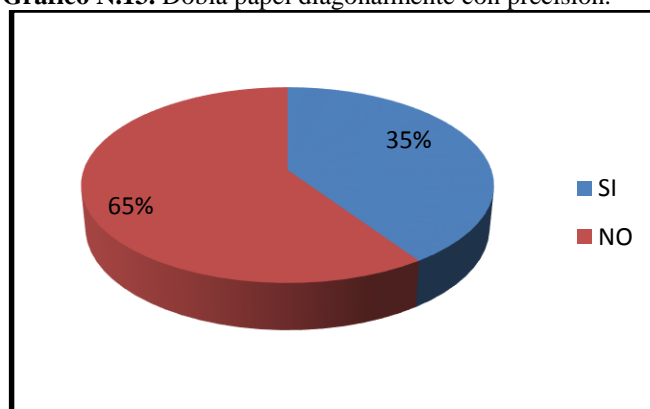
Cuadro N.13. Dobla papel diagonalmente con precisión.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 14 | 35% |
| NO | 23 | 65% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.13. Dobla papel diagonalmente con precisión.



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 37 estudiantes que representa el 100%; 23 estudiantes que representa el 65% no logran doblar una papel de la forma correcta como se le pide. 14 estudiantes que representan el 35% si logran hacerlo.

Interpretación: según los gráficos existe un porcentaje representativo que demuestra que la mayor parte de los estudiantes no logran realizar la actividad que se los indica, pues los ven muy dificultoso de poder imitarlos; son mínimos los estudiantes que alcanzan doblar diagonalmente el papel imitando al adulto, sin embargo al ejecutarlo, lo hacen con movimientos lentos y descoordinados.

Pregunta 10 ¿Realiza frecuentemente el trozado, rasgado, punteado, ensartado, bordado en el aula?

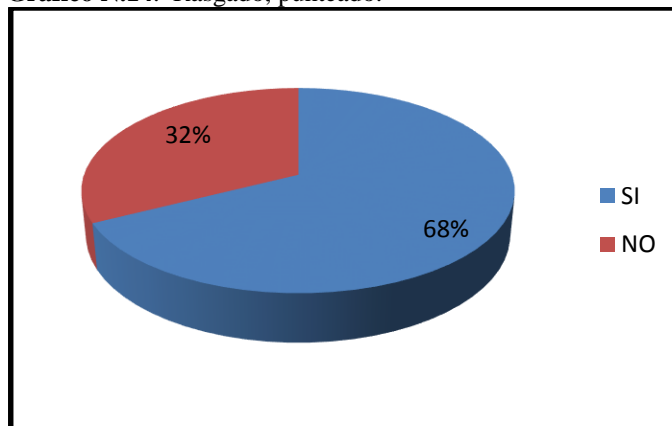
Cuadro N.14. Rasgado, punteado.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 25 | 68% |
| NO | 12 | 32% |
| TOTAL | 37 | 100% |

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.14. Rasgado, punteado.



Fuente: Ficha de Observación a estudiantes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 37 estudiantes que representa el 100%; 25 estudiantes que representa el 68% dicen que si realizan actividades como ensartado punteado, trozado y rasgado. 12 estudiantes que representan el (32%) responde que no realizan la actividad consultada.

Interpretación: Para un gran número de encuestados que representan la mayoría de la población en estudio refieren que si realizan el rasgado punteado, ensartado cabe recalcar que se lo realizan desde el año anterior, pues han sido actividades fundamentales para el desarrollo óptimo de la motricidad.

ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTA APLICADAS A LOS DOCENTES

Pregunta 1 ¿Aplica técnicas lúdicas con sus estudiantes?

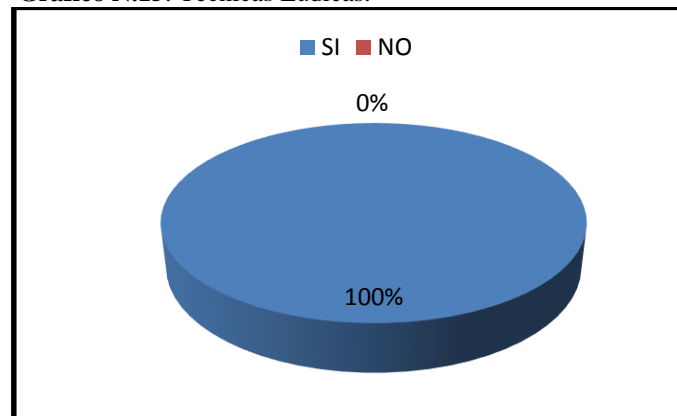
Cuadro N.15. Técnicas Lúdicas.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

Grafico N.15: Técnicas Lúdicas.



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 3 docentes que representa el 100%; 3 docentes que representa el 100% responden que si aplican técnicas lúdicas con sus estudiantes.

Interpretación: La totalidad de encuestados nos demuestra que si aplican las técnicas lúdicas con sus estudiantes ya que es muy importante para mantener en desarrollo de destrezas, elemento que no debemos dejar a un lado en nuestra investigación.

Pregunta 2 ¿Cree que sería factible aplicar los juegos para el aprendizaje de los niños?

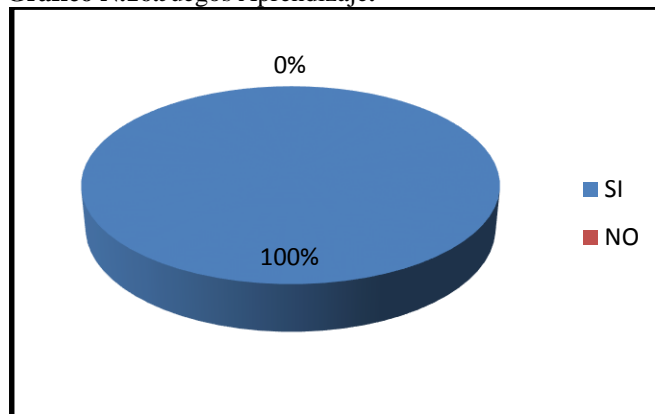
Cuadro N.16. Juegos aprendizaje.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.16.Juegos Aprendizaje.



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: Según el cuadro demuestra los resultados que todos los encuestados siendo así el 100% de ellos creen que si es factible aplicar los juegos para el aprendizaje de los niños.

Interpretación: la totalidad de la población indica y referían que si es factible aplicar juegos en clase siempre y cuando sea para aprender, imponiendo reglas a respetar ya que los niños lo realizan con voluntad.

Pregunta 3 ¿Considera sus clases divertidas?

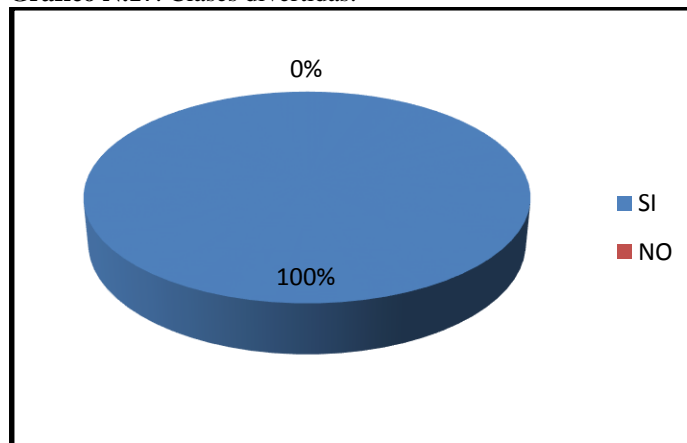
Cuadro N.17. Clases divertidas.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.17. Clases divertidas.



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: El 100% de los encuestados indican que sus clases impartidas durante el día son divertidas, sin embargo si así lo hicieran no mencionarían los niños que se sienten cansados en clases.

Interpretación: Los docentes en su totalidad refieren que sus clases diarias son divertidas, siendo así aplicable las técnicas lúdicas, pues deben estar los estudiantes preparados para una actividad nueva y que sea divertida.

Pregunta 4 ¿Considera que el juego es una actividad seria para el niño?

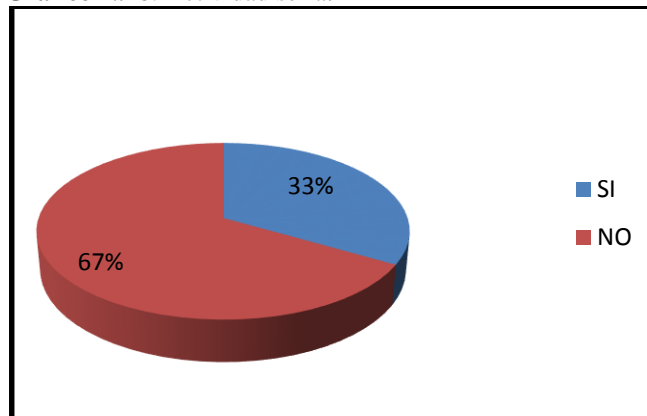
Cuadro N.18. Actividad seria.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 1 | 33% |
| NO | 2 | 67% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.18. Actividad seria.



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De un total de 3 docentes que representa el 100%; 2 docentes que representa el 67% dicen que no el juego no es una actividad seria para el niño. Un docente que representa al 33% dice si es una actividad seria para el niño.

Interpretación: La minoría de los docentes cree que el juego en realidad es una actividad seria para los niños por el cual hay que sacarle provecho ya que eso es lo que más los gusta.

Pregunta 5 ¿Cree que los juegos influyen en el aprendizaje?

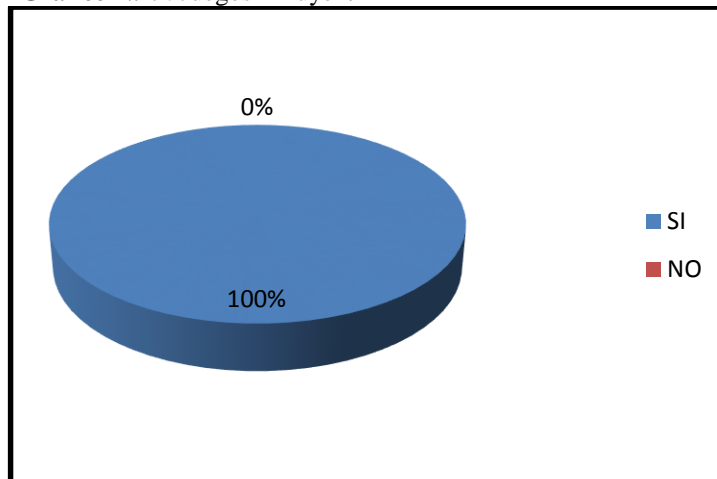
Cuadro N.19.Juegos influyen.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.19. Juegos influyen.



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: En esta pregunta el 100% de los encuestados afirman que el juego si influyen positivamente en el aprendizaje.

Interpretación: los docentes en su totalidad indican, que el juego si trae consigo un conocimiento con lo que ayuda en el aprendizaje del niño dependiendo como se las aplique.

Pregunta 6 ¿Considera que es importante la motricidad fina?

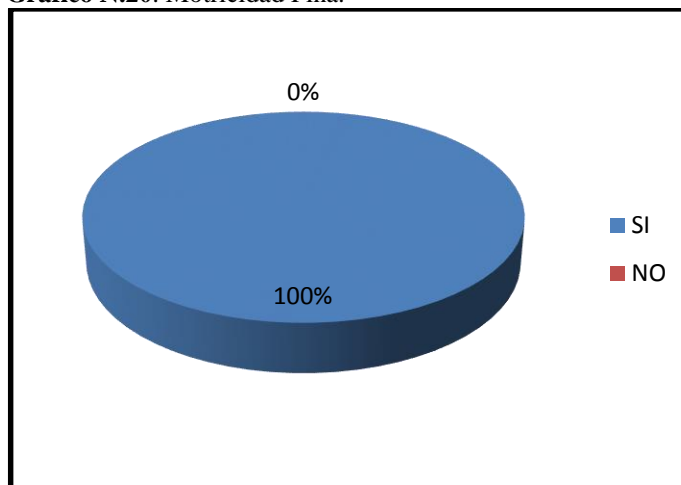
Cuadro N.20.Motricidad Fina.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.20. Motricidad Fina.



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: El 100% de los docentes están de acuerdo y a la vez consideran que es importante la motricidad fina.

Interpretación: Todos los docentes comparten con la importancia que debe tener la motricidad fina el mismo que debe desarrollarlas en la edad oportuna para no tener dificultades en los próximos años consecutivos.

Pregunta 7 ¿Identifica con facilidad al estudiante que tiene dificultad motriz?

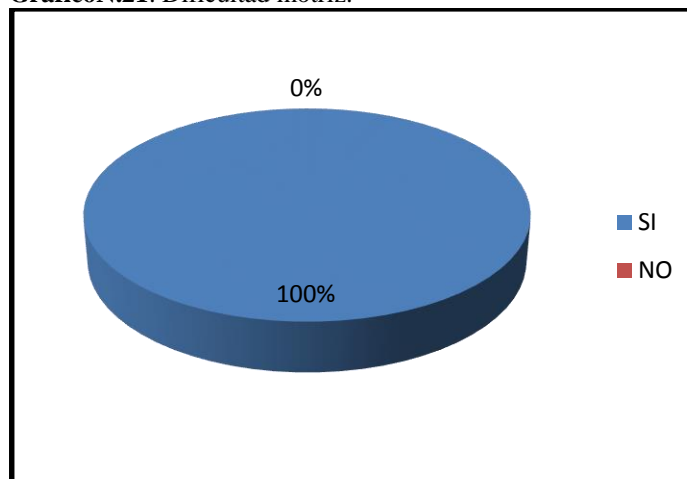
Cuadro N.21. Dificultad motriz.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

GráficoN.21. Dificultad motriz.



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: En esta pregunta el 100% de los docentes afirman que identifican con facilidad al estudiante con dificultad motriz,

Interpretación: Todos los docentes refieren que para ellos si les resulta fácil indicar quien es el estudiante que tiene dificultad con la motricidad fina sin embargo, hay niños con dificultad motriz que refieren no tener la ayuda necesaria de la maestra.

Pregunta 8 ¿Cree que el retraso del desarrollo de la motricidad fina afecta al desenvolvimiento del niño en el aula?

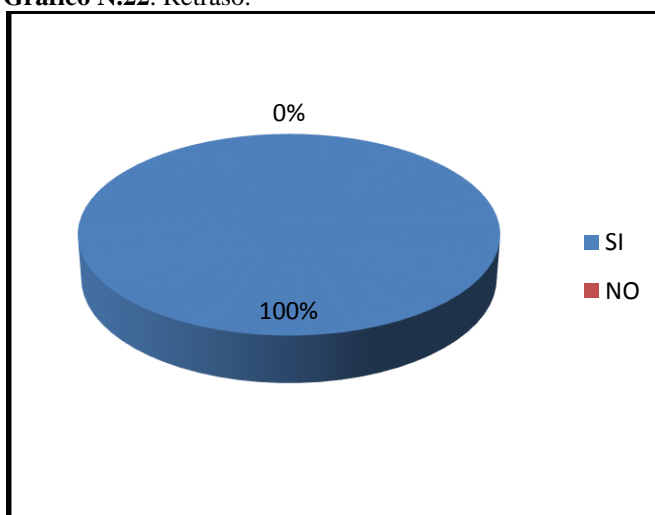
Cuadro N.22. Retraso.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.22. Retraso.



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: El 100% de la población en estudio indica positivamente a la pregunta planteada.

Interpretación: Los docentes en mención en su totalidad están de acuerdo que el retraso del desarrollo de la motricidad fina afecta al desenvolvimiento del niño en el aula, pues al no estar al mismo nivel se retrasa las actividades a realizar en clase por la ayuda que hay que brindarle al niña o niño.

Pregunta 9: Realiza actividades para la coordinación de ojo-mano?

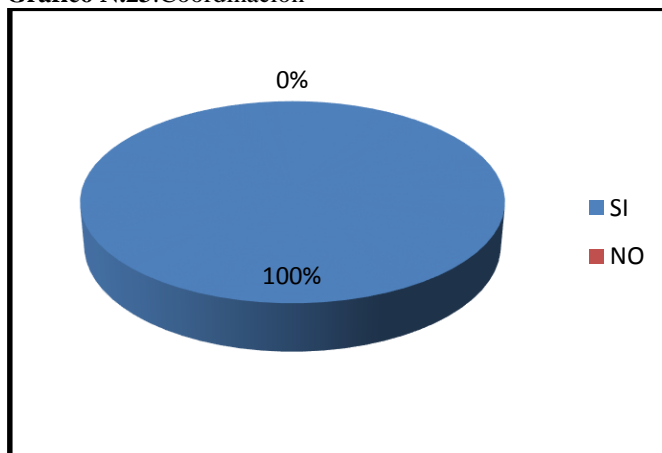
Cuadro N.23. Coordinación.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.23. Coordinación



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: En esta pregunta planteada el 100% de los encuestados dan una respuesta en la que afirman que si están realizan aportes para el desarrollo de sus estudiantes dirigidos.

Interpretación: en su totalidad de los docentes indican que si realizan actividades de la coordinación de ojo – mano. Siendo primordial para el desenvolvimiento de los mismos.

Pregunta 10: ¿Da seguimiento al proceso del desarrollo motriz en sus estudiantes?

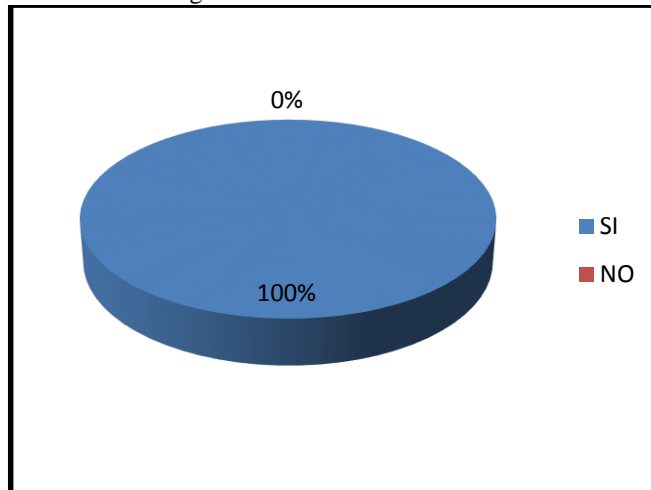
Cuadro N.24. Seguimiento.

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Gráfico N.24. Seguimiento



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Análisis: De los 100% de los maestros encuestados todos indican y confirman con una respuesta positiva a la pregunta planteada.

Interpretación: El seguimiento que se da al desarrollo motriz es importante por lo mismo en esta institución, los docentes afirman practicar las actividades para el desarrollo de sus habilidades motrices.

Cuadro general de respuestas a las preguntas formuladas en las encuestas aplicadas a los estudiantes del segundo año de Educación Básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco del cantón Pujilí provincia de Cotopaxi

Cuadro No. 25. Cuadro de resumen general de respuestas.

| INTERROGANTES | SI | NO | TOTAL |
|---|-----------|-----------|--------------|
| 1 ¿Su maestra realiza juegos en clases? | 36 | 1 | 37 |
| 2 ¿Gusta aprender jugando? | 34 | 3 | 37 |
| 3 ¿Se siente cansado en sus clases? | 24 | 13 | 37 |
| 4 ¿Respeto las reglas del juego? | 36 | 1 | 37 |
| 5 ¿Le gustaría jugar en clases? | 35 | 2 | 37 |
| 6 ¿Ata los cordones de los zapatos? | 32 | 5 | 37 |
| 7 ¿Su maestra le presta ayuda cuando tiene dificultades en clase? | 33 | 4 | 37 |
| 8 ¿Arranca figuras de papel? | 17 | 20 | 37 |
| 9 ¿Dobla un papel cuadrado dos veces diagonalmente imitando a un adulto? | 18 | 19 | 37 |
| 10 ¿Realiza frecuentemente el trazado, rasgado, punteado? | 25 | 19 | 37 |
| TOTAL | 290 | 87 | 37 |

Fuente: Escuela Delia Ibarra de Velasco

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Estadística descriptiva

$$\underline{290 + 87} = 377$$

$$\frac{290 \times 100}{377} = \frac{29000}{377} = 76,9 \%$$

$$\frac{87 \times 100}{377} = \frac{8700}{377} = 23,07 \%$$

CUADRO DE RESUMEN DE PREGUNTAS

Cuadro No. 26. Cuadro de resumen de respuestas de estudiantes.

| PREGUNTAS | 2 | 3 | 8 | 9 |
|-----------|----|----|----|----|
| SI | 34 | 24 | 15 | 14 |
| NO | 3 | 13 | 22 | 23 |
| TOTAL | 37 | 37 | 37 | 37 |

Fuente: Escuela Delia Ibarra de Velasco

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para la verificación de la Hipótesis se utiliza el estadígrafo CHI-CUADRADO o χ^2 de Pearson, el mismo que nos permite contrastar de dos o más grupos ante un mismo interrogante.

El CHI-CUADRADO, es un estadígrafo, que nos permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando a obtener la comparación de distribuciones enteras, es una prueba que permite la comparación global del grupo de frecuencias esperadas, calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

Se tomó en cuenta 4 preguntas tabuladas de mayor importancia, las mismas que fueron aplicadas a los estudiantes para obtener las frecuencias observadas y por consiguiente las frecuencias esperadas, para poder ultimar con el cálculo de la hipótesis mediante el Chi Cuadrado.

4.3.1. Planteamiento de la Hipótesis

4.3.1.1 HIPÓTESIS ALTERNA H1. Las Técnicas Lúdicas si incide en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del segundo año de la Escuela Delia Ibarra de Velasco del Cantón Pujili Provincia de Cotopaxi.

4.3.1.2 HIPÓTESIS NULA Ho. Las Técnicas Lúdicas no incide en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del segundo año de la Escuela Delia Ibarra de Velasco del Cantón Pujili Provincia de Cotopaxi.

4.3.2. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Para la verificación de la Hipótesis se utilizará el nivel de = (0,05) 95% confiabilidad.

4.3.3.-Descripción de la población

Para la investigación que se la realizo utilizamos una población de 40 personas de las cuales 37 son estudiantes y 3 son docentes de la institución del segundo año de Educación Básica paralelo “A” y “B” de la Escuela Delia Ibarra de Velasco.

4.3.4. Especificación del modelo estadístico.

Tal recurso es la distribución de Chi Cuadrado, debido a que la población es muy pequeña, y para verificar la hipótesis estadísticamente se denota por:

$$X^2 = \frac{\sum (fo - fe)^2}{fe}$$

Dónde:

X^2 = Chi o Ji Cuadrado.

Σ = Sumatoria.

Fo = Frecuencia observada.

Fe = Frecuencia esperada o teórica.

4.3.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por cuatro filas y dos columnas.

$$gl = (f-1) (c-1)$$

$$gl = (4-1) (2-1)$$

gl= (3) (1)

gl= 3

Entonces con 3 gl y un nivel de significancia de 0,05 tenemos en la tabla de X^2 el valor de 7.8147, por consiguiente se acepta la hipótesis nula si el valor calculado en Chi Cuadrado es ≤ 7.8147 , caso contrario se lo rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

PREGUNTAS ENCUESTADAS

Cuadro No. 27. Cuadro de Preguntas encuestadas y sus frecuencias

| PREGUNTAS | 2 | | 3 | | 8 | | 9 | | TOTAL |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| | O | E | O | E | O | E | O | E | |
| SI | 34 | 21,75 | 24 | 21,75 | 15 | 21,75 | 14 | 24,75 | 87 |
| NO | 3 | 15,25 | 13 | 15,25 | 22 | 15,23 | 23 | 15,25 | 61 |
| TOTAL | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 148 |

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

$$F_e = \frac{37 \times 87}{148} = 21,75$$

$$\frac{37 \times 61}{148} = 15,25$$

$$21,75 + 15,25 = 37$$

4.3.6 Recolección de datos y cálculo estadístico

Cuadro No. 28. Frecuencia observada

| NÚMERO | PREGUNTA | CATEGORIAS | | SUBTOTAL |
|----------|---|------------|-----------|------------|
| | | SI | NO | |
| 2 | ¿Gusta aprender jugando? | 34 | 3 | 37 |
| 3 | ¿Se siente cansado en clases? | 24 | 13 | 37 |
| 8 | ¿Arranca figuras de papel adecuadamente? | 15 | 22 | 37 |
| 9 | ¿Dobla un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente imitando a un adulto? | 14 | 23 | 37 |
| SUBTOTAL | | 87 | 61 | 148 |

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Cuadro No. 29 Frecuencia esperada

| NÚMERO | PREGUNTA | CATEGORIAS | | SUBTOTAL |
|----------|---|------------|-----------|------------|
| | | SI | NO | |
| 2 | ¿Gusta aprender jugando? | 21,75 | 15,25 | 37 |
| 3 | ¿Se siente cansado en clases? | 21,75 | 15,25 | 37 |
| 8 | ¿Arranca figuras de papel adecuadamente? | 21,75 | 15,25 | 37 |
| 9 | ¿Dobla un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente imitando a un adulto? | 21,75 | 15,25 | 37 |
| SUBTOTAL | | 87 | 61 | 148 |

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Cuadro No. 30 Calculo del chi cuadrado

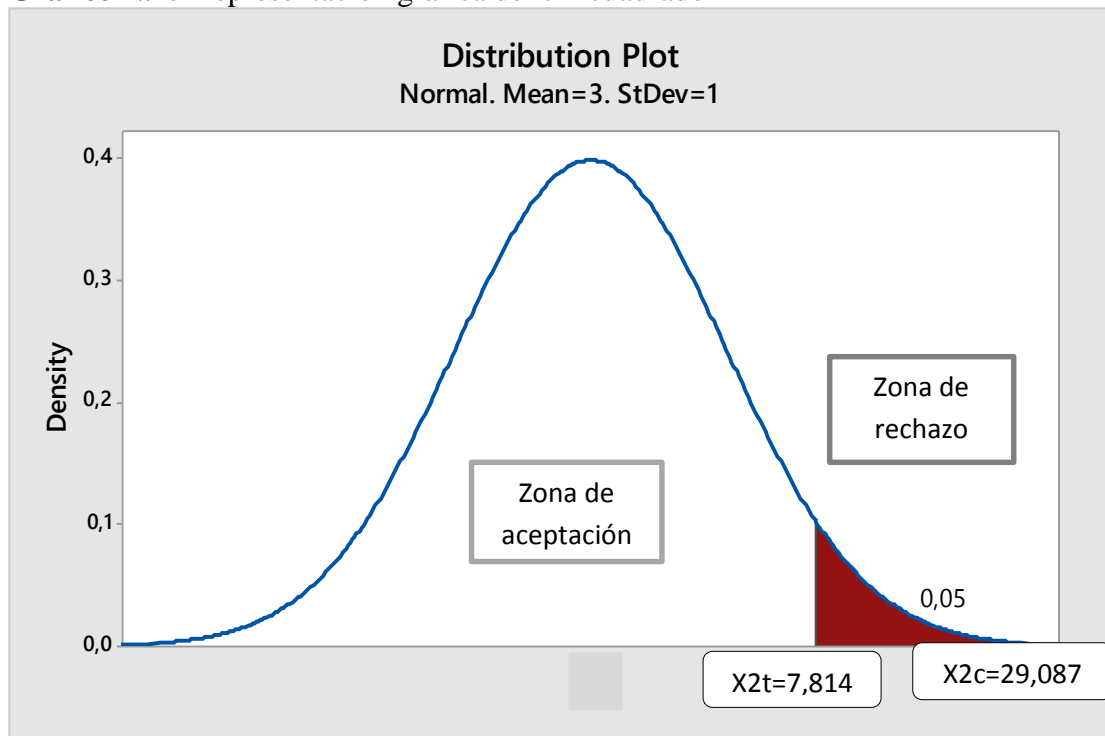
| O | E | O-E | (O-E) ² | (O-E) ² /E |
|-----|--------|--------|--------------------|-----------------------|
| 34 | 21,75 | 12,25 | 150,06 | 6,899 |
| 3 | 15,25 | -12,25 | 150,06 | 9,840 |
| 24 | 21,75 | 2,25 | 5,06 | 0,233 |
| 13 | 15,25 | -2,25 | 5,06 | 0,332 |
| 15 | 21,75 | -6,75 | 45,56 | 2,095 |
| 22 | 15,25 | 6,75 | 45,56 | 2,988 |
| 14 | 21,75 | -7,75 | 60,06 | 2,761 |
| 23 | 15,25 | 7,75 | 60,06 | 3,939 |
| 148 | 148,00 | | | 29,087 |

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \quad x^2 = 29,087$$

Gráfico N.25 Representación gráfica del chi cuadrado



Fuente: Chi cuadrado

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

4.1.8. Decisión final

$\chi^2_t = 7,81 \leq \chi^2_c = 29,087$ de acuerdo con lo establecido se rechaza la hipótesis alterna, es decir existe diferencia demostrativa entre las frecuencias observadas y las frecuencias esperadas, lo que permite llegar a concluir. Las técnicas lúdicas si inciden en el desarrollo de la motricidad fina del segundo año de educación básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco del cantón Pujilí provincia de Cotopaxi.

CAPÍTULO 5

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Al concluir el análisis de los datos recopilados de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Escuela Delia Ibarra de Velasco se da a notar que se necesitan de técnicas lúdicas para reforzar la motricidad fina de esta forma dar seguimiento con su etapa de desarrollo motriz, demostrando que:

- Los técnicas lúdicas están siendo aplicadas como simples juegos y cantos tradicionales que distraen a los niños en su momento, la disminuida aplicación de los juegos provoca cansancio en clases, tomando en cuenta que la mayor parte de ellos les gusta aprender jugando, ponen en manifiesto el gusto por el juego ,respetando las reglas impuestas por un determinado juego.
- La motricidad de los niños del segundo año presentan medianamente desarrollados, ya que demuestran dificultades al realizar algunas actividades aplicadas para su edad, indicando mediante instrucciones por un adulto.
- Es preciso que los estudiantes cuenten con actividades interactivas, lúdicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina de la niña y niño superando los inconvenientes, presentadas en esa etapa importante, que se dan especialmente al inicio del año escolar, corrigiendo con anterioridad las dificultades que se puede suscitar a futuro.

5.2 RECOMENDACIONES

Al final del estudio de esta investigación se puede recomendar lo siguiente.

- Invitar a los docentes aplicar técnicas lúdicas enfocando a reforzar las habilidades motrices haciendo de sus clases menos cansadas y más divertidas, de manera que se sientan identificados y a gusto con los juegos y obtener buenos resultados.
- Incentivar al docente a realizar actividades que tiene como base el juego con sus estudiantes, y le permitan fortalecer el aprendizaje y con él, la motricidad fina, de una manera innovadora, motivando y superando el inconveniente que presente el estudiante.
- Proponer técnicas lúdicas para fortalecer la enseñanza de la motricidad fina a través de juegos en los estudiantes de la Escuela Delia Velasco con el único propósito de corregir las dificultades en el área motriz pues es necesario implementar nuevas técnicas de enseñanza para que ayuden al buen desenvolvimiento de los estudiantes dentro del aula de clases.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

TEMA:

“Guía de Técnicas Lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad fina en los estudiantes de la Escuela Delia Ibarra de Velasco del Cantón Pujilí Provincia de Cotopaxi”.

6.1.1. Datos informativos

Unidad ejecutora

- Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica.

6.1.2. Beneficiarios

Beneficiarios directos

- Estudiantes del segundo año de Educación Básica paralelo “A” y “B”
- Docentes

Beneficiarios indirectos

- Comunidad Educativa.

6.1.3. Ubicación

- **País:** Ecuador
- **Región:** Sierra

- **Provincia:** Cotopaxi
- **Ciudad:** Pujili
- **Parroquia:** La Merced
- **Dirección:** La Merced
- **Tipo de educación:** Mixta
- **Tipo de plantel:** Fiscal

6.1.4. Equipo técnico responsable

Investigadora: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

Autoridad Institucional

Rector: Mg Gina Rodríguez

6.1.5. Presupuesto:

\$ 1000

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Después de realizada la investigación y con los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco” se puede notar la necesidad de mejorar en el proceso de enseñanza para favorecer el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes y los docentes deben estar dispuestos a aplicar estrategias que ayuden al proceso de aprendizaje, presionar al estudiante, sino que tenga gusto por aprender.

Es necesario guiar a los docentes en la aplicación de la guía de estrategias lúdicas ya que es presenta actividades que se centra a desarrollar todos los músculos que se refiere a la motricidad fina y provoca una aplicación dinámica y divertida para los estudiantes.

En la Escuela Delia Ibarra de Velasco no se ha realizado investigaciones previa a la que se está realizando actualmente por lo tanto es innovadora y novedosa que permitirá mejorar la motricidad fina en los estudiantes de una forma activa.

Es importante que los docentes tengan al alcance de ellos una guía adecuada, donde están plasmadas técnicas acordes a las dificultades que presentan los estudiantes y que los lleven a superarlos.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta es **importante** ya que toma en cuenta una etapa fundamental del niño al fortalecer el desarrollo motriz, mediante una guía que aporte con técnicas nuevas y activas como la escritura, manipulación de materiales, movimientos, etc.

El presente trabajo es **interesante** ya que contiene técnicas que incentiva a seguir y usar a los docentes a fin de superar las diferentes dificultades de los niños ya que muchos de ellos tienen dificultad para manipular los objetos dentro del aula.

Es **factible** ya que las autoridades de la institución dan apertura y apoyo a la aplicación de la guía así como también contamos con los recursos necesarios.

Es de gran **impacto** por que facilitan al docente llegar al estudiante con el aprendizaje deseado, avanzando con el desarrollo de sus habilidades físicas y mentales, obteniendo una actitud positiva de los estudiantes para su colaboración, haciendo del ambiente afectivo dinámico, eficiente fortaleciendo la creatividad y participación de los niños y niñas. Por tal razón se realiza el presente trabajo que ofrece una serie de técnicas para aplicar a los estudiantes del segundo año.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. Objetivo general.

- Diseñar una guía de técnicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de la Escuela Delia Ibarra de Velasco.

6.4.2. Objetivo específicos

- Elaborar una guía de las Técnicas lúdicas para los estudiantes del segundo año de educación básica.
- Socializar la guía de estrategias lúdicas con los docentes orientándolos a fortalecer la motricidad fina.
- Evaluar los resultados de los estudiantes del segundo año de educación básica.

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La elaboración de la presente propuesta es factible ya que contribuirá al desarrollo motriz de los estudiantes como también facilitara al docente aplicarlas en su determinado momento reflejando su mejoría en los niños y niñas su motricidad. Es así que la guía es aplicable, pues contamos con los recursos económicos materiales e infraestructura y la colaboración de las autoridades de la institución educativa

6.5.1. Organizacional

La presente propuesta consta de presentación, un estudio de técnicas que están aptas para la aplicación, inspeccionada por profesionales de la educación que dan credibilidad a la actual oferta.

La escuela consta de un esquema organizacional adecuado con autoridades y docentes que tendrán una herramienta para que sus clases sean participativas y divertidas facilitando la aplicación de la propuesta.

5.2. Factibilidad Social

La presente propuesta busca mejorar la enseñanza priorizando a los niños y su aprendizaje de una forma diferente, aprendiendo mediante el juego, acción que

estimulara al niño y niña a desarrollar sus habilidades, haciendo fácil su integración, a la sociedad llevando y aplicando valores entre compañeros fortaleciendo la amistad y la comunicación entre docentes y estudiantes.

6.5.2. Factibilidad económica financiera

La aplicación de la guía de técnicas activas es factible ya que la investigadora cuenta con los recursos económicos y financieros necesarios para costear la elaboración de la guía, misma que serán utilizados por los docentes en la institución beneficiaria.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

6.6.1. Fundamentación Científico Técnica

Que es una técnica: Es un procedimiento algorítmico. Es un conjunto finito de pasos fijos y ordenados, cuya sucesión está prefijada y secuenciada, y su correcta ejecución lleva a una solución segura del problema o de la tarea; por ejemplo, realizar una raíz cuadrada, coser un botón, sumar, multiplicar, integrar, realizar una operación quirúrgica, anudar el zapato, reparar o reemplazar una llanta de un carro, hacer un traje, hacer una cerámica, una derivada, una multiplicación, etc (Pozo, 2013.p, 15).

Estrategia: Es casi un tópico recordar que el término “estrategia” procede del ámbito militar, en el que se entendía como “el arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares”.

La estrategia es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. Una estrategia de aprendizaje es una forma inteligente y organizada de resolver un problema de aprendizaje. Una estrategia es un conjunto finito de acciones no estrictamente secuenciadas que conllevan un cierto grado de libertad y cuya ejecución no garantiza la consecución de un resultado óptimo; por

ejemplo, llevar a cabo una negociación, la orientación topográfica, resolución de problemas, realizar un cálculo mental, planificación de una excursión por una montaña desconocida, ejecutar una decisión adoptada, etc, se desarrollan destrezas y actitudes – e indirectamente Capacidades y Valores – utilizando los contenidos y los métodos de aprendizaje como medios para conseguir los objetivos. Las actividades se realizan mediante la aplicación de métodos de aprendizaje y técnicas metodológicas (Pozo, 2013,p, 15).

Que es una guía

Una guía es algo que orienta a una determinada acción en donde puede incluir principios, procedimientos conteniendo información refiriéndose a un asunto específico.

Técnicas lúdicas:

Las técnicas lúdicas son un conjunto de actividades en las que se puede, expresar emociones, como reír, gritar gozar de las diversas vivencias que se puede realizar en el aula o en un ambiente abierto. Las técnicas lúdicas no solo es juego también, los prepara para enfrentar las responsabilidades ante la sociedad favoreciendo la comunicación de forma espontánea y animadora.

Guía de técnicas lúdicas

Es el grupo de procedimientos que son utilizadas como herramienta educativa en el proceso del aprendizaje que está compuesta de procedimientos divertidos para el disfrute de los participantes que son los niños, en la que mediante la práctica y con ello el aprendizaje se desarrolla la habilidad, para lo cual será necesario la guía de un adulto que será un docente.

6.7 METODOLOGÍA – MODELO OPERATIVO

Cuadro 31: Modelo operativo

| FASE | OBJETIVOS | ACTIVIDADES | RECURSOS | RESPONSABLE | TIEMPO | RESULTADO |
|-----------------|---|---|--|--|------------------------|---|
| sensibilización | Motivar al personal docente y estudiantes acerca de la importancia de la guía de técnicas activas | Dialogo con las autoridades. Reunir con los miembros de la comunidad educativa. Presentación de la guía a través de diapositivas Socializar la guía de técnicas activas. | Humanos Económicos | Investigadora Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza | 10 días laborables | Docentes sensibilizados sobre la importancia de utilizar actividades activas en las jornadas pedagógicas. |
| Planificación | Elaborar talleres que permitan la socialización de la guía que contengan actividades con información fundamental y necesaria. | Obtener información significativa para la propuesta. Estructuración y manejo de materiales Selección de contenidos. Preparación de los 5 talleres a ser ejecutados. | Humanos Económicos Tecnológicos Pedagógicos Didácticos | | 1 mes | Docentes preparados para aplicar un adecuado proceso. |
| Ejecución | Capacitar a los docentes, para desarrollar un adecuado proceso de la guía de técnicas activas. | Reflexión a los docentes. Incentivar a la participación activa. Desarrollo de guía para: Incrementar actividades que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje. Utilizar técnicas activas para lograr el desarrollo motriz. | Humanos Económicos Pedagógicos Didácticos | | Inicio del año lectivo | Implementación de la guía de técnicas activas para mejorar la motricidad. |
| Evaluación | Verificar el grado de utilidad que tiene la guía de técnicas activas con los docentes y estudiantes. | Observación permanente a los estudiantes mediante: encuesta, entrevista y ver si existe mejoras con la presente propuesta. Seguimiento y monitoreo a través de los indicadores de evaluación. | Humanos Económicos tecnológicos | | Permanente | Niños motivados e interesados por aprender con las diferentes técnicas aplicadas |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

6.8 ADMINISTRACIÓN

La solución que se plantea a la problemática existente en el Segundo año de Educación Básica de la Escuela Delia Ibarra de Velasco Cantón Pujili Provincia de Cotopaxi es una propuesta basada en una guía de técnicas activas para mejorar la motricidad fina.

La responsabilidad estará sobre la encargada de la investigación Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza dando cumplimiento las siguientes fases:

- Primera fase la sensibilización, motivando al personal docente y estudiantes acerca de la importancia de la guía de técnicas activas, mediante el diálogo y la presentación, reuniendo a los miembros de la comunidad educativa.
- Segunda fase es la planificación de cada una de los talleres que llevaran a cabo en la elaboración de la guía mediante la búsqueda de información fundamental y acertada el mismo que apunte a la salida del problema.
- Tercera fase es la ejecución de la propuesta recurriendo a todos los recursos necesarios para el desarrollo de los talleres sugeridos.
- La ultima y cuarta fase que es la evaluación en donde mostrara el grado de utilidad que ha brindado la guía tanto a docentes como a los estudiantes.
- La participación de la comunidad educativa es fundamental para que se lleve a cabo la propuesta el mismo que solo muestra interés por el mejoramiento de la educación.

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Cuadro32: Evaluación de la propuesta

| INTERROGANTES | EXPLICACIÓN |
|-----------------------------------|--|
| 1.- ¿Qué evaluar? | La funcionalidad de la propuesta. La participación de la comunidad educativa. Mejoramiento notable de la motricidad fina. |
| 2.- ¿Por qué evaluar? | Conocer la eficacia de la aplicación y aceptación de la guía por parte del docente de aula. |
| 3.- ¿Para qué evaluar? | Para verificar el grado de impacto que se ha dado al implementar una guía de técnicas activas. |
| 4.- ¿Con qué criterios? | Pertinencia, coherencia, efectividad, eficiencia, eficacia. |
| 5.- Indicadores | Aspectos cuantitativos y cualitativos. |
| 6.- ¿Quién evalúa? | La investigadora a cargo de este proceso. |
| 7.- ¿Cuándo evaluar? | Durante y luego de concluir la aplicación de la propuesta mediante los procesos: Cognitivos, procedimentales y Actitudinales. |
| 8.- ¿Cómo evaluar? | Observación, encuestas y entrevistas a autoridades, personal docente y estudiantes |
| 9.- Fuentes de información | Docentes y estudiantes |
| 10.- ¿Con qué evaluar? | Con técnicas como la observación, encuestas, entrevistas y con sus debidos instrumentos como fichas de observación, cuestionarios y guion de entrevista. |
| 10.- ¿En dónde evaluar? | En la Unidad Educativa Delia Ibarra de Velasco Cantón Pujilí Provincia de Cotopaxi. |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

U NIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL



<https://heiddycolmenares.files.wordpress.com/2015/07/c3adndice.jpeg>

ESCUELA DELIA IBARRA DE VELASCO CANTÓN PUJILÍ
PROVINCIA DE COTOPAXI

GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA
MOTRICIDAD FINA

AUTORA: VALERIA LOURDES LLUMIQUINGA CHASILUIZA.

AMBATO ECUADOR
2015

PRESENTACION

La presente propuesta se proyecta en base a la investigación realizada la misma que se vislumbra en una “Guía de técnicas lúdicas para fortalecer la motricidad fina en la Unidad Educativa Delia Ibarra de Velasco ubicada en el Cantón Pujili, Provincia de Cotopaxi” que se direcciona a mejorar la calidad educativa mediante la aplicación de métodos innovadores y con esto contribuir al desarrollo de este proceso en todos los docentes siendo necesario dar importancia los niños y sus desarrollos.

LAS TÉCNICAS LÚDICAS están enfocadas a fortalecer la motricidad mediante actividades que estimulan los elementos implicados en el desarrollo como son las manos, dedos, etc.

Con la elaboración y aplicación de la guía se pretende que los niños mejoren notablemente su desarrollo motriz, de forma que las actividades que se plantean se convertirán en una herramienta básica para que el docente se puedan ayudar en el aprendizaje y desarrollar adecuadamente la motricidad fina, tomando en cuenta que éstas son la base para la escritura, manipulación de objetos en el que no tengan dificultades en los años posteriores.

Las actividades que propone la guía son beneficiosas para los estudiantes del segundo año que aporta con actividades en la que pueden pensar hacer y sentir de la cual obtendrán un aprendizaje significativo haciendo dinámico y propio su conocimiento de sus acciones que se puede llevar a cabo dentro o fuera del aula.

La guía contiene actividades que proporcionan alegría permitiendo el desenvolvimiento de los niños dependiendo de las estrategias, obtendrán conocimiento además de divertirse.

INTRODUCCIÓN

La presente guía tiene como objetivo servir de apoyo en el mejoramiento de la motricidad fina para aquellos niños que necesitan ayuda para aquellos que presentan dificultad y tendrán al inicio del año, contiene actividades que ayudará tanto al docente como al estudiante a regirse a ella llevando a cabo el proceso indicado en la guía.

Está compuesta de 10 técnicas en las cuales se ha tomado mucha importancia a las actividades a realizarse pues son orientadas a mejorar la motricidad fina con las que se va lograr dar el seguimiento al desarrollo necesario como: la coordinación de ojo-mano, la coordinación facial, la coordinación gestual, y la coordinación fonética, todos estos aspectos son los que se pueden trabajar más en el nivel escolar como educativo es por esta razón que se toma mucho en cuenta en fomentar las actividades de ciertas partes del niño.

Cada una de las técnicas contiene: tema de acuerdo a la actividad a realizarse, objetivos, materiales que se va utilizar en cada acción, también contiene proceso en la que describe paso a paso la acción a realizarse, las reglas aplicadas son muy sencillas y fácil de cumplir, los materiales se les proporcionará el investigador.

Se seguirá todas las indicaciones de acuerdo a la guía, al final de la aplicación de cada una de las actividades se realizará un seguimiento mediante evaluaciones como: fichas de observación, lista de cotejos que indicaran la esperada evolución positiva del estudiante.

GUÍA DE APLICACIÓN

TÉCNICA N: 1

Tema: Garabateando sobre la arena.

Objetivo: Dibujar con creatividad figuras u objetos con los dedos sobre la arena.

Materiales: Caja de cartón con arena

Proceso:

- Colocar una caja de cartón con cada niño
- Entregar porción de arena y depositen en el cajón
- Tocar la arena y dibujar según lo que desee sobre la arena.
- Dar instrucciones los dibujos a realizar.

Dibujos a realizar sobre la arena.

1. Con ambas manos tomar un lápiz en cada una de ellas, dibujaremos un corazón, una mariposa, la letra S.
2. Tomar la arena con los dedos índice y pulgar, dejar caer sobre la misma arena formando 3 números de los que ellos deseen, de tal forma que sobresalga de la arena dichos números.
3. Con sus dedos índices de ambas manos dibujar según su creatividad lo que deseen sobre el cajón de arena.



Fuente:<http://educaciondiferentealternativa.blogspot.com/>

EVALUACIÓN
FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 1

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Encierre en un círculo el número que crea pertinente que más se acerque a lo que usted crea acertada.

2. SÌ

1.NO

| LISTA DE COTEJO | PUNTUACION | |
|--|-------------------|---|
| Muestra interés por la actividad. | 1 | 2 |
| Realiza las instrucciones dadas por el docente. | 1 | 2 |
| Se muestra animado al realizar las actividades. | 1 | 2 |
| Completa las actividades indicadas por el docente. | 1 | 2 |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

TÉCNICA N: 2

Tema: Figuritas.

Objetivo: Ensartar el cordón con sus dedos por los agujeros del cartón para desarrollar la coordinación ojo - mano.

Materiales: cartón con agujeros y bordes de colores, cordón o hilo grueso.

Proceso: Tomar las Plantillas de cartón de 15 cm de distintas formas como puede ser (círculo, cuadrado, corazón).

- El niño debe tomar la plantilla con una mano y con la otra el cordón y pasará el cordón de un agujero a otro (por encima y por debajo) como si cosiera.
- Primero lo hará sin orden por los agujeros que el niño desee de esta forma se familiarizara con el objetos que está manipulando.
- Luego se dará instrucciones de las formas que se realizara mediante el ensartado:
- Un cuadrado dentro del cartón que tengan la forma de corazón.
- Finalmente el niño creara una forma según su creatividad mediante el ensartado.



Fuente: <https://learninginperu.wordpress.com/page/27/>

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 2

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Marque con una X las respuestas que crea pertinente.

SÌ

NO

| PREGUNTAS | SI | NO |
|---|----|----|
| Se muestra interesado por realizar las instrucciones dadas. | | |
| Sujeta con fuerza los materiales. | | |
| Realiza la actividad con rapidez. | | |
| Comparte el material elaborado con sus compañeros. | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

TÉCNICA N: 3

Tema: Persiguiendo la cuerda.

Objetivo: Sostener la cuerda con fuerza y no dejar pisotear para mejorar la fuerza manual.

Materiales: Cuerda de un metro.

Proceso: Existe dos grupos uno de niños que pisotearan la cuerda y otros que sostendrán las cuerdas.

- 1.- El niño que sujetara la cuerda debe sostener la con el dedo índice y pulgar y moverla de arriba debajo de manera que el otro extremo arrastre por el suelo, correrá el niño por el espacio sin dejar pisotear la cuerda.
- 2.- El segundo niño intentara pisotear el extremo que arrastra por el suelo corriendo detrás del niño que sostiene la cuerda.
- 3.- Si logran pisotear la cuerda se intercambia los papeles.
- 4.- Se puede organizar varios grupos.



Fuente: <https://cosesdelpelota.wordpress.com/category/educacio-fisica/page/4/>

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 3

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Marque con una X las respuestas que crea pertinente.

SÌ

NO

| PREGUNTAS | SI | NO |
|--|-----------|-----------|
| Realiza las instrucciones que el docente indica. | | |
| Sujeta con fuerza la cuerda con los dedos. | | |
| Cumplen las reglas indicadas por el docente. | | |
| Mantienen el interés por participar al intercambiar los roles de pisoteadores a sostenedores de la cuerda. | | |
| Se demoran alcanzando la cuerda y pisotear. | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

TÉCNICA N: 4

Tema: Modelando.

Objetivo: Caminar con equilibrio sobre la cuerda.

Materiales: Cuerda larga de 2 metros, paraguas.

Proceso:

1.-Extender una cuerda larga por el suelo.

2.- Indicar al niño que camine sobre la cuerda; balanceándose con las paraguas en la mano, caminar despacio, caminar rápido, caminar de puntillas, caminar de lado y hacia atrás.



Fuente: <http://blog.ce-monarca.com/yo-un-gran-equilibrista.html>

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 4

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Marque con una X las respuestas que crea pertinente.

SÌ

NO

| PREGUNTAS | SI | NO |
|---|----|----|
| Siente miedo al caminar sobre la cuerda. | | |
| Poseen equilibrio al caminar sobre la cuerda. | | |
| Repiten la actividad cuando el docente lo propone. | | |
| Se demoran al caminar sobre la cuerda. | | |
| Fijan la mirada al piso mientras caminan sobre la cuerda. | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

TÉCNICA N: 5

Tema: Gestos en la cara

Objetivo: Comunicar con el mundo expresando sentimientos y emociones, fortaleciendo los músculos faciales.

Materiales: Colores naturales para la cara.

Proceso:

- Pintar la carita de los niños en diferentes partes como: las cejas, las mejillas, la punta de la nariz, labio inferior.
- Cantar la canción MI CARITA REDONDITA junto con los niños. (Fortalece los músculos faciales).
- Pedir a los niños que muevan las partes de su cara según el niño que se encuentre al frente lo indique.
- Indicar a los niños que hagan gestos como: enojado, triste, feliz, sorprendido, guiñar el ojo, adolorido.



Fuente: http://rmmarco.blogspot.com/2012_03_01_archive.html

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 5

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Represente mediante el siguiente dibujo en cuál de estos espacios usted considera estar ubicado:



Nunca



A veces



Siempre

| PREGUNTAS | SIEMPRE | AVECES | NUNCA |
|--|---------|--------|-------|
| Muestran interés por las instrucciones que da el docente. | | | |
| Realizan los gestos correctamente al pedido del docente. | | | |
| Se miran con otros compañeros a la cara. | | | |
| Se divierte mientras realiza la actividad. | | | |
| Son creativos los gestos que realizan los niños que pasan al frente. | | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

TÉCNICA N: 6

Tema: Ejercitando con mi boca.

Objetivo: Estimular la motricidad fonética.

Materiales: silbato, espejo, burbujas, globos.

Proceso:

- El estudiante debe estar frente con frente al segundo estudiante.
- Repartir globos a cada niño, e inflaran.
- Soplar agua de burbujas.
- Realizar bolitas de papel y soplar con fuerza.
- Sonreír sin abrir la boca, luego reír cerrada la boca.
- Sostener un objeto delgado con la parte inferior del labio.
- Sostener un objeto con el labio superior.
- Inflar las mejillas y soltar el aire realizando un ruido de explosión.
- Sacar la lengua lo más que se pueda, realizar movimientos circulares, de izquierda a derecha de arriba abajo, tocar en el interior de las mejillas.
- Realizar movimientos imitando a masticar chicle, abrir y cerrar la boca.
- Imitar un movimiento de bostezo.
- Imitar al ruido que produce un gato, perro, pavo.



Fuente:<http://diegomibebemagico.blogspot.com>

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 6

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Marque con una X la acción más acertada.

SÌ

NO

| PREGUNTAS | SI | NO |
|--|----|----|
| Comprende las actividades a realizar. | | |
| Identifica los movimientos que se realiza. | | |
| Les causa risa las imitaciones que realizan entre sí. | | |
| Poseen fuerza al sostener el objeto con el labio inferior. | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

TÉCNICA N: 7

Tema: Hilando con mis dedos

Objetivo: Formar figuras con los dedos manipulando el hilo con facilidad.

Materiales: hilos de cualquier tipo

Proceso:

Entregar un trozo de hilo a cada niño

El docente se quedara con un hilo.

El docente le dará las instrucciones para jugar con los hilos al movimiento de los dedos.

Se elaborara tres tipos de redes.

- Formar un para caídas solo con los dedos y el hilo.
- Formar red de dos figuras con el hilo.
- Formar red de tres figuras.



Fuente: <http://mates2014efv.blogspot.com>

EVALUACIÓN
FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 7

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Marque con una X la acción más acertada.

SIEMPRE NUNCA AVECES

| PREGUNTAS | SIEMPRE | NUNCA | AVECES |
|--|---------|-------|--------|
| Conocen el juego que se va a realizar con los hilos y los dedos. | | | |
| Sus dedos se movilizan con facilidad al manipular el hilo. | | | |
| Solicitan ayuda al docente para realizar la actividad. | | | |
| Logran realizar las tres figuras indicadas por el docente. | | | |
| Muestra interés por aprender. | | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza.

TÉCNICA N: 8

Tema: Toma los colores que te guste.

Objetivo: Clasificar por colores los palillos en un solo recipiente tomando con una pinza.

Materiales: Palillos de dientes coloreados.

Canastas de papel o tubo de papel higiénico para poner los palillos según colores.

Pinzas de ropa para tomar los palillos.

Proceso:

- Repartir una porción de palillos de dientes de colores a cada niño.
- Entregar una pinza de colgar ropa a cada niño.
- Entregar canastas o rollos de papel higiénico a cada niño de acuerdo a los colores a escoger.
- Explicar a los niños que deben seleccionar en un solo recipiente, un solo color de palillos.



Fuente: <http://www.laslentejas.com/tag/palillos/>

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 8

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Señale con una x la respuesta que usted considere la correcta

Cuadro: Evaluación de la estrategia 8

| Aspectos | Frecuencia | | |
|---|------------|---------|-------|
| | Siempre | A veces | Nunca |
| Entienden la explicación del juego. | | | |
| Analizan los juegos | | | |
| Clasifica con facilidad diferentes colores de palillos. | | | |
| Utiliza los dedos para tomar el palillo. | | | |
| Participa activamente en la clase. | | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza.

TÉCNICA N: 9

Tema: voleibol con globos de colores.

Objetivo: Golpear los globos hacia arriba, coordinando ojo y mano de acuerdo a su alcance visual.

Materiales: Globos de 5 colores, cuerda de 3 metros.

Proceso:

- Estirar la cuerda.
- Formar equipos de 5 niños para cada lado.
- Entregar los globos y a cada uno de ellos.
- Al escuchar el silbato deben lanzar hacia arriba y golpear al lado contrario no deben dejar caer el globo.
- Todos los 5 niños deberán defender sus globos golpeando hacia arriba.
- Tendrán 5 minutos para jugar.
- Si dejan caer 5 veces antes que se termine el tiempo perderán, e ingresaran otro equipo de 5 con sus respectivos globos.



Fuente :<http://divinadualidad.blogspot.com>

EVALUACIÓN
FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 9

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Marque con una X la acción más acertada.

SÌ NO

| PREGUNTAS | SI | NO |
|---|----|----|
| Mantienen el control del globo en el aire. | | |
| Al golpear el globo lo hacen con fuerza. | | |
| Logran mantener golpeando con sus manos los 5 minutos a los globos sobre el aire. | | |
| Sienten interés por participar en el juego. | | |
| Su vista está centrada en el globo. | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza

TÉCNICA N: 10

Tema: Dime tu nombre.

Objetivo: Ejercitar el movimiento de manos y los dedos.

Materiales:

Proceso:

- Los niños formaran filas de 7.
- El primer niño dará su nombre y un golpe con el dedo meñique y los demás repiten la acción, más una palmada.
- El segundo niño de igual manera dirá su nombre y dará un golpe con el dedo anular y los demás niños repetirán esa acción más una palmada.
- El tercer niño dirá su nombre y dará un golpe con el dedo medio y de igual forma los demás repetirán la acción más una palmada.
- El cuarto niño dirá su nombre y dará un golpe con el dedo índice, los demás niños repiten la acción, más una palmada.
- El quinto niño dirá su nombre y dará un golpe con el dedo pulgar y los demás repetirán la acción, más una palmada.
- El sexto niño dirá su nombre y una palmada y los demás niños repiten la acción más, una palmada.



Fuente: <https://www.understood.org/es-mx/learning>

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA TÉCNICA N: 10

Nombres y apellidos _____

Grado: _____

Objetivo: Resumir los conocimientos adquiridos por el estudiante

Fecha: _____

Marque con una X la acción más acertada.

SÍ

NO

| ACTIVIDADES A OBSERVAR | SI | NO |
|---|----|----|
| Realiza los procesos indicados. | | |
| Menciona su nombre con claridad. | | |
| Logra ser escuchado por los demás compañeros. | | |
| Repite lo que pronuncia sus compañeros. | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

Estrategias para la evaluación de la propuesta

La guía de técnicas lúdicas será evaluada de acuerdo al siguiente proceso:

Observación

La observación es una de las herramientas con las que se puede evaluar la propuesta.

Ejemplo de una ficha de observación.

ESCUELA DELIA IBARRA DE VELASCO FICHA DE OBSERVACIÓN

Cuadro N° 33: Estrategias para la evaluación de la propuesta

| ASPECTOS | MUY BIEN | BIEN | MAL |
|--|-----------------|-------------|------------|
| Actividades previas | | | |
| Actividades a desarrollar en la clase | | | |
| Refuerzo | | | |
| Retroalimentación | | | |
| Evaluación | | | |

Observaciones:

.....

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

Otra forma de evidenciar la factibilidad de la propuesta será mediante la aplicación de encuestas las mismas que serán aplicadas luego de haber trabajado con la misma:

**ESCUELA DELIA IBARRA DE VELASCO
ENCUESTA PARA EVIDENCIAR LA FACTIBILIDAD DE LA
PROPUESTA**

Cuadro N° 34: Factibilidad de la propuesta

| N° | PREGUNTAS | ALTERNATIVAS | | |
|----|---|--------------|----|---------|
| | | SI | NO | TAL VEZ |
| 1 | Se entiende la propuesta. | | | |
| 2 | La propuesta ayuda a la motricidad. | | | |
| 3 | Se puede aplicar la propuesta | | | |
| 4 | Sirve para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. | | | |
| 5 | Los niños se adaptan a la propuesta. | | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiquinga Chasiluiza.

BIBLIOGRAFÍA

- Psicología Infantil*. (2008). Obtenido de <http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com/>
- Epañol para emigrantes y refugiados*. (28 de Noviembre de 2013). Recuperado el 7 de septiembre de 2015, de Epañol para emigrantes y refugiados: <http://espanolparainmigrantes.wordpress.com/2013/11/28/juegos-y-actividadesde-ludicas-3/>
- Kidds*. (26 de Noviembre de 2014). Recuperado el 25 de Abril de 2015, de <http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/que-es-la-psicomotricidad.php>
- Abad, A. E. (Noviembre 2010). *Observatorio de los derechos de la niñez y de la adolescencia*. Quito_Ecuador: Nocion.
- Alba, J. B. (14 de junio de 2014). *Blog de Jose Alba*. Recuperado el 15 de Marzo de 2015, de <http://joseblasdealva.blogspot.com/2014/06/contenidos-del-desarrollo-psicomotor.html>
- Alexandra Escobar Garcia, M. V. (2010). *Los niños y niñas del Ecuador al inicio del siglo XXI*. Noviembre 2010: Nocion.
- Alfonso Garcia Velazques, J. L. (2009). El juego infantil y su metodología. *El juego infantil y su metodología* (pág. 68). Editex.
- Bren, P. (2004). Actividades Motrices para niños Especiales. En P. Bren, *Actividades Motrices para niños y niñas Especiales*. (pág. 112). Londres: Narcea Ediciones 1996.
- Cameselle, R. P. (2010). *Psicomotricidad*.
- Castillo, M. R. (2009). *Otra Educacion* Obtenido de <http://otraeducacion.blogspot.com/2011/02/el-modelo-de-preparacion-docente-que-no.html>
- Cosas de mi Infancia*. (s.f.). Recuperado el 22 de Noviembre de 2015, de Cosas de mi Infancia: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-lenguaje07.htm>
- Damasio, A. (19 de Abril de 2012). *MOTRICIDAD FINA Y GRUESA*. Obtenido de <http://laprofedepsico.blogspot.com/p/blog-page.html>
- Definicion. (2015). Destreza.
- Delgado, I. I. (2010). En *juego infantil y su metodologia* (pág. 80).
- Diana, C. (22 de ABRIL de 2009). *Fullblog*. Recuperado el 25 de Noviembre de 2015, de Rabilicacion Pediatrica y estimulacion: <http://dmariacano.fullblog.com.ar/motricidad-fina.html>

- Díaz, Y. M. (diciembre de 2012). *efdeportes.com*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd175/estrategia-de-ensenanza-en-nado-sincronizado.htm>
- Ferrari, M. J. (2010). *El libro de la estimulación*.
- García, A. (2011). *Dicática de la Educación Infantil*.
- Gimenez, P. V. (2014). *Terminología conceptual para docentes de nivel inicial*.
- Gomes, A. P. (9 de Marzo 2015). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre: Valoración Análisis y Aplicación*. España: Ideaspropias Editorial S.L 2015.
- GROVER, S. (2014). Recuperado el febrero de 2015, de UNIVERSIDAD EN LINEA ESTUDIOS UNIVERSITARIOS A DISTANCIA: http://www.ehowenespanol.com/caracteristicas-motricidad-fina-info_108779/
- Hogar, M. e. (25 de septiembre de 2012). *Aprender jugando en familia*. Obtenido de http://www.aprenderjugandoenfamilia.com/2012/09/normal-0-21-false-false-false-es-x-none_25.html
- Hora, L. (25 de Octubre de 2012). Latacunga vivió su primer día de feria. *Noticias Cotopaxi*, pág. 18.
- Jenny. (jueves 19 de Abril de 2012). *MOTRICIDAD FINA Y GRUESA*. Obtenido de Enlaces de motricidadfinajenny_blogspot_com
- Joni, B. (2000). Un currículo abierto flexible, creativo y divertido para: 3 -6 años. En K. R. Becher Joni, *Colección primeros años* (pág. 236). Madrid: Narcea Ediciones 1998.
- Josè, P. A. (2007). *Libros PDF*. Recuperado el 13 de Febrero de 2015, de Libros PDF: <http://www.librospdf.net/libros-de-tecnicas-ludicas/1/>
- (2008). Aprendizaje y Desarrollo. En C. J. Juan.
- Latorre, M. (2013). *Estrategias y Técnicas Metodológicas*. Lima: Visionpc Peru.
- Linares, I. D. (2011). *Juego Infantil y su Metodología*.
- López, L. P. (2011). *Desarrollo Cognitivo y Motor*.
- Malajovich, A. (2008). En A. Malajovich, *Recorrido didácticos en la educación inicial*.
- Marcelino Juan Vaca Escribano, M. S. (2008). *Motricidad y Aprendizaje*.
- Marta Sadurní Brugué, C. R. (2008). *El desarrollo de los niños, paso a paso*.

Maganto & Cruz.(2000) Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil

Mejias, M. L. (23 de Mayo de 2010). *La nueva temporada UPEL*. Recuperado el 23 de Abril de 2015, de La nueva temporada UPEL: <http://lanuevatemporadaupel.blogspot.com/2010/05/elementos-basicos-de-la-psicomotricidad.html>

Motta, I. M. (2010). *El Juego en el Aprendizaje de la Escritura*. Risueño.

Navarro, R. E. (2014). *Red Científica*. Obtenido de <http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html>

Nuñez, B. (2010). *Efdeportes*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd146/lamotricidad-fina-en-la-edad-preescolar.htm>

Olivera, J. B. (2003). Coleccion Deporte Series. En J. T. Javier Betran Olivera, *1169 Ejercicios y Juegos de Atletismo* (págs. 15,63,187,263). España : Paidotribo 1996.

Pedro Gil Madrona, O. R. (2009). *Habilidades Motrices en la Infancia y su Desarrollo desde una Educación Física Animada*.

Prados, M. C. (26 de julio de 2010). Obtenido de Comunicacion y Pedagogia:una mirada hermeneutica: <http://mcuervopcpherm.blogspot.com/2010/07/reflexiones-entorno-la-ludica.html>

Rendòn, M. &. (2008). Tècnicas Lúdicas. En A. R. Merino, *Aprendizaje de la paz* (pág. 131). Bogota: Magisterio.

Rupérez, M. C. (2011). *Expresión y comunicación*.

Sanches, E. M. (2002). *El Proceso Enseñanza -Aprendizaje*. Obtenido de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>

Sarlé, P. (2008). *Enseñar en Clave de Juego*.

UNICEF. (2007). Infancia y Adolescencia.

Zabaleta, J. A. (2006). *modelos practicos*. Recuperado el 2015, de http://www.waece.org/cd_morelia2006/modelos.php

ANEXOS



Anexo N° 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Educación Básica

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que Usted. Considere la correcta.

1.- ¿Aplica técnicas lúdicas con sus estudiantes?

Si _____ NO _____

2.- ¿Cree que sería factible aplicar los juegos para el aprendizaje de los niños?

SI _____ NO _____

3.- ¿Cómo considera su clase impartida?

Normal _____ divertidas _____ aburridas. _____

4.- ¿Considera que el juego es una actividad seria para el niño?

SI _____ NO _____

5.- ¿Cree que los juegos influyen en el aprendizaje?

SI _____ NO _____

6.- ¿Considera que es importante la motricidad fina?

SI _____ NO _____

7.- ¿Identifica con facilidad al estudiante que tiene dificultad motriz?

SI _____ NO _____

8. ¿Cree que el retraso del desarrollo de la motricidad fina afecta el desenvolvimiento del niño en el aula?

SI_____

NO_____

9.-¿ Realiza actividades para la coordinación de ojo-mano?

SI _____

NO_____

10.-¿Da seguimiento al proceso del desarrollo motriz en sus estudiantes?.

SI _____

NO_____

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Anexo N° 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Educación Básica

FICHA DE OBSERVACIÓN

DATOS PERSONALES

Nombre:.....Institución Educativa.....


Edad..... Grado: Segundo Observador.....Fecha.....

| N | PREGUNTAS | SI | NO |
|----|--|----|----|
| 1 | Su maestra realiza juegos en clases. | | |
| 2 | Gusta aprender jugando. | | |
| 3 | Se siente cansado en sus clases. | | |
| 4 | Respeto las reglas del juego. | | |
| 5 | Le gustaría jugar en clases | | |
| 6 | Ata los cordones de los zapatos | | |
| 7 | Su maestra le presta ayuda cuando tiene dificultades para realizar las actividades en clase. | | |
| 8 | Arranca figuras de un papel. | | |
| 9 | Dobla un papel cuadrado dos veces ,diagonalmente imitando a un adulto | | |
| 10 | Realiza frecuentemente el trozado, rasgado, punteado, ensartado bordado en el aula. | | |

Elaborado por: Valeria Lourdes Llumiyinga Chasiluiza

Anexo N° 3

Certificado de estar realizando investigación de tesis en la Escuela Delia Ibarra de Velasco.



UNIDAD EDUCATIVA DELIA IBARRA DE VELASCO-CCF
LA MERCED-PUJILÍ-COTOPAXI
Teléfono 032723 216

La Msc Gina Rodríguez, Rectora de la Unidad Delia Ibarra de Velasco – CCF. del barrio La Merced, cantón Pujilí, para los fines legales consiguientes.

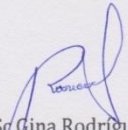
CERTIFICA:

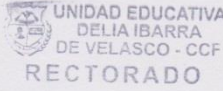
Que la señora Llumiquinga Chasiluiza Valeria Lourdes con cedula de identidad número 0502796519, viene realizando previo oficio el trabajo de investigación con los segundos AEGB, A y B dentro de esta Institución Educativa durante los periodos educativos 2014 – 2015 y 2015 – 2016 respectivamente.

Es todo cuanto puedo informarle en honor a la verdad la persona interesada por hacer uso del presente documento.

La Merced, 18 de enero del 2016.

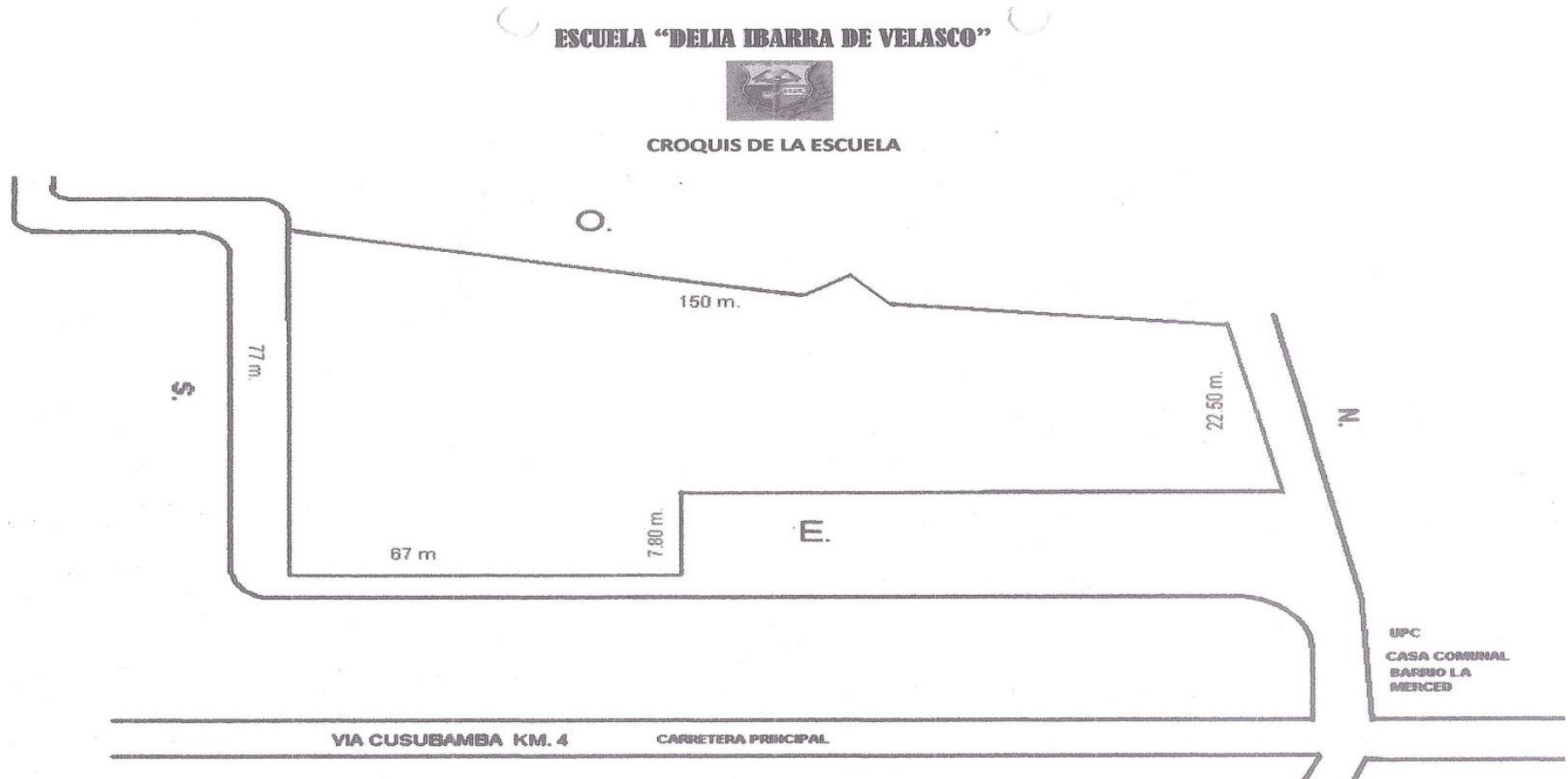
Atentamente,


MSc Gina Rodríguez
RECTORA DE LA UNIDAD D.I. V


UNIDAD EDUCATIVA
DELIA IBARRA
DE VELASCO - CCF
RECTORADO

Anexo N° 4

Croquis de escuela Delia Ibarra de Velasco.



Anexo N° 5

FOTOS

La entrada y el interior de la Escuela Delia Ibarra de Velasco



Aulas donde se encuentran los Segundos años de Educación Básica “A” y “B”

Técnicas de la propuesta que se realizó con los niños del paralelo “B”



Hilando con , mis dedos



Voleibol con globos de colores.



Persiguiendo la cuerda



Caminar con equilibrio sobre la cuerda



**Niños y Docente
de Segundo año de
Educación Básica**