



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE: EDUCACION BASICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica

TEMA:

INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA COMUNA SAN SEBASTIÁN DEL CANTÓN SIGSIG, PROVINCIA DEL AZUAY.

Autor: Prof. Jerves Cabrera Oswaldo Eugenio.

Tutor : Ing. César Maximiliano Calvache Vargas

Ambato –Ecuador

2011

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACION O
TITULACION**

CERTIFICA:

Yo, Ing. César Maximiliano Calvache Vargas con CI: 1802862498 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema:

“ La influencia del juego en el desarrollo psicomotor en los niños del primer año de educación básica de la Escuela Comuna San Sebastián del cantón Sígig, provincia del Azuay” desarrollado por el egresado **Oswaldo Eugenio Jerves Cabrera** 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 designado por el H. Consejo Directivo.

ING. CÉSAR MAXIMILIANO CALVACHE VARGAS

TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACION

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

Ambato, 28 de Marzo de 2012

JERVES CABRERA OSWALDO EUGENIO

CI: 01042965746

AUTOR

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el Tema: “Influencia del Juego en el Desarrollo Psicomotor en los niños del Primer Año de Educación Básica de la escuela comuna San Sebastián del cantón Sigsig, Provincia del Azuay” 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.

Ambato, 28 de Marzo de 2012

JERVES CABRERA OSWALDO EUGENIO

CI: 01042965746

AUTOR

***AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
Y DE LA EDUCACION:***

La comisión de estudio y calificación del Informe de Trabajo de: Graduación o Titulación, sobre el tema: “Influencia del Juego en el Desarrollo Psicomotor en los niños del Primer Año de Educación Básica de la escuela comuna San Sebastián del cantón Sigsig, Provincia del Azuay” presentada por el Sr. Oswaldo Eugenio Jerves Cabrera, egresado de la carrera de Educación Básica, septiembre 2010 febrero 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentos.

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

LA COMISION

Ing. Jenny Maricela León Toro

MIEMBRO

Ing. Iván Cevallos Bravo

MIEMBRO

DEDICATORIA

*El presente trabajo dedico a
Dios por haber iluminado y
guiado mis pasos durante
toda la vida.*

*A mis padres por su apoyo
incondicional, quienes con
sus consejos y orientación
me han encaminado cada
día al logro de mis metas.*

AGRADECIMIENTO

*Mi reconocimiento de gratitud y
aprecio al cuerpo docente de la
“Universidad Técnica de Ambato” y
De manera muy especial al
Ing. Maxi Calvache quién con su
apoyo y guía me incentivó a seguir
adelante y a trabajar en este
proyecto.*

*Mi especial reconocimiento para la
Escuela “Comuna San Sebastián
“que acogió mi propuesta,
permitiéndome adentrarme en lo
que será mi vida futura y dándome
la oportunidad de adquirir
experiencias, y mi más imperecedero
agradecimiento que quedará latente
en mi corazón y grabado en mi
memoria para la Comunidad de Zhotor.*

INDICE GENERAL

CONTENIDO	PAG.
PORTADA	i
PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
PÁGINA DE AUTORÍA DEL TRABAJO	Iii
PÁGINA DE CESIÓN DE DERECHOS	Iv
PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRAFICACIÓN	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

INTRODUCCIÓN	1
TEMA	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
CONTEXTUALIZACIÓN	4
ÁRBOL DE PROBLEMAS	7
ANÁLISIS CRÍTICO	8
PROGNOSIS	8
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	8
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	9
JUSTIFICACIÓN	9
OBJETIVOS	10

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	11
FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	12
FUNDAMENTACIÓN LEGAL	15
CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	20
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	22
DESARROLLO FÍSICO	22
DEPORTE Y RECREACIÓN	22
EXPRESIÓN CORPORAL	30
EL JUEGO	33
SICOPEDAGOGÍA	39
ESQUEMA CORPORAL	40
DESARROLLO MOTOR	41
HIPÓTESIS	42
SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	42

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

ENFOQUE INVESTIGATIVO	43
MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	43
NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	44
POBLACIÓN Y MUESTRA	44
OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	46
RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	48
VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	49
PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	49

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES	51
ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA	59
FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES	67
VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	73

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

DATOS INFORMATIVOS	79
ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	79
JUSTIFICACIÓN	80
OBJETIVOS: GENERAL – ESPECÍFICO	80
ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	81
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO – TÉCNICA	82
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	86
PLAN DE ACCIÓN DE LA PROPUESTA	91
MONITOREO Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO	94
MODELO OPERATIVO	96
BIBLIOGRAFÍA Y DIRECCIONES ELECTRÓNICAS	97
ANEXOS	99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Nº	TÍTULO	PAG.
1	ÁRBOL DE PROBLEMAS	7
2	INCLUSIONES CONCEPTUALES	20
3	CONSTELACIÓN DE IDEAS	21

ÍNDICE DE CUADROS

Nº	TÍTULO	PAG.
1	CLASE DE DEPORTES	24
2	VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO	46
3	VARIABLE DEPENDIENTE: DESARROLLO SICOMOTOR	47
4	PREGUNTAS BÁSICAS	48
5	CAPACITACIÓN AL PERSONAL DOCENTE	91
6	PROCESO DIDÁCTICO PARA APRENDER JUGANDO	92
7	MONITOREO Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO	95
8	MODELO OPERATIVO	96

ÍNDICE DE TABLAS

	TÍTULO	PÁG.
1	TABLA N° 1- DOCENTES: ¿Utiliza usted el juego en la realización de las diferentes clases?	51
2	TABLA N° 2- DOCENTES: ¿Considera usted que la aplicación del juego permite desarrollar la sicomotricidad en el aprendizaje escolar?	52
3	TABLA N°3 – DOCENTES: ¿Considera usted que es importante incluir el juego dentro del quehacer pedagógico?	53
4	TABLA N° 4- DOCENTES: ¿El juego permite que los estudiantes se interesen más por aprender?	54
5	TABLA N° 5- DOCENTES: ¿Está usted en la capacidad para utilizar el juego durante el desarrollo de sus clases?	55
6	TABLA N° 6- DOCENTES: ¿Le gustaría a usted capacitarse en diferentes tipos de juegos que ayuden al niño en su desarrollo sicomotor?	56
7	TABLA N° 7 – DOCENTES: ¿Maneja usted el juego para desarrollar habilidades y destrezas sicomotrices durante la etapa escolar?	57
8	TABLA N° 8 – DOCENTES: ¿Cree usted que mediante el juego los estudiantes pueden desarrollar su creatividad e imaginación?	58
9	TABLA N° 9- PFFF: ¿Le gusta jugar con sus hijos?	59
10	TABLA N° 10 – PFFF: ¿Juega frecuentemente con ellos en su tiempo libre?	60
11	TABLA N°11 – PFFF: ¿Considera usted que un niño aprende jugando?	61
12	TABLA N° 12- PFFF: ¿El juego permite que los estudiantes se interesen por aprender?	62

13	TABLA N° 13- PFFF: ¿Se realizan actividades recreativas en la comunidad?	63
14	TABLA N° 14- PFFF: ¿Le gustaría participar en actividades recreativas dentro de su comunidad?	64
15	TABLA N° 15 – PFFF: ¿Piensa que al jugar el niño mejora su sicomotricidad?	65
16	TABLA N° 16 – PFFF: ¿Tienes acceso a las canchas de uso múltiple que existen en tu comunidad?	66
17	TABLA N° 17- NIÑOS: ¿El niño del Primer año de Educación Básica domina su motricidad?	67
18	TABLA N° 18- NIÑOS: ¿El niño mediante el juego se integra con facilidad en actividades grupales?	68
19	TABLA N° 19 – NIÑOS: ¿El niño realiza movimientos coordinados al realizar los juegos?	69
20	TABLA N° 20- NIÑOS: ¿El niño realiza movimientos y actividades acordes a su edad evolutiva?	70
21	TABLA N° 21- NIÑOS: ¿El niño practica hábitos de aseo y normas de cortesía en el salón de clases?	71
22	TABLA N° 22- NIÑOS: ¿El niño juega libremente y con espontaneidad?	72

ÍNDICE DE GRAFICACIÓN

N	TÍTULO	PÁG.
1	GRÁFICO N° 1- DOCENTES: ¿Utiliza usted el juego en la realización de las diferentes clases?	51
2	GRÁFICO N° 2- DOCENTES: ¿Considera usted que la aplicación del juego permite desarrollar la sicomotricidad en el aprendizaje escolar?	52
3	GRÁFICO N°3 – DOCENTES: ¿Considera usted que es importante incluir el juego dentro del quehacer pedagógico?	53
4	GRÁFICO N° 4- DOCENTES: ¿El juego permite que los estudiantes se interesen más por aprender?	54
5	GRÁFICO N° 5- DOCENTES: ¿Está usted en la capacidad para utilizar el juego durante el desarrollo de sus clases?	55
6	GRÁFICO N° 6- DOCENTES: ¿Le gustaría a usted capacitarse en diferentes tipos de juegos que ayuden al niño en su desarrollo sicomotor?	56
7	GRÁFICO N° 7 – DOCENTES: ¿Maneja usted el juego para desarrollar habilidades y destrezas sicomotrices durante la etapa escolar?	57
8	GRÁFICO N° 8 – DOCENTES: ¿Cree usted que mediante el juego los estudiantes pueden desarrollar su creatividad e imaginación?	58
9	GRÁFICO N° 9- PPF: ¿Le gusta jugar con sus hijos?	59
10	GRÁFICO N° 10 – PPF: ¿Juega frecuentemente con ellos en su tiempo libre?	60
11	GRÁFICO N°11 – PPF: ¿Considera usted que un niño aprende jugando?	61

12	GRÁFICO N° 12- PPF: ¿El juego permite que los estudiantes se interesen por aprender?	62
13	GRÁFICO N° 13- PPF: ¿Se realizan actividades recreativas en la comunidad?	63
14	GRÁFICO N° 14- PPF: ¿Le gustaría participar en actividades recreativas dentro de su comunidad?	64
15	GRÁFICO N° 15 – PPF: ¿Piensa que al jugar el niño mejora su sicomotricidad?	65
16	GRÁFICO N° 16 – PPF: ¿Tienes acceso a las canchas de uso múltiple que existen en tu comunidad?	66
17	GRÁFICO N° 17- NIÑOS: ¿El niño del Primer año de Educación Básica domina su motricidad?	67
18	GRÁFICO N° 18- NIÑOS: ¿El niño mediante el juego se integra con facilidad en actividades grupales?	68
19	GRÁFICO N° 19 – NIÑOS: ¿El niño realiza movimientos coordinados al realizar los juegos?	69
20	GRÁFICO N° 20- NIÑOS: ¿El niño realiza movimientos y actividades acordes a su edad evolutiva?	70
21	GRÁFICO N° 21- NIÑOS: ¿El niño practica hábitos de aseo y normas de cortesía en el salón de clases?	71
22	GRÁFICO N° 22- NIÑOS: ¿El niño juega libremente y con espontaneidad?	72

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE: EDUCACION BASICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA COMUNA SAN SEBASTIÁN DEL CANTÓN SIGSIG, PROVINCIA DEL AZUAY.

AUTOR: Prof. Oswaldo Eugenio Jerves Cabrera

TUTOR: Ing. César Maximiliano Calvache Vargas

FECHA: Marzo, 2012

El presente trabajo “Influencia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños- as del primer año de educación básica de la Escuela Comuna San Sebastián del cantón Sígsig, provincia del Azuay”, tiene como objetivo primordial determinar la importancia e incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil para potencializarlas y se basa fundamentalmente en las deficiencias psicomotrices encontradas entre los estudiantes de la institución tienen como objetivo primordial determinar la importancia e incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil para potencializarlas. Para optimizar la enseñanza- aprendizaje y mejorar la educación se dotará al personal docente de la escuela de información válida sobre el tema, así como también de un compendio de juegos que ayudará a solucionar los problemas ya detectados.

TERMINOS CLAVES:

Juego, compendio, pupilos, desarrollo, psicomotricidad, estrategias, integral, deportes, recreación, enseñanza-aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Esta Investigación pretende descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela primaria para la formación física moral y espiritual.

Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental, a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia, durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, saltar, correr, entre otros. Por medio del juego ellos experimentan e incrementan sus capacidades.

Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los educandos una manera de aprender.

Con este tema se plantea una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad esencial es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. Servirá también para motivar a todas aquellas personas involucradas en este proceso, poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno.

El trabajo de investigación ejecutado refleja el presente informe y consta de 6 capítulos que a continuación detallo:

Capítulo I: El Problema

Este capítulo consta de diferentes etapas, las mismas que empiezan con el Planteamiento del Problema, Contextualización: Macro, Meso y Micro; Árbol de Problemas, Análisis Crítico, Prognosis, Formulación del Problema, Preguntas Directrices, Delimitación del Problema, Justificación y Objetivos Generales y Específicos.

Capítulo II: Marco Teórico

Este capítulo hace referencia a la Fundamentación Filosófica, Ontológica, Epistemológica, Axiológica y Legal; Gráfico de Categorías Fundamentales, Constelación de Ideas, la Fundamentación Teórica de la Investigación, Formulación de la Hipótesis y Señalamiento de Variables.

Capítulo III: Marco Metodológico

Aquí se explica la forma en la que se desarrollo la investigación y se inicia con: Enfoque, Modalidades de la Investigación; Tipos o Niveles de Investigación; Población; Operacionalización de Variables; Recolección de la información, Encuestas, Cuestionario, Validez y Confiabilidad, Plan de Procesamiento.

Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados-

En este capítulo se detallan: un análisis e interpretación de resultados y verificación de hipótesis.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

En este capítulo se encuentran las conclusiones y recomendaciones a las que se llegó luego de analizar los resultados de las encuestas.

Capítulo VI: La Propuesta

Hace referencia a lo que se propone para dar solución al problema y consta de: Datos Informativos, Antecedentes de la propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis de Factibilidad, Fundamentación Científico – Técnico; Descripción de la Propuesta, Modelo Operativo, Plan de Acción de la Propuesta, Monitoreo y Evaluación, Bibliografía y Anexos.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema:

Influencia del juego en el desarrollo psicomotor en los niños del primer año de educación básica del Centro Educativo Comuna San Sebastián del cantón Sigsig, provincia del Azuay.

1.2.Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

Macro Contexto

Los niños en todo el mundo son egocentristas es decir se creen el centro del universo, pues en sus primeros años de vida la mayor parte de tiempo se encuentran junto a sus padres por lo que para ellos es difícil sociabilizar con sus iguales y con personas adultas siendo esta la principal dificultad que encontramos al inicio de su vida escolar.

De allí la importancia de permitir al niño ser independiente en sus actos y una forma de lograr esto es enseñándoles a jugar, así conseguimos que el infante sociabilice y a la vez desarrolle su sicomotricidad ya que estas dos actividades están íntimamente relacionadas.

Debido a que jugando ellos mueven su cuerpo, saltan, corren, se arrastran, ríen, comparten, hablan, cantan, piensan etc.; poniéndose en contacto directo con las cosas, su entorno y su realidad y aunque no parezca y no queramos creer ellos están aprendiendo y ejercitando su sicomotricidad.

Además el juego marca las etapas del crecimiento del ser humano ya sea la infancia, adolescencia y la edad adulta.

El gobierno ecuatoriano se ha preocupado en brindar una educación basada en formar niños sociables y críticos; para ello ha creado instituciones como Centros de Desarrollo Infantil, para involucrar a los niños desde muy pequeños en un sistema social; estos centros se encuentran en el área urbana y rural.

Meso Contexto

A nivel de nuestro país existen programas que tienen como finalidad brindar atención a la niñez ecuatoriana, entre ellos podemos mencionar: Centros de Desarrollo Infantil, Centros Comunitarios de Desarrollo Infantil, Programas Creciendo con Nuestros Hijos, Círculos de Recreación y Aprendizaje, Atención a la Niñez Vulnerable.

Estos programas estaban a cargo de las siguientes instituciones INNFA, ORI, FODI, AINA, pero se debe indicar que no han tenido un impacto relevante.

Por tal razón el gobierno nacional ha creado el MIES (Ministerio de Inclusión Económica y Social) que deberá orientar y vigilar a las tres últimas instituciones para llenar todas las expectativas

A nivel del Azuay, nuestro gobierno provincial brinda ayuda a los establecimientos educativos dotándoles de materiales y prestando cobertura médica tanto física como psicológica.

Se ha preocupado también de mantener y restaurar parques y jardines existentes y si no hay se han creado sitios de aprendizaje y de diversión para los niños y niñas.

Micro Contexto

El caserío de Zhotor está ubicado en la zona rural marginal del cantón Sigsig, y sus habitantes desconocen la importancia de que sus hijos crezcan en un ambiente lúdico y libre, no permitiendo así que se desarrollen acorde a su edad evolutiva si no más bien desde muy pequeños son llevados a realizar trabajos forzosos no aptos con su

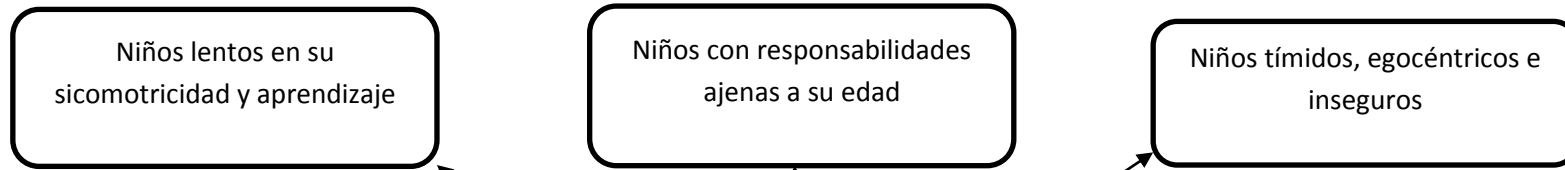
condición, por lo que los niños que ingresan a primer año de Educación Básica no tienen las destrezas y habilidades necesarias para iniciar con el proceso de enseñanza – aprendizaje, mucho menos para sociabilizarse con sus compañeros y maestros.

De allí la necesidad de que los docentes de esta escuela involucren el juego como actividad primordial en dicho proceso ya que así los niños romperán su timidez, desarrollarán su motricidad, aprenderán a buscar soluciones a problemas, sin tener que hacer un gran esfuerzo y más bien se divertirán al aprender.

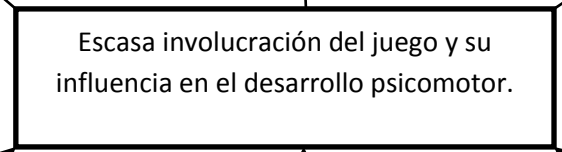
Si ponemos en práctica el juego en la enseñanza – aprendizaje, lograremos cumplir con los objetivos planteados por la institución.

1.2.2. Árbol de problemas

EFECTO



PROBLEMA



CAUSA

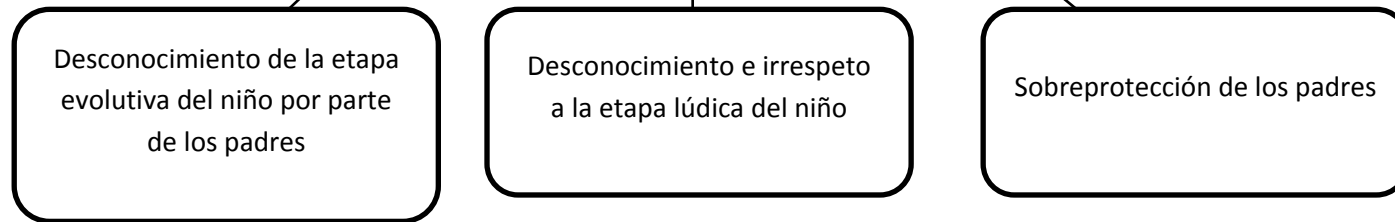


GRÁFICO N°1: ÁRBOL DE PROBLEMAS

REALIZADO POR: EUGENIO JERVES

1.2.3. Análisis Crítico

Enfocando el árbol de problemas de nuestra institución se ha detectado sobreprotección a los estudiantes, irrespeto de parte de los padres hacia su actividad lúdica, así como también el desconocimiento de la etapa evolutiva del niño. Todas estas actitudes han traído consigo niños con responsabilidades ajenas a su edad, niños tímidos, egocéntricos, inseguros, lentos en su psicomotricidad y aprendizaje.

Por ello la importancia de este estudio y el reto de involucrar al juego para mejorar el desarrollo psicomotriz y lograr la calidad educativa.

1.2.4. Prognosis

De no dar solución al problema mencionado que es una realidad latente en la escuela “Comuna San Sebastián” este se seguirá agravando, dándonos como resultado niños aún más introvertidos, inseguros de sí mismos poco críticos y analíticos ya que no se ha desarrollado en forma oportuna su psicomotricidad lo que traerá graves consecuencias durante la vida escolar y en el futuro.

Por ello es importante enseñar jugando no solo en el primer año de educación básica sino en toda la etapa de la vida escolar ya que si se comienza y no se hace del aprender un hábito no se verán los resultados que esperamos.

1.2.5. Formulación del problema

¿De qué manera influye el juego en el desarrollo psicomotor de los niños del primer año de educación básica de la escuela Comuna San Sebastián del cantón Sigsig, provincia del Azuay?

1.2.6. Interrogantes de la investigación

¿Qué relación tiene el juego con el desarrollo psicomotor del niño?

¿Cómo se desarrolla la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica?

¿Un compendio de juegos puede incentivar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas?

1.2.7. Delimitación del problema

Campo: Educativo

Área: Sicopedagogía

Aspecto: Sicomotricidad.

ESPACIAL

La investigación se realizará con los estudiantes de Primero de Básica de la escuela Comuna San Sebastián de la provincia del Azuay, cantón Sígsig.

TEMPORAL

La presente investigación se realizará en los meses desde el 24 de Julio hasta el 30 de Octubre de 2011.

1.3. Justificación

La presente Investigación trata de conocer la importancia del juego, pues ningún otro contenido como este posibilita de manera ideal cumplir con las necesidades de una educación integral de los niños(as)

La distracción o entretenimiento impactan positivamente en los educandos, ya que permite desarrollar su cuerpo y su motricidad, su intelecto, su capacidad creadora, satisfacen también la adaptación, la integración, las necesidades de afecto y sociales en general.

En un futuro no muy lejano los beneficiarios directos serán los niños y niñas que logran un perfil autónomo, crítico, libertario y propositivo.

Existe la factibilidad en la ejecución de este proyecto ya que cuento con el apoyo incondicional de todos y cada uno de los actores de la educación, que están dispuestos a un cambio para mejorar, ellos pondrán en práctica el aprender

jugando, ya sea con lo tradicional o aprendiendo algo nuevo, para cumplir con la visión y misión de la institución.

1.4.OBJETIVOS

1.4.1. GENERAL

- Investigar como influye el juego en el desarrollo sicomotor, en los niños del Primer Año de Educación Básica de la escuela “Comuna San Sebastián” para mejorar su nivel de aprendizaje mediante actividades lúdicas encaminadas a ello.

1.4.2. ESPECÍFICOS

- Establecer la importancia del juego en el desarrollo psicomotor del niño para mejorar su comunicación.
- Determinar como se desarrolla la psicomotricidad en los niños-as del primer año de Educación Básica.
- Crear un compendio de juegos para la utilización en el aprendizaje infantil que ayuda a mejorar el desarrollo psicomotor.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la Universidad de Cuenca se encontró investigaciones sobre el tema que me servirán de referente, de las cuales anotaré sus conclusiones.

Matamoros Adriana (2004) La expresión corporal es vital, no es bien aprovechada, es parte de la acción liberadora del ser humano, es sensibilidad para percibir y comunicarse, es conocerse a sí mismo, controlarse, es diferenciar la realidad de sí mismo y del medio circundante.

Gracias al juego el niño integra su esquema corporal, establece relaciones espaciales y temporales.

El juego es una forma de desarrollo, de realización, de cumplimiento de etapas biológicas, de madurar, permite conocer el yo pues evidencia habilidades, destrezas, interacciones e interrelaciones, socializan al niño y le ubican en la realidad.

Ximena Pozo y María Torres (2000) expresan que el conocimiento del niño sobre su esquema corporal es factor determinante en el aprendizaje.

Dicen que el juego es formador y desarrollador del lenguaje, orienta conductas, roles sexuales y morales.

Manifiestan que ejercitan la percepción sensorial, la motricidad fina y gruesa, el razonamiento y la integración.

Por su parte Catalina Lucero y Sara Pinos (2001) indican que la cultura física, deporte y recreación orientan a la formación integral de la persona, poniendo énfasis en el desarrollo orgánico y neuro-muscular, procurando la salud física y mental.

Las mismas restablecen el equilibrio sico-físico, descargan energía emocional reprimida, reponen y restauran la vida.

El juego no es solo para los niños, son experiencias que se deben proyectar para toda la vida ya que mejora la calidad de la misma.

El juego hay que aplicar en todas las áreas de estudio de la educación básica.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El paradigma es un esquema teórico, o una vía de percepción y comprensión del mundo, que un grupo de científicos ha adoptado.

El paradigma crítico propositivo es el ideal para realizar esta investigación pues nos permite utilizar una metodología cualitativa; explicar frente a comprender; conocimiento- explícito frente a conocimiento ideográfico; investigación positivista frente a investigación humanística. Esta dicotomía deriva de las dos grandes tradiciones filosóficas predominantes en nuestra cultura; realismo e idealismo y nos permite plantear diversas posiciones ante el problema.

2.2.1 ONTOLÓGICA

El juego es un viejo concepto, sin embargo Gadamer le da un brillo renovado. Frente a las concepciones tradicionales donde el Spiel era analizado utilizando nociones externas, el filósofo alemán nos propone una aproximación ontológica. ¿Qué es realmente el juego? A lo que responderá: “el juego es la pura realización del movimiento. De esta definición se desprenden otras características: lo lúdico forma parte esencial de la naturaleza y se desenvuelve como auto representación. A partir de aquí se concluye que el juego propio del arte consiste en un ser representado-para-otro.

En cada letra de Gardner leemos la gran vitalidad y toda la fuerza de su pensamiento. Su filosofía, siempre abierta, nunca dejará de sorprendernos.

2.2.2 EPISTEMOLÓGICO

El rol de los docentes es valorar y respetar el trabajo propio del sujeto en el aprendizaje.

El niño nos muestra una manera fresca, transparente e ingenua de aprender y como construir colectivamente el conocimiento, dando espacio a las verdades que surgen de una realidad.

Ellos interaccionan y se interrelacionan de una forma artística.

A veces la alegría, la emoción, la vivacidad, las ganas de experimentar de los niños son confundidas con el desorden y descontrol cuando los infantes ingresan a la escuela, esto es algo que debe cambiar para obtener un ambiente agradable para el educando y el maestro.

2.2.3 PSICOPEDAGÓGICO

PIAGET afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño/a. Los juegos tradicionales en el primero de básica permitirán sentar las bases para el desarrollo de los aprendizajes abstractos (lectura, escritura y cálculo).

Según Piaget en el desarrollo evolutivo se da la Formación del pensamiento objetivo-simbólico desde los 2-7 años. (ETAPA PREOPERACIONAL).

En esta etapa se da la posibilidad de sustituir una acción o un objeto por un signo: palabra, imagen, símbolo (JUEGO SIMBÓLICO),

Cuando las personas cercanas le presentan objetos de la actividad cotidiana o juguetes al niño y le indican el significado de los mismos, esos objetos pasan a representar contenidos internos del niño. En aquellos niños, en los cuales exista algún trastorno como por ejemplo el autismo, tampoco veremos aparecer el **juego** simbólico. El niño autista interactúa con los objetos desde sus propiedades físicas, pero no le importan las relaciones simbólicas que existen entre los juguetes y los

objetos reales. Por ello no es creativo cuando manipula los objetos, lo hace de manera mecánica. Junta piezas o arma un rompecabezas de memoria, pero le cuesta darle un sentido.

Jean Piaget ubicó evolutivamente a los juegos simbólicos, entre los juegos motores, propios de los dos primeros años de vida, y los juegos reglados que aparecen a partir de los seis años. De esta manera, entre los dos y los cinco años, lo importante para el niño es crear ficciones, es decir preparar escenas y representar roles: Por ello vemos a los niños que juegan a las visitas, al doctor. Otros prefieren los juegos de construcción caracterizados por la utilización de cubos, bloques, ladrillos, etc. De este modo su capacidad de simbolizar se va ampliando y enriqueciendo.

Es importante destacar que el juego, en general, en cualquiera de las etapas evolutivas es para Piaget, una actividad placentera, que él realiza por propia iniciativa, y se compromete con todo su ser. Por estas mismas características el niño no busca en los juegos, un resultado, sino que disfruta de las acciones que realiza por sí mismas.

Aún no tiene desarrollada las operaciones concretas. Por ejemplo se le pone dos vasos, uno fino y otro ancho con la misma agua y te dice que el fino tiene más por ser más largo.

SIGMUND FREUD también consideró el carácter simbólico del **juego** pero en un sentido diferente al de Piaget. Para Freud el niño que juega crea un mundo propio donde inserta los objetos que le son agradables, placenteros, amados; el **juego** es simbólico porque le permite hacer realidad su deseo.

Freud considera entonces que el niño recurre al juego porque la realidad no es de su agrado y le impone restricciones; sin embargo él mismo no conoce el sentido profundo de su **juego** porque ese deseo es inconsciente y sexual.

Para **VYGOTSKY** es menos conocida la investigación sobre el juego y los juegos de los niños como fenómeno psicológico y por su papel en el desarrollo.

2.2.4 AXIOLÓGICA

Entendiendo a la Axiología como la teoría de los valores, debemos integrar y adaptar al niño(a) del primer año de educación básica para conducirlo mediante el juego a la práctica de los valores como la obediencia(a normas), respeto(a sus semejantes), cooperación(ayudándose para conseguir un bien común) la superación(volviendo a intentarlo siempre después de una frustración), la afectividad(entre su rol social), la justicia(actuando con equidad), la modestia(aprendiendo a que no todo lo pueden y que necesitan de los demás).

Debo indicar que todos estos valores son indispensables para lograr una formación integral de los estudiantes. Por otro lado los mismos no se encuentran de manera aislada, ni son particulares, si no que están relacionados entre sí por nexos lógicos, por lazos afectivos, o por tradición.

La organización de estos valores permitirá evaluar la capacidad, la habilidad, la moral de los pupilos e incluso ayudaran a los mismos a superar la culpa o la vergüenza que sienten los estudiantes al violar las normas o reglas del juego permitiéndoles aumentar su autoestima y sentirse hasta orgullosos de sí mismos.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

“Los niños, niñas y adolescentes, constituyen un sector importante de la población ecuatoriana. La Constitución vigente, aprobada mediante referéndum del 28 de septiembre del 2008, consagra los derechos para este grupo dentro del capítulo tercero que nos habla de las personas y grupos de atención prioritaria. Es así que en el art. 44 de la Constitución se establece como obligación del estado brindar protección, apoyo y promover el desarrollo integral, de Niños Niñas y Adolescentes, proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades

sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.” que de acuerdo con lo que estipula este artículo se entiende como”

En el art 45 En el segundo inciso se establece que “Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación, a la seguridad social, a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria, a la participación social, al respeto de su libertad y dignidad, a ser consultados en los asuntos que les afecten, a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades, y a recibir información acerca de sus protegidos o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

TITULO III

DERECHOS GARANTÍAS Y DEBERES

Capitulo II

De los derechos de supervivencia

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Para el caso de los niños, niñas y adolescentes con discapacidades, el Estado y las instituciones que las atienden deberán garantizar las condiciones, ayudas técnicas y eliminación de barreras arquitectónicas para la comunicación y transporte.

Art. 27.- Derecho a la salud.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual.

Art. 32.- Derecho a un medio ambiente sano.- Todo los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado y libre de contaminación, que garantice su salud, seguridad alimentaria y desarrollo integral.

El Gobierno Central y los gobiernos seccionales establecerán políticas claras y precisas para la conservación del medio ambiente y el ecosistema.

CAPITULO III

DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;

Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un

ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;

Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;

Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;

Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad, la conservación de la salud;

Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos;

El respeto al medio ambiente.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.4.1 GRÁFICO DE INCLUSIONES CONCEPTUALES

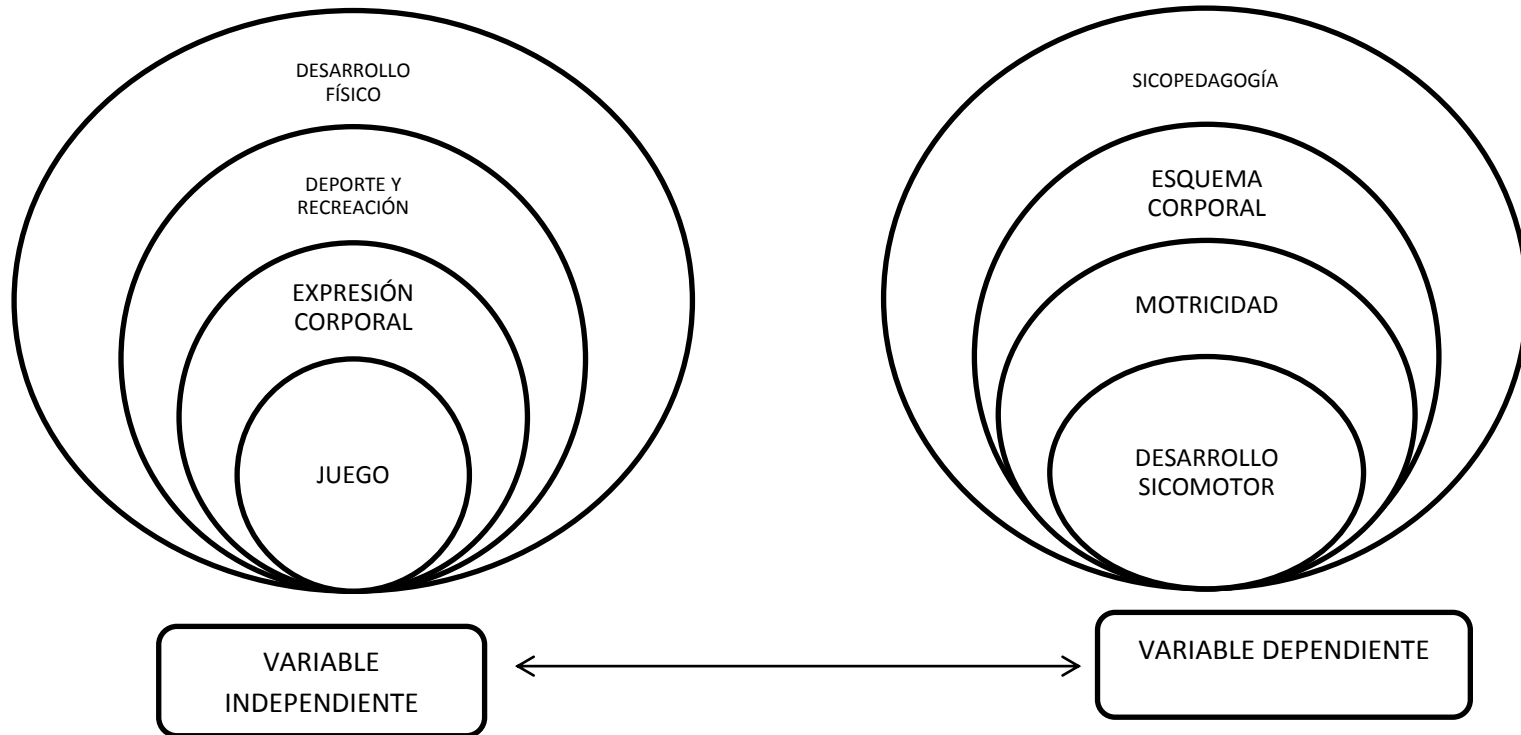


GRAFICO N°2: INCLUSIONES CONCEPTUALES

REALIZADO POR: EUGENIO JERVES

2.4.2 CONSTELACIÓN DE IDEAS

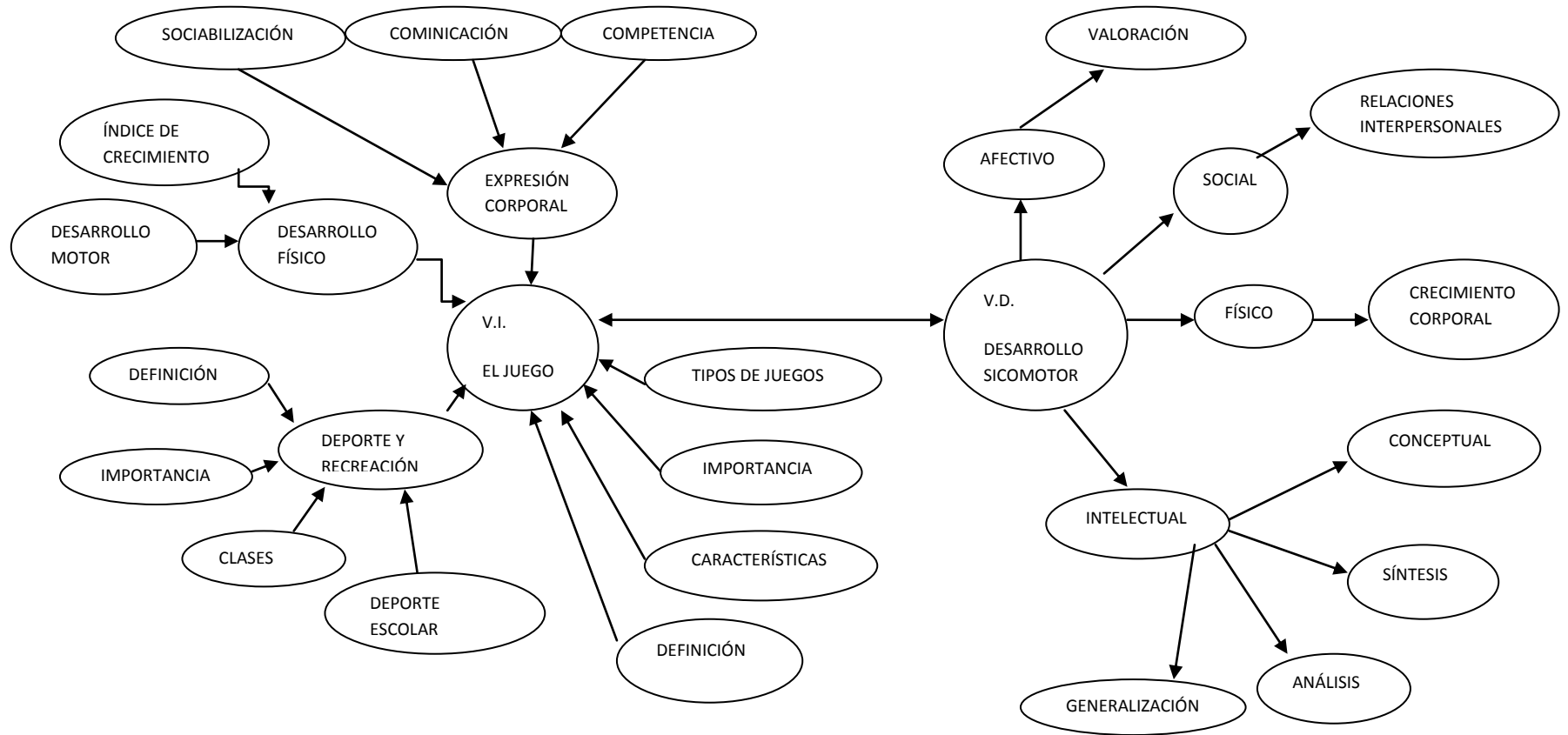


GRÁFICO N°3: CONSTELACIÓN DE IDEAS
REALIZADO POR: EUGENIO JERVES

2.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.5.1 DESARROLLO FÍSICO

DESARROLLO FÍSICO

La primera actividad que realiza el niño es la natación en el líquido amniótico de su madre, luego a los seis meses se sienta, luego se levanta. Al llegar al año de edad es capaz de caminar, hablar. A los dos años aparece el juego y a los tres repite lo aprendido mejorando sus habilidades motoras.

ÍNDICE DE CRECIMIENTO.

En esta etapa los niños y las niñas ganan un promedio de siete libras y de cinco a ocho cm por año hasta llegar al repentino crecimiento de la adolescencia, el cual comienza a los 10 años en las niñas y a los 12 o 13 en los niños.

DESARROLLO MOTOR

Los niños deben practicar varios deportes para mejorar sus destrezas y habilidades motoras.

2.5.2 DEPORTE Y RECREACIÓN

DEPORTE

Es toda aquella actividad física que involucra una serie de reglas o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinada.

Para Pierre de Coubertin, citado por Sánchez Bañuelos (1984:173), define el deporte como *"Iniciativa, perseverancia, búsqueda del perfeccionamiento, menosprecio del peligro"*. Esta definición incluye aspectos como la superación y el riesgo.

Para Cagigal (1981:19) el deporte es *"diversión liberal, espontánea, desinteresada, expansión del espíritu y del cuerpo, generalmente en forma de lucha, por medio de ejercicios físicos más o menos sometidos a reglas"*. En ella

aparecen los conceptos de ejercicio físico, lucha y regla como características del deporte.

Pierre Parlebas (1988:149) define el deporte como *"el conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición y con un carácter institucional"*.

Tres son los componentes principales de esta definición:

Situación motriz

Competición reglada

Situación motriz institucionalizada.

Más próxima en el tiempo podemos apuntar la definición de Castejón (2001:17), que lo define como *"una actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con otro(s), de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otro(s) tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo"*. En esta definición viene recogido los distintos tipos de deportes.

Por último decir, que una definición muy completa y muy acorde con una concepción abierta de deporte y que diferencia distintos ámbitos en la práctica del mismo es la que nos propone la Carta Europea del Deporte en Unisport (1992): *"todas las formas de actividades que, a través de una participación, organizada o no, tienen por objetivo la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales y la obtención de resultados en competición de todos los niveles"*.

IMPORTANCIA DEL DEPORTE

El deporte es muy importante en la formación integral de las personas porque ayuda a desarrollar destrezas físicas y mentales, a hacer ejercicios, socializar y a divertirse.

También ayuda a desarrollar valores como:

Trabajo en equipo.

El juego limpio.

La solidaridad

El respeto.

Además ayuda al niño a sentirse parte de algo y mejora su autoestima.

Al hacer que un niño practique un deporte lo estamos ayudando a mejorar y desarrollar capacidades motoras.

CLASES DE DEPORTES

TIPO	DEPORTE
Preponderantemente aeróbicos	Ciclismo *Marcha *Carrera continua *Remo *Equitación
Aeróbicos – anaeróbicos en equipo	*Futbol Baloncesto *Voleibol
Preponderantemente anaeróbicos	*Atletismo *Gimnasia

CUADRO N°1: CLASES DE DEPORTES
REALIZADO POR: EUGENIO JERVES

EL DEPORTE EN LA EDUCACIÓN

El deporte bien orientado contribuye a la formación integral del niño incidiendo en los ámbitos afectivo, cognitivo y motriz.

ORIENTACIÓN DEL DEPORTE EN LA ESCUELA

GIMÉNEZ 2003.-realiza la clasificación del deporte:

Deporte escolar: Dentro de esta orientación estarían todas las modalidades deportivas que se realizan en las clases de Educación Física. Es decir el deporte, desde este punto de vista, sería un contenido más, dentro del área de la Educación Física.

Deporte en edad escolar: Es un concepto más amplio que el anterior, dentro del cual estarían los deportes que desarrollan los escolares durante la etapa escolar independientemente de su ámbito de aplicación (entre 8 y 16 años aproximadamente). Se lleva a cabo fuera del horario lectivo escolar y los encargados de ponerlo en práctica son los entrenadores deportivos (escuelas deportivas del ayuntamiento, entrenamientos de clubes, etc.).

Deporte educativo: Aquí estarían todas las prácticas deportivas que se llevan a cabo con una orientación educativa, independientemente del contexto de aplicación. Por ejemplo, sesiones de iniciación deportiva en una clase de Educación Física o entrenamientos deportivos que se desarrollen respetando siempre unos principios educativos.

Iniciación deportiva: Dentro de esta orientación estarían aquellas acciones formativas que se corresponden con el comienzo del proceso de aprendizaje de las habilidades específicas para iniciar la práctica de uno o varios deportes (unidades didácticas en las clases de Educación Física, escuelas deportivas o entrenamientos en estas edades).

Deporte para todos: Esta orientación, como hemos dicho antes va encaminada a que el deporte llegue a todos los estratos de la población (niños, adultos,

discapacitados, tercera edad, etc.) sin ningún tipo de selección ni discriminación. Ejemplo: unos padres de familia que juegan al tenis con sus hijos o dan un paseo en bicicleta.

Deporte adaptado: Aquí estarían los deportes en los que se adaptan las reglas, los materiales, etc. para que puedan ser practicados por personas con discapacidad física, psíquica o sensorial. Ejemplos: baloncesto en silla de ruedas, baloncesto para paralíticos cerebrales, etc.

Deporte de competición: Cuando se practica deporte dentro de una de las orientaciones anteriores utilizando competiciones oficiales, con unas reglas estandarizadas y organizadas por las federaciones deportivas correspondientes. Ejemplo: Competición organizada por un Ayuntamiento o por una federación.

Deporte de alta competición: Es el que practican deportistas que se dedican a ello de forma profesional. Es selectivo y en él sólo participan "los mejores". Esta orientación debe quedar totalmente excluida del ámbito de la educación y del deporte en edad escolar.

CARACTERÍSTICAS DEL DEPORTE ESCOLAR

El deporte escolar debe tener las siguientes características:

Contenido de Cultura Física que con las demás áreas ayuda a la formación integral del niño.

Debe tener un modelo formativo y educativo.

Sus objetivos y metas deben ser coincidentes y complementarios de la Educación Física escolar.

Se deberá adaptar a la disponibilidad motriz de los participantes.

Las actividades planteadas favorecerán la autonomía del alumno, en cuanto deben suponer un medio para su formación integral.

Buscará la mejora de las capacidades perceptivo-motrices que sirvan de base para un posterior aprendizaje deportivo, técnico y táctico.

Se debe evitar la especialización, a través de un modelo multideportivo en el que tengan cabida numerosas modalidades.

Se deben potenciar la cooperación y la participación, por encima de la competición y la búsqueda de resultados.

Buscar la implicación de todos los agentes sociales que intervienen en el proceso deportivo educativo.

¿CUANDO, QUÉ Y CÓMO ENSEÑAR?

Con respecto a cuando enseñar deporte en la escuela Velázquez (2003) nos dice: *"en lo que se refiere al ámbito escolar, y con respecto a la conveniencia de que la iniciación deportiva empiece a una u otra edad, no cabe otra opción, desde un punto de vista moral, que entender que dicha "conveniencia" recae o debe recaer sobre el propio niño o niña que va a ser objeto de una iniciación deportiva. En otras palabras, uno de los criterios que deben predominar, sobre todo, a la hora establecer una edad para comenzar la iniciación deportiva, es el de salvaguardar los intereses personales, presentes y futuros, de dicho niño o niña (entendiendo tales intereses desde el punto de vista de su desarrollo personal, de su salud y de su calidad de vida, lo que implica que en la determinación del proceso de iniciación deportiva, y en el desarrollo de dicho proceso, se tengan en cuenta aspectos tales como su grado de maduración motriz y psicológica, sus conocimientos y capacidades, sus intereses y ritmos de aprendizaje...). Dicho criterio, además, debería prevalecer no sólo en el ámbito escolar, sino en cualquier ámbito de iniciación y de práctica deportiva". INTERNET*

¿Qué enseñar?

Se debe enseñar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, transformados en elementos básicos del deporte utilizando métodos activos.

¿Cómo enseñar?

Utilizar el juego como principal medio de aprendizaje.

Modificar las reglas en función de las aptitudes e intereses de los alumnos.

Modificar la importancia que tradicionalmente ha tenido el aprendizaje técnico específico de las distintas habilidades deportivas.

Quitar trascendencia a los resultados utilizando la competición como medio de motivación y aprendizaje, y no como medio de selección y discriminación.

RECREACIÓN

CONCEPTO: El término recreación proviene del Latín recreativo que significa y refresca (la persona)

Otras definiciones a portaran más al tema de investigación:

Es el conjunto de actividades que permite al ser humano divertirse, alegrarse o deleitarse.

La recreación es una actividad u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo, espacio atendiendo a reglas libremente aceptadas.

OBJETIVOS DE LA RECREACIÓN

Contribuir al desarrollo psicosocial, del ser humano en condiciones de libertad y dignidad sin excepción alguna, ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, idioma, religión, opiniones o de otra índole, tales como nacionalidad, posición económica u otra condición.

Contribuir al disfrute del tiempo libre como un derecho de todos los seres humanos.

FUNCIONES DE LA RECREACIÓN

Aspecto físico: Existe un encuentro en la diversión, contra la severa disciplina del trabajo o del estudio.

Posibilita la recreación física, donde el cuerpo recobre un puesto entre los valores culturales, bajo aspectos de la salud, equilibrio físico u mental.

Permite el desarrollo del interés por la belleza, su apreciación, estimación y el poder complementarse entre sus pares.

Gracias a la recreación se evita el ocio, la vida sedentaria, la falta de creatividad, en especial en los niños

Aspecto psicológico: Permite y favorece el desarrollo social entre personas, como por ejemplo en el trabajo, en el colegio y así crecer internamente.

Las personas se muestran más relajadas después de haber pasado un momento agradable de recreación humana.

TIPOS DE RECREACIÓN:

La recreación puede ser activa o pasiva.

La recreación activa, implica acción.

La recreación pasiva es cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar con ella.

JUEGOS: Estos se desarrollan en los ámbitos individuales y colectivos.

EXPRESIÓN CULTURAL Y SOCIAL: Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organizaciones de equipos.

Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva.

VIDA AL AÍRE LIBRE: Son actividades que se desarrollan en un ambiente natural, el cual le permite integrar al individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y hacer un buen uso del tiempo libre.

ÁREAS DE RECREACIÓN: Las actividades que comúnmente realizamos son experiencias recreativas que toman una variedad de formas.

Hay muchas variedades de recreación según el interés, las habilidades físicas, las capacidades intelectuales y los deseos de cambiar.

La recreación se puede experimentar por una persona mientras se encuentra sola, con otros o en un grupo grande.

La recreación es para la gente de cualquier país y cualquier edad.

FORMAS DE ACTIVIDADES RECREATIVAS:

Juegos, Deportes, Artesanías, Música, Baile, Drama, Actividades recreativas de índole social, Actividades Especiales, Actividades de Servicio a la Comunidad, Actividades de Aire Libre(Campamentos, pasantías, giras, etc.) Pasatiempos.

TIEMPO LIBRE

Entendemos por tiempo libre el tiempo disponible, es decir, el que no utilizamos para trabajar, comer o dormir. El tiempo libre tiene una capacidad virtual, es tiempo a nuestra disposición que podemos utilizar adecuadamente o malgastar.

2.5.3. EXPRESIÓN CORPORAL

La expresión corporal o lenguaje del cuerpo es una de las formas básicas para la comunicación humana; ya que muchas personas lo utilizan para el aprendizaje. Como materia educativa la Expresión Corporal se refiere al movimiento con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad. Su objeto de estudio es la corporalidad comunicativa en la relación: ser en movimiento en un tiempo, un espacio y con una energía

determinados. Las estrategias para su aprendizaje se basan en el juego, la imitación, la experimentación y la imaginación. Estos procesos son los que se ponen en juego para el desarrollo de la creatividad expresiva aplicada a cualquiera de los lenguajes. Como tal, ofrece a los educadores un amplio abanico de posibilidades en su trabajo específico. Como expresión artística se basa en la forma en que se interpreta emociones por medio de nuestros movimientos inconsciente y conscientemente, se caracteriza por la disciplina que conlleva a expresar emociones. El propósito principal es sentir libertad en la ejecución de cada movimiento basado en los sentimientos que quieren expresar, ejemplo: si se quiere hacer una ejecución de éstas, se utiliza la creatividad para inventar formas y movimientos, además de que tienen que sentirse completamente en libertad. Por último es la corporización, que se utiliza como la única comunicación a través de los movimientos del cuerpo. Siempre debemos estar seguros de nosotros mismos. Nos sirve a nosotros para poder comunicarnos sin usar el lenguaje oral como con las personas sordas, con discapacidades auditivas y sordo-ciegas que usan las manos para comunicarse.

CARACTERÍSTICAS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL

Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.

Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.

El proceso seguido y vivido por el alumno es lo importante, desapareciendo la "obsesión" por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.

El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.

Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada de Expresión Corporal diremos que se trata de la Actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

Los objetivos que pretenden son la búsqueda del bienestar con el propio cuerpo (desarrollo personal) y el descubrimiento y/o aprendizaje de significados corporales; como actividad tiene en sí misma significado y aplicación pero puede ser además un escalón básico para acceder a otras manifestaciones corpóreo-expresivas más tecnificadas.

FINALIDAD

La Expresión Corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

OBJETIVOS

Desarrollo personal, búsqueda del bienestar psico-corporal con uno mismo.

Aprendizaje de códigos y significados corporales.

Manifestación y exteriorización de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos, etc.

Comunicación de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos

Desarrollo del sentido o intención estética (artística, plástica) del movimiento.

2.5.4. EL JUEGO

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego es una actividad lúdica que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irreplicable que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por

la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.

El juego se orienta sobre la misma práctica.

El jugador se preocupa por el resultado de su actividad.

La interacción del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, participan en esta actividad el niño (a) representandolos roles de los personajes.

El juego en el niño es una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas ya sea de un mundo real o imaginario.

El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psico-biológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad tomando en cuenta que los pupilos casi siempre juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan todas las actividades que se desarrollan a su alrededor.

El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

Por medio del juego el niño se socializa.

El juego es una actividad placentera, divertida, voluntaria **y no es obligatoria**

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aún cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su estilo de vida nómada, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. ¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para

"practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

EL DESARROLLO DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño.

A los seis meses: El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielinización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar.

A los dos años: aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

A los tres años: se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

BENEFICIOS DEL JUEGO

Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.

Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.

La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.

Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.

Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto

Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.

El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

Es muy importante participar en el juego con ellos.

TIPOS DE JUEGOS

JUEGOS DE IMITACIÓN

Consiste en repetir lo que perciben, reviven actividades de los adultos, simulan a ser papá – mamá: “que yo era” “yo soy”.

Quieren ser personajes famosos e imitan la manera de hablar, moverse, vestirse.

JUEGO DE DESTREZA FÍSICA

Sirven para desarrollar actividades motoras, revelan la capacidad física de los jugadores, en esta clase de juegos casi siempre hay ganadores.

JUEGOS DE ESTRATEGIAS

Son juegos que sirven para resolver situaciones dadas en los que hay que respetar reglas dadas. Ej. El gato, Damas Chinas.

JUEGOS DE AZAR

Este juego depende de la suerte, los participantes esperan que sea favorable para ganar. Ejemplo: pares y nones.

JUEGOS TRADICIONALES

Son formas de expresión popular que indican valores, actitudes y creencias de una cultura, son muestras artísticas de conjugar colores, texturas, movimientos, sonidos, formas y palabras.

Son juegos de gran riqueza y han perdurado en el tiempo, en países de habla hispana.

APRENDIZAJE

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

APRENDER

Aprender es adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia o concebir algo por meras apariencias, o con poco fundamento. También se refiere a tomar algo en memoria.

2.5.5. SICOPEDAGOGÍA:

Es la concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie

Es la ciencia aplicada, que estudia la conducta humana en situaciones socioeducativas

En ella se interrelacionan la psicología evolutiva, la psicología del aprendizaje, la sociología, la didáctica, la epistemología, la psicolingüística. Son relevantes sus aportaciones en los campos de la pedagogía y en los campos de la educación social.

PRINCIPALES ÁMBITOS DE LA PSICOPEDAGOGÍA

Las áreas de trabajo de la Psicopedagogía son:

Atención a la diversidad: abarca el desarrollo, adaptación e implementación de metodologías didácticas teniendo en consideración las características del

alumnado inherentes a su heterogeneidad y sus necesidades educativas particulares.

Orientación académica y profesional: busca la potenciación de la madurez vocacional en el alumnado trabajando el autoconocimiento del alumnado, ejercitando las estrategias de toma de decisiones y dotando de la información necesaria.

Acción tutorial: es la orientación planteada directamente desde el aula. Se centra en la formación en valores, la resolución de conflictos, aprendizaje de habilidades sociales, realización de tareas de concienciación social, entre otras. Es el nexo de unión entre los conceptos de formación académica y educación en el sistema educativo.

2.5.6. ESQUEMA CORPORAL

Es la toma de conciencia global del cuerpo que permite simultáneamente, el uso determinadas partes del mismo así como conservar su unidad en las múltiples acciones que puede ejecutar.

IMAGEN CORPORAL:

Es la percepción de su propio cuerpo y sus sentimientos respecto a él, estas impresiones dependen en parte, de su entorno emocional, de sus experiencias, de sus metas, de su formación.

CONCEPTO CORPORAL:

Es el conocimiento corporal que una persona tiene de su propio cuerpo, además es el conocimiento de las funciones de las diferentes partes del cuerpo, se adquiere por aprendizaje consciente.

PERCEPCIÓN GLOBAL DEL CUERPO:

Diversas posiciones del cuerpo: Sentado, acostado, parado, arrodillado.

Palpar las diferentes partes del cuerpo.

Jugar al espejo.

Diversos desplazamientos del cuerpo: marcha, gateo, carrera, arrastrarse, trepar.

MOTRICIDAD

Esta referida al control que el niño tiene sobre su propio cuerpo.

La motricidad se refiere a la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo este un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras(músculos)

MOTRICIDAD FINA:

Es la destreza que tiene un niño o niña para realizar movimientos con su mano y dedos. Esta es necesaria para la iniciación a la escritura. Dentro de esta se considera a la coordinación viso motora que requiere el niño para poder realizar todas las actividades en donde interviene el ojo y la mano

MOTRICIDAD GRUESA:

Es el movimiento coordinado de los miembros superiores (brazo) e inferiores (piernas) de forma independiente y simultanea Esta motricidad contiene: la coordinación estática, equilibrio y rítmica.

2.5.7 DESARROLLO MOTOR:

Se conoce como desarrollo psico-motor a la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño.

Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud.

El desarrollo psicomotor es el movimiento corporal de las manos, piernas, brazos, etc. Así como los músculos del cuerpo.

LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS-AS.

El desarrollo psicomotor de los niños juegan un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas del aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación viso motora o la orientación espacial siendo todos estos aspectos claves para el desarrollo de la lectura y escritura.

En el desarrollo psico-motor conviene prestar atención a dos pasos fundamentales que facilitaran el posterior desarrollo del aprendizaje de los niños-as estos son el arrastre y el gateo.

2.6. HIPÓTESIS

La involucración del juego en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Comuna San Sebastián” mejorará el desarrollo psicomotor.

2.7. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.7.3. VARIABLE INDEPENDIENTE

El Juego

2.7.4. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo Psicomotor.

2.7.5. TÉRMINO QUE LOS RELACIONA

Mejorará

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

Para la ejecución de este trabajo investigativo se ha tomado en cuenta tanto lo cualitativo como lo cuantitativo.

Al referirse a lo cualitativo será el estudiante el autor de la investigación y le permitirá conocer la situación actual por la que atravesamos, sobre el uso del juego como estrategia en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

En cambio el predominante cuantitativo servirá para realizar un análisis de las actitudes de los docentes al participar en juegos.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACION.

3.2.1 BIBLIOGRAFÍA O DOCUMENTAL.

El presente trabajo tiene como modalidad plantear una investigación bibliográfica, el cual tiene como propósito primordial obtener información de calidad a través del internet, libros, tesis, folletos, revistas, proyectos de grado entre otros.

3.2.2. EXPERIMENTAL.

Esta investigación se torna experimental cuando se pone a prueba la hipótesis planteada mediante la ejecución de la variable independiente sobre la variable dependiente y se pueda cumplir con los objetivos planteados.

3.2.3. DE CAMPO.

La investigación de campo, es una modalidad empleada, porque permite conocer la realidad o las falencias que se presentan en la institución en cuanto al desarrollo psicomotor de los estudiantes, puesto que permite un contacto directo con los niños- as y padres de familia, porque son ellos quienes proporcionan información sobre sus necesidades, sus intereses y dificultades para que los docentes de un cambio.

Debo indicar que la manera de recolección será de forma directa.

3.3.NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Al desarrollar este trabajo se aplicó los diferentes tipos de investigaciones, los cuales mencionaré a continuación:

3.3.1. EXPLORATIVA.

Este tipo de investigación se examina el problema o tema que ha sido motivo de estudio, nos coloca frente a la realidad y nos permite analizar las causas y consecuencias que ha generado el mismo.

3.3.2. INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

La investigación descriptiva nos permite conocer la actual situación y la influencia del juego en el desarrollo psicomotriz e integral de los estudiantes del establecimiento educativo, es decir podremos conocer sus falencias mediante encuestas bien establecidas dirigidas a docentes y padres de familia.

3.4.POBLACIÓN Y MUESTRA.

La población que he considerado para la muestra esta conformada por 8 docentes 15 estudiantes y 8 padres de familia. Lo que me servirá para obtener conclusiones oportunas a esta investigación.

INFORMANTES	N°
Estudiantes	15
Docentes	8
Padres de Familia	8
Total	31

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

3.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS
El juego es una actividad lúdica que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.	<p>Actividad lúdica</p> <p>Herramienta Educativa</p> <p>Diversión y disfrute</p>	<p>Juego</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Aprender</p> <p>Quehacer pedagógico</p> <p>Tiempo libre</p> <p>Actividades recreativas</p> <p>Espontaneidad</p>	<p>¿Utiliza usted el juego en la realización de sus diferentes clases?</p> <p>¿Considera usted que la aplicación del juego permite desarrollar la psicomotricidad en el aprendizaje escolar</p> <p>¿El juego permite que los estudiantes se interesen más por aprender?</p> <p>¿Considera usted importante incluir el juego dentro del quehacer pedagógico?</p> <p>¿Juega frecuentemente con ellos en su tiempo libre?</p> <p>¿Considera usted que un niño aprende jugando?</p> <p>¿Se realizan actividades recreativas en la comunidad?</p> <p>¿Le gustaría participar en actividades recreativas dentro de la comunidad?</p> <p>¿Tienes acceso a las canchas de uso múltiple que existen en tu comunidad?</p> <p>¿El niño juega libremente y con espontaneidad?</p>	<p>Encuestas a los Docentes y Padres de Familia.</p> <p>Ficha de observación realizada a los estudiantes.</p>

CUADRO N° 2: VARIABLE INDEPENDIENTE “EL JUEGO”
REALIZADO POR: EUGENIO JERVES

3.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: DESARROLLO PSICOMOTOR.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS
Es la concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie	<p>Desarrollo de su corporeidad.</p> <p>Relación entre el conocimiento y la emoción.</p> <p>Capacidad para expresarse y relacionarse.</p> <p>Desarrollo de la persona</p>	<p>Desarrollo sicomotor.</p> <p>Destrezas sicomotrices</p> <p>Creatividad</p> <p>Sicomotricidad</p> <p>Motricidad fina</p> <p>Actividades grupales</p> <p>Movimientos</p> <p>Edad evolutiva</p> <p>Hábitos</p>	<p>¿Está usted capacitado para utilizar el juego durante el desarrollo de sus clases?</p> <p>¿Le gustaría a usted capacitarse en diferentes tipos de juego que ayuden al niño en su desarrollo sicomotor?</p> <p>¿Maneja usted el juego para desarrollar habilidades y destrezas sicomotrices durante la etapa escolar?</p> <p>¿Cree usted que mediante el juego los estudiantes pueden desarrollar su creatividad e imaginación?</p> <p>¿Piensa que al jugar el niño mejora su sicomotricidad?</p> <p>¿El niño del primer año de educación básica domina su motricidad fina?</p> <p>¿El niño mediante el juego se integra con facilidad en actividades grupales?</p> <p>¿El niño realiza movimientos coordinados al realizar los juegos?</p> <p>¿El niño realiza movimientos y actividades acorde a su edad evolutiva?</p> <p>¿El niño practica hábitos de aseo y normas de cortesía en el salón de clases?</p>	<p>Encuesta a los docentes y Padres de Familia y estudiantes..</p>

CUADRO N° 3: BARIABLE DEPENDIENTE “DESARROLLO SICOMOTOR”
REALIZADO POR: EUGENIO JERVES.

3.6.RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN:

Para alcanzar los objetivos propuestos se diseño encuestas dirigidas a los docentes, padres de familia, y también se realizó una ficha de observación a los alumnos de la institución educativa.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes de la Escuela "Comuna San Sebastián"
3. ¿Sobre qué aspectos?	El Juego y el desarrollo Sico-motor.
4. ¿Quién?	Investigador
5. ¿A quiénes?	Personal Docente y Padres de Familia
6. ¿Cuándo?	24 de Julio al 30 de Octubre
7. ¿Dónde?	Dentro dela institución educativa.
8. ¿Cuántas veces?	3
9. ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas Entrevistas Guía de Observación.
10. ¿Con qué?	Cuestionarios, fichas e instrumentos.

CUADRO N° 4: PREGUNTAS BÁSICAS

REALIZADO POR: EUGENIO JERVES CABRERA.

3.6.1. ENCUESTA

La Encuesta es una técnica de recolección de información, por la cual los informantes responden por escrito a preguntas entregadas por escrito.

3.6.2. ENTREVISTA

La Entrevista es la conversación directa entre unos o varios entrevistadores y uno o varios entrevistados, con el fin de obtener información vinculada al objeto de estudio.

3.7.VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

3.7.1. VALIDEZ

Considerando que este trabajo se trata de una ciencia psico-social se puede determinar que es válido puesto que se utilizará técnicas cualitativas (a través de las recomendaciones del asesor) así como también se basa en el predominante cuantitativo.

3.7.2. CONFIABILIDAD

Los resultados serán confiables puesto que me he basado en bibliografía correspondiente y pretendo aplicar este medio (las encuestas) varias veces y con distintos investigadores. Me basaré también en las conclusiones a las que han llegado otros investigadores sobre el tema, así como también a la revisión y recomendaciones de mi asesor de tesis.

3.8.PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

En primer lugar se realizará una prueba con el propósito de detectar errores si los hubieren, para que los encuestados den de manera acertada sus respuestas, para luego ser interpretados de acuerdo a la comunidad educativa de la escuela “Comuna San Sebastián”

Posteriormente se realizará una tabulación computarizada que nos permitirá verificar las respuestas e interpretar las mismas.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Encuesta aplicada a Docentes

PREGUNTA N° 1

¿Utiliza usted el juego en la realización de las diferentes clases?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	87.5
NO	1	12.5
TOTAL	8	100

Tabla N°1

Realizado por: Eugenio Jerves

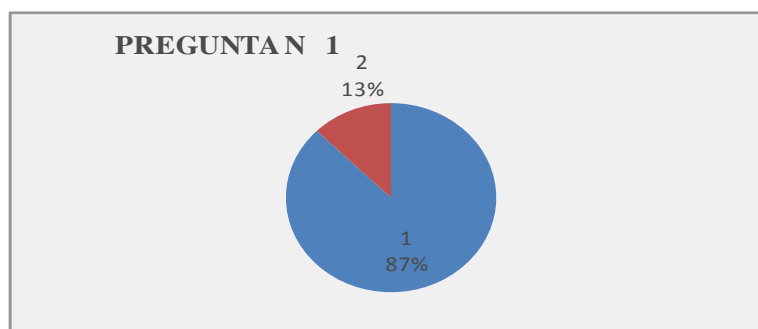


Gráfico N° 1

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS: De los 8 docentes que trabajan en la escuela Comuna San Sebastián el 87.5% dicen utilizar el juego en sus clases mientras que el 12.5% no lo hace.

INTERPRETACIÓN: En este caso podemos evidenciar que los docentes si utilizan el juego en sus clases, lo que permite que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea dinámico sin coartar la expresión lúdica del estudiante, a la vez que ayuda a desarrollar la sicomotricidad.

PREGUNTA N° 2

¿Considera usted que la aplicación del juego permite desarrollar la sicomotricidad en el aprendizaje escolar.?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	25
A VECES	1	12.5
NUNCA	5	62.5
TOTAL	8	100

Tabla N° 2

Realizado por: Eugenio Jerves

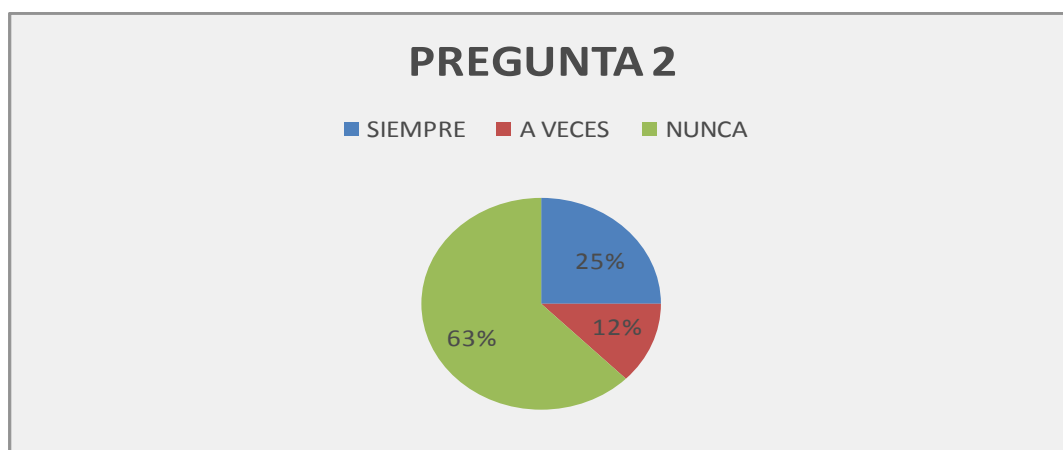


Gráfico N°2

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS: De los maestros que trabajan en la institución el 25% considera que el juego desarrolla la psicomotricidad, el 12.5% opina que a veces desarrolla la psicomotricidad y el 62.5% dice que el juego nunca permite desarrollar la psicomotricidad.

INTERPRETACIÓN: De esto puedo deducir que los docentes de los primeros años de educación general básica si aplican el juego en el desarrollo diario de sus clases, en tanto que los maestros de los años superiores no utilizan el juego por considerarlo innecesario o porque creen que se ha desarrollado totalmente la psicomotricidad de los estudiantes.

PREGUNTA N° 3

¿Considera usted qué es importante incluir el juego dentro del quehacer pedagógico?.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	62.5
NO	3	37.5
TOTAL	8	100

Tabla N° 3

Realizado por: Eugenio Jerves

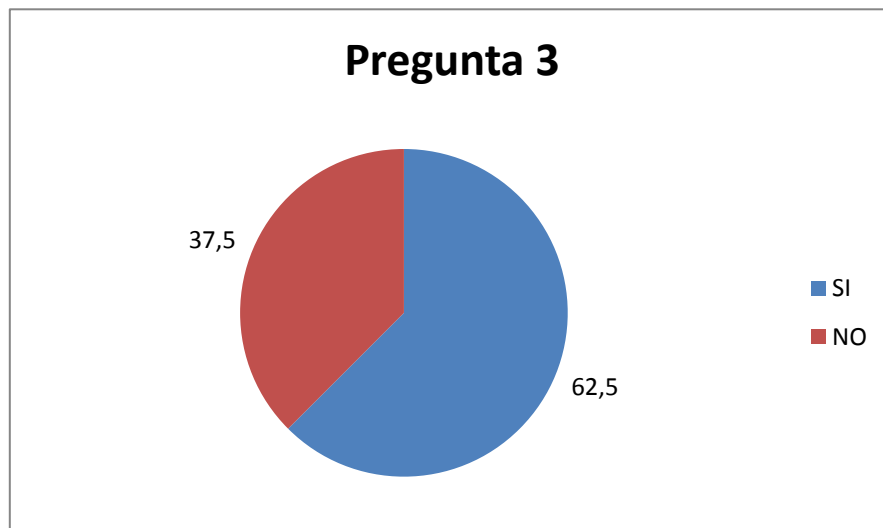


Gráfico N° 3

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS: Del personal docente de la institución en la que trabajo el 62.5% cree importante incluir al juego en el quehacer educativo, en cambio el 37.5% no cree necesario hacer esto.

INTERPRETACIÓN: Puedo darme cuenta que la mayoría de docentes están abiertos a un cambio y que hay un deseo de mejorar.

Pregunta 4

¿El juego permite que los estudiantes se interesen más por aprender?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	75
NO	2	25
TOTAL	8	100

Tabla N° 4

Realizado por: Eugenio Jerves

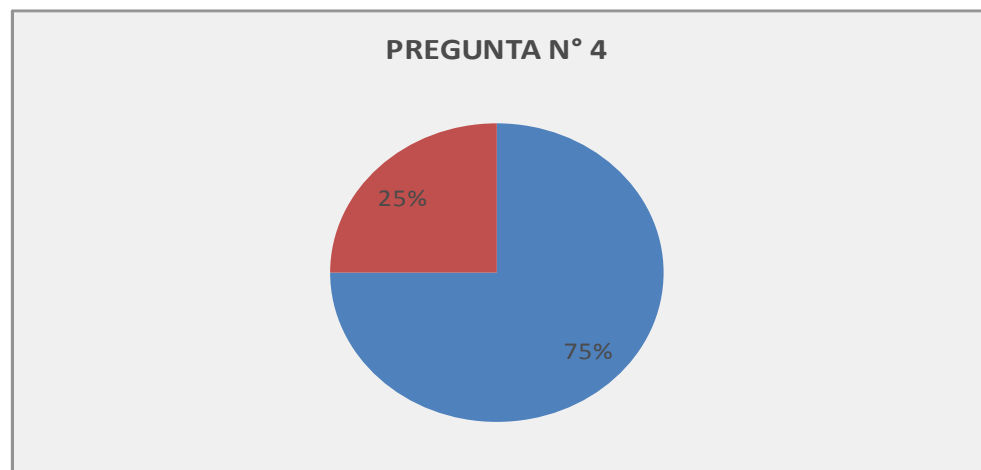


Gráfico N° 4

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS: Del total de docentes del establecimiento el 75% cree que el juego permite que los estudiantes se interesen más por aprender, en tanto que el 25% no considera igual.

INTERPRETACIÓN: Se puede notar que los maestros consideran que el juego motiva el aprendizaje, pero que muchas veces no se pone en práctica por falta de decisión o por que los docentes no dejamos que aflore el niño(a) que tenemos dentro.

PREGUNTA 5

¿Está usted capacitado para utilizar el juego durante el desarrollo de sus clases?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	62,5
NO	3	37,5
TOTAL	8	100

Tabla N° 5

Realizado por: Eugenio Jerves

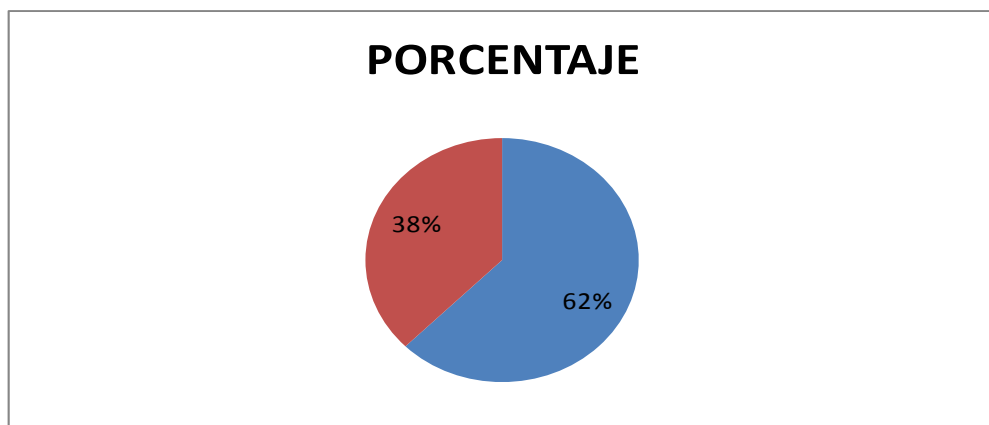


Gráfico N° 5

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS: De los 8 maestros de la Escuela Comuna San Sebastián el 62.5% dicen estar capacitado para utilizar el juego en el desarrollo de sus clases, en tanto que el 37.5% dice que no están capacitados.

INTERPRETACIÓN: Se puede deducir entonces que hace falta capacitación en cuanto al uso de la técnica del juego.

PREGUNTA N° 6

¿Le gustaría a usted capacitarse en diferentes tipos de juegos que ayuden al niño en su desarrollo sicomotor?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	50
NO	4	50
TOTAL	8	100

Tabla N° 6

Realizado por: Eugenio Jerves

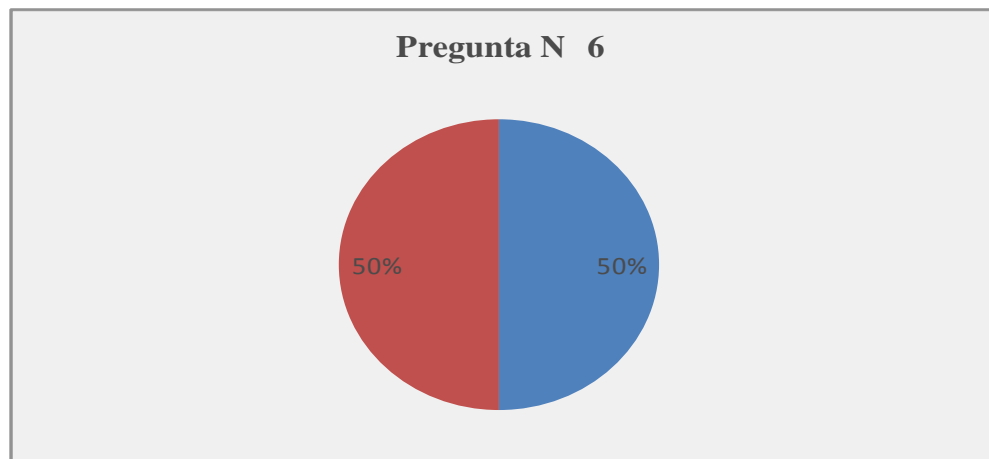


Gráfico N° 6

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS: Del total de maestros encuestados el 50% desea capacitarse en el tema en tanto que el otro 50% demuestra una falta de interés, sin precisar la razón.

INTERPRETACIÓN: Del análisis anterior se puede concluir diciendo que hace falta motivación a los docentes para capacitarse y así lograr mejorar la calidad del aprendizaje.

PREGUNTA N° 7

¿Maneja usted el juego para desarrollar habilidades y destrezas sicomotrices durante la etapa escolar?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	25
NO	6	75
TOTAL	8	100

Tabla N° 7

Realizado por: Eugenio Jerves

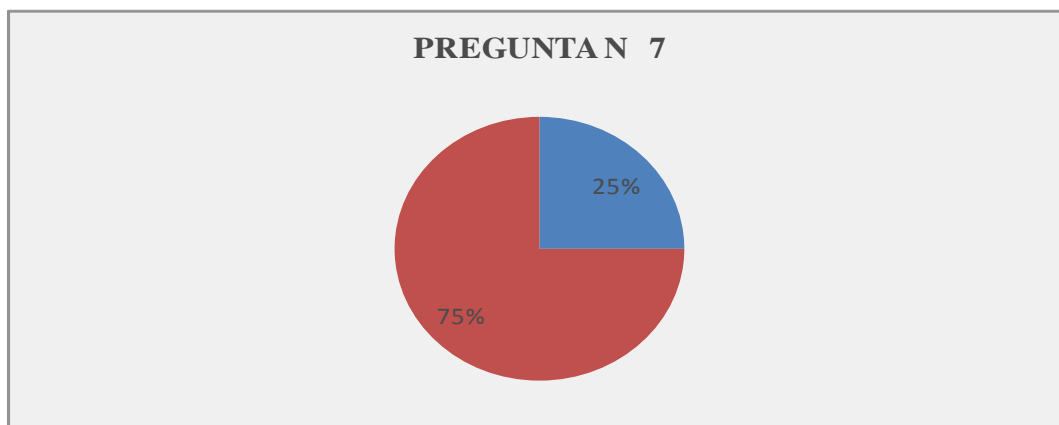


Gráfico N°7

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS: El 25% del total de profesores de la institución manejan el juego para desarrollar habilidades y destrezas psicomotrices en tanto que el 75% restante le considera al juego como que no desarrolla la psicomotricidad del niño.

INTERPRETACIÓN: Se puede concluir que los maestros le toman al juego como una actividad aislada más no como una actividad que permite el desarrollo integral del niño.

PREGUNTA N° 8

¿Cree usted que mediante el juego los estudiantes pueden desarrollar su creatividad e imaginación?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100
NO	0	0
TOTAL	8	100

Tabla N° 8

Realizado por: Eugenio Jerves

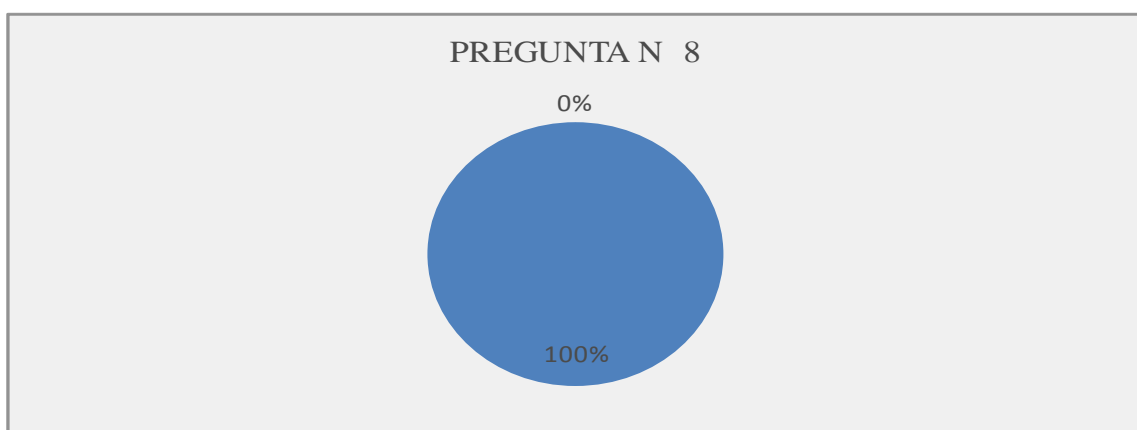


Gráfico N° 8

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS: De la encuesta realizada a los docentes se desprende que todos ellos están de acuerdo en que el juego desarrolla la creatividad e imaginación en los niños(as)

INTERPRETACIÓN: Creo que los maestros conocen los beneficios del juego en cuanto al desarrollo de la creatividad y la imaginación, pero hace falta utilizarlo y explorarlo con mucha frecuencia.

4.2.ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

PREGUNTA N° 1

¿Le gusta jugar con sus hijos.?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	37.5
NO	5	62.5
TOTAL	8	100

Tabla N° 9

Realizado por: Eugenio Jerves

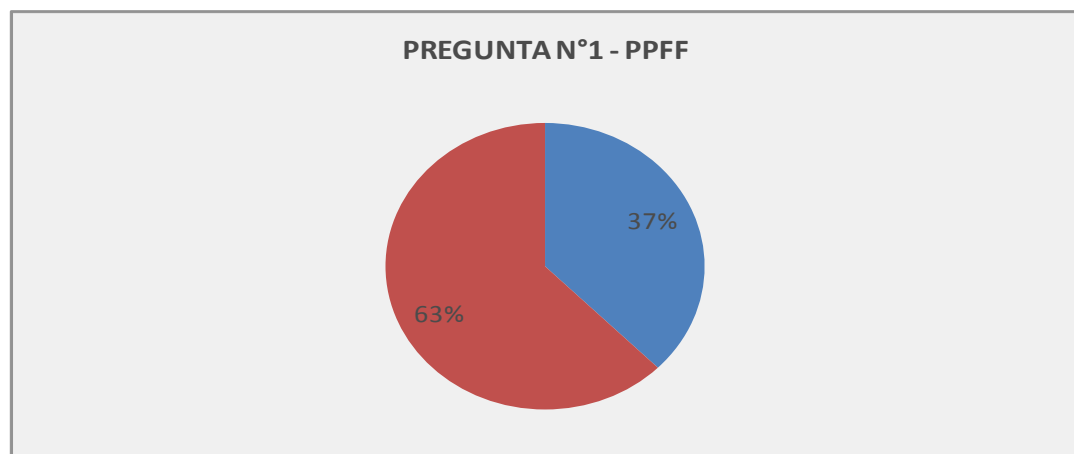


Gráfico N° 9

Realizado por: Eugenio Jerves.

ANÁLISIS: De los Padres de Familia de la Escuela Comuna San Sebastián que han sido encuestados el 37.5% manifiestan que les gusta jugar con sus hijos en tanto que el 62.5% dicen que no les gusta jugar con ellos(as)

INTERPRETACIÓN: El resultado anterior evidencia que los padres de familia no juegan con sus hijos coartando así las etapas de desarrollo de un niño.

PREGUNTA N° 2

¿Juega frecuentemente con ellos en su tiempo libre.?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	25
NO	6	75
TOTAL	8	100

Tabla N° 10

Realizado por: Eugenio Jerves.

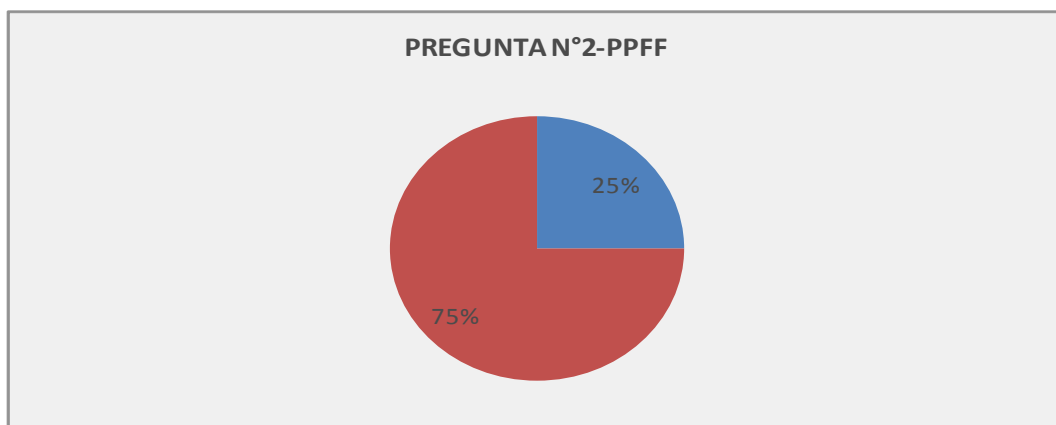


Gráfico N° 10

Realizado por: Eugenio Jerves.

ANÁLISIS: Del total de Padres de familia encuestados el 25% frecuenta jugar con sus hijos, en tanto que el 75% de los mismos no acostumbran jugar con sus niños(as)

INTERPRETACIÓN: De lo anterior se puede deducir que los Padres de Familia no tienen tiempo para sus hijos o no les interesa compartir con ellos negándoles el derecho a jugar y a tener un sano esparcimiento.

PREGUNTA N°3

¿Considera usted que un niño aprende jugando.?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	75
NO	2	25
TOTAL	8	100

Tabla N° 11

Realizado por: Eugenio Jerves.

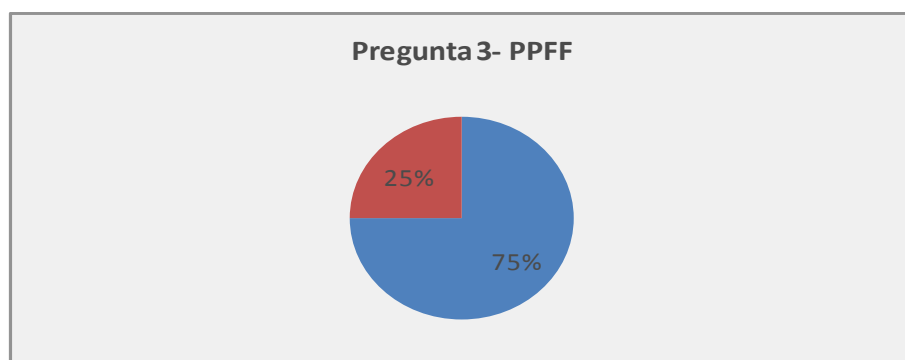


Gráfico N° 11

Realizado por: Eugenio Jerves.

ANÁLISIS: De los Padres de Familia encuestados de la institución se desprende que el 75% de ellos consideran que el niño si puede aprender jugando y el 25% restante dice que los niños(as) no aprenden jugando.

INTERPRETACIÓN: De esto podemos desprender que los padres de familia están conscientes de que todo niño(a) aprende jugando.

PREGUNTA N°4

¿El juego permite que los estudiantes se interesen por aprender?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	50
NO	4	50
TOTAL	8	100

Tabla N° 12

Realizado por: Eugenio Jerves.

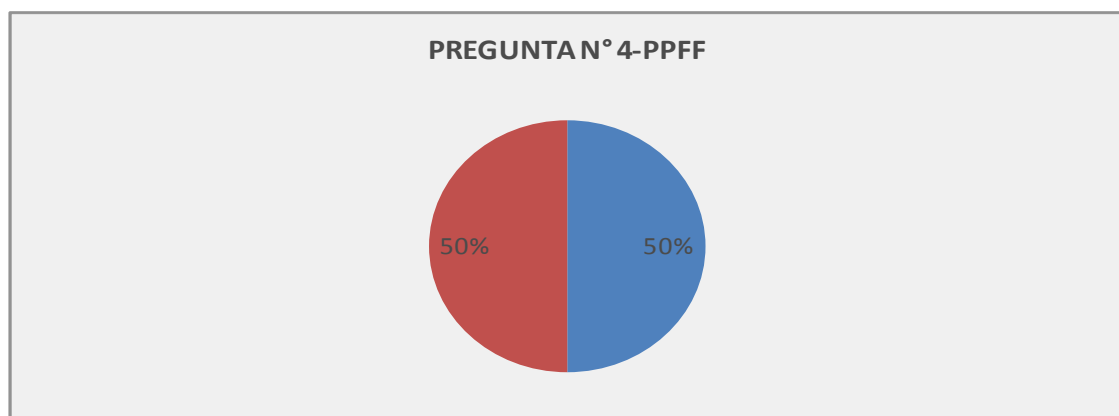


Gráfico N° 12

Realizado por: Eugenio Jerves.

ANÁLISIS: De los Padres de Familia encuestados el 50% piensan que el juego permite a los estudiantes interesarse por aprender, mientras que el otro 50% no opinan igual.

INTERPRETACIÓN: En este caso debo manifestar que es necesario estimular y concientizar a los padres de familia sobre la importancia del juego en el aprendizaje.

PREGUNTA 5

¿Se realizan actividades recreativas en la Comunidad.?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	37.5
NO	5	62.5
TOTAL	8	100

Tabla N° 13

Realizado por: Eugenio Jerves.

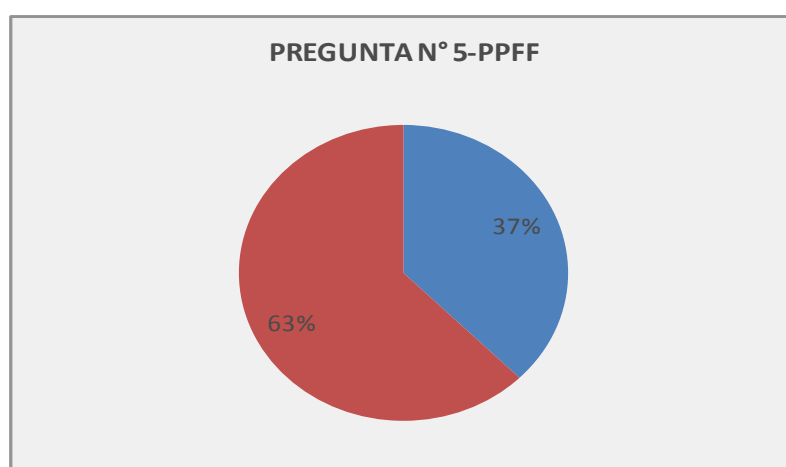


Gráfico N° 13

Realizado por: Eugenio Jerves.

ANÁLISIS: De los Padres de Familia encuestados el 37.5% manifiestan que se realizan actividades recreativas en la Comunidad y el 62.5% dicen que no lo realizan.

INTERPRETACIÓN.-Es indudable que estas actividades si se realizan, pero las mismas no cubren las expectativas de la Comunidad por lo que sería aconsejable aumentar en número y propiciar la participación mayoritaria de la Comunidad Educativa.

PREGUNTA N° 6

¿Le gustaría participar en actividades recreativas dentro de tú Comunidad.?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	87.5
NO	1	12.5
TOTAL	8	100

Tabla N° 14

Realizado por: Eugenio Jerves.

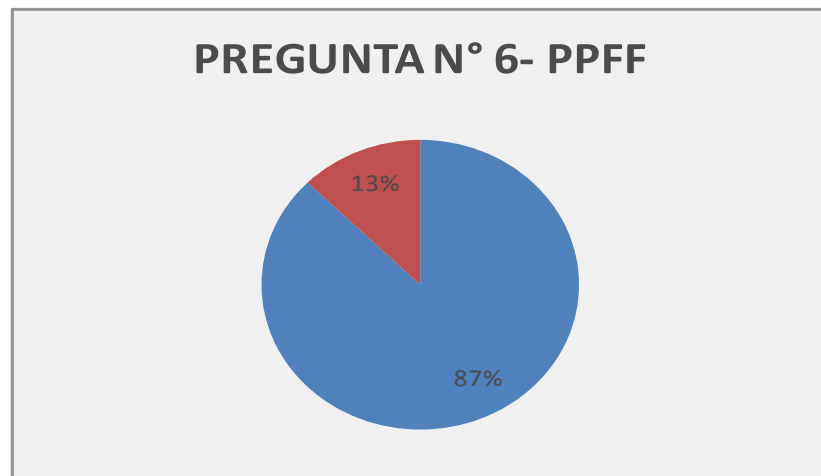


Gráfico N° 14

Realizado por: Eugenio Jerves C.

ANÁLISIS.-Del total de encuestados el 87.5% dicen que si les gustaría participar en actividades recreativas que realice la Comunidad en tanto que el 12.5% manifiestan lo contrario-

INTERPRETACIÓN.-Es evidente que la Comunidad Educativa esta presta a colaborar y participar en actividades recreativas, pero deben estar muy bien planificadas y dirigidas tanto a niños(as) como también a personas adultas(as)

PREGUNTA N° 7

¿Piensa que al jugar el niño mejora su psicomotricidad?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100
NO	0	0
TOTAL	8	100

Tabla 15

Realizado por: Eugenio Jerves.

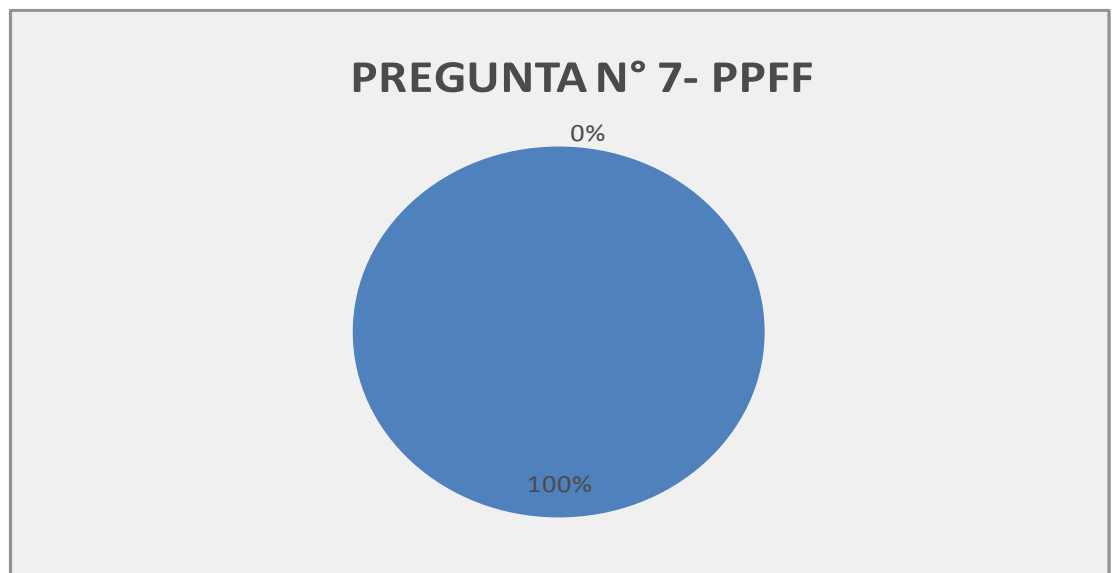


Gráfico N° 15

Realizado por: Eugenio Jerves C.

ANÁLISIS.-El 100% de los Padres de Familia opinan que el juego sirve para mejorar su psicomotricidad notablemente.

INTERPRETACIÓN.- Los Padres de Familia si conocen sobre el tema, ellos creen que sus hijos si mejoran, pero considero que la motricidad fina no se ha desarrollado de acuerdo a su edad ya que desde muy pequeños realizan movimientos bruscos al ayudar a sus progenitores en la agricultura.

PREGUNTA N° 8

¿Tienes acceso a las canchas de uso múltiple que existe en tú Comunidad.?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	37.5
NO	5	62.5
TOTAL	8	100

Tabla N°16

Realizado por: Eugenio Jerves C.

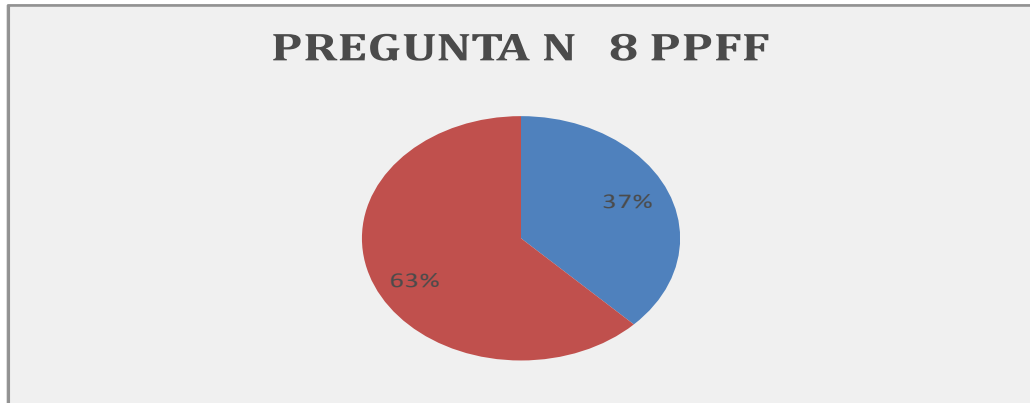


Gráfico N° 16

Realizado por: Eugenio Jerves C.

ANÁLISIS.-El 37.5% de Padres de Familia ponen en manifiesto que si tienen acceso a las canchas de uso múltiple y el 62.5% alegan que no tienen acceso a las mismas.

INTERPRETACIÓN. Es indiscutible que no hay acceso mayoritario a las canchas de uso múltiple constituyendo esto un factor limitante en el desarrollo psicomotriz del niño.

4.3. FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES

PREGUNTA N° 1

¿El niño del primer año de educación básica domina su motricidad fina?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	93.33
NO	1	6.67
TOTAL	15	100

Tabla N° 17

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera.

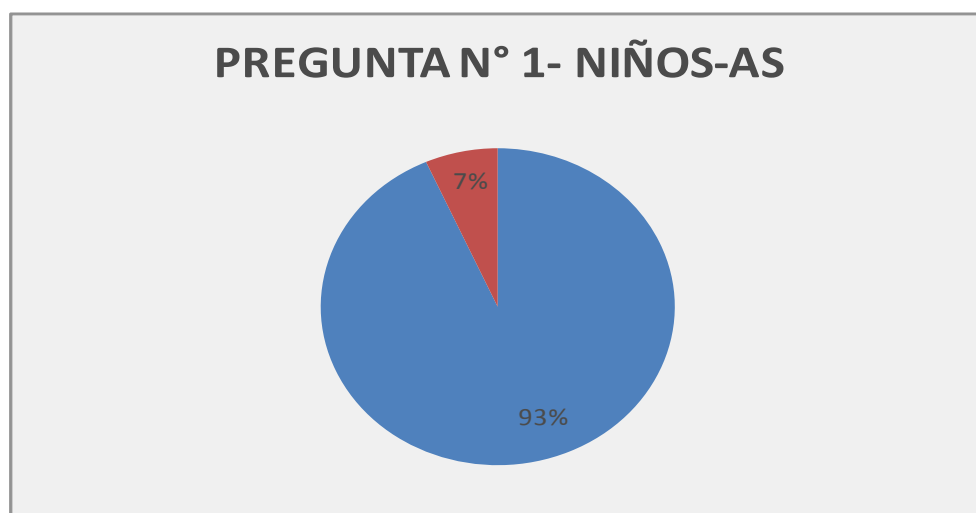


Gráfico N° 17

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera.

ANÁLISIS.-He podido percibir que un 93.33% de niños(as) del primer año de educación general básica si han desarrollado su motricidad fina en tanto que el 6.67% restante no han desarrollado la misma.

INTERPRETACIÓN.-Considero que un niño(a) del medio rural no tiene las mismas oportunidades que otro de la ciudad, por lo que creo conveniente seguir trabajando en este aspecto a pesar que en este grupo de estudiantes no hay grandes problemas.

PREGUNTA N° 2

¿El niño mediante el juego se integra con facilidad en actividades grupales.?

AITERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	46.7
NO	8	53.3
TOTAL	15	100.0

Tabla N° 18

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera.

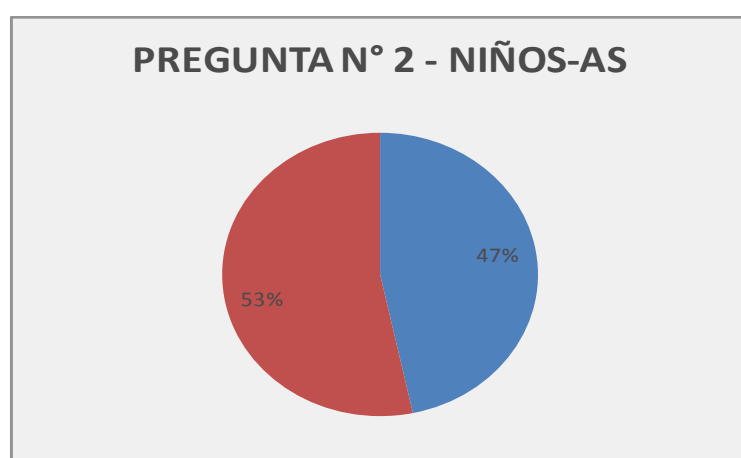


Gráfico N° 18

Realizado por: Eugenio Jerves

ANÁLISIS.-He podido notar que el 46.7% de los niños(as) se integran con facilidad al grupo en cambio el 53.3% no quiere formar parte del mismo.

INTERPRETACIÓN.-Fácilmente he palpado que hay niños(as) que tienden a aislarse del grupo y hacia ellos debe ir toda nuestra atención para lograr que formen parte de y sociabilicen entre compañeros y maestro.

PREGUNTA N° 3

¿El niño realiza movimientos coordinados al realizar los juegos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	20.00
NO	12	80.00
TOTAL	15	100.00

Tabla N° 19

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera.

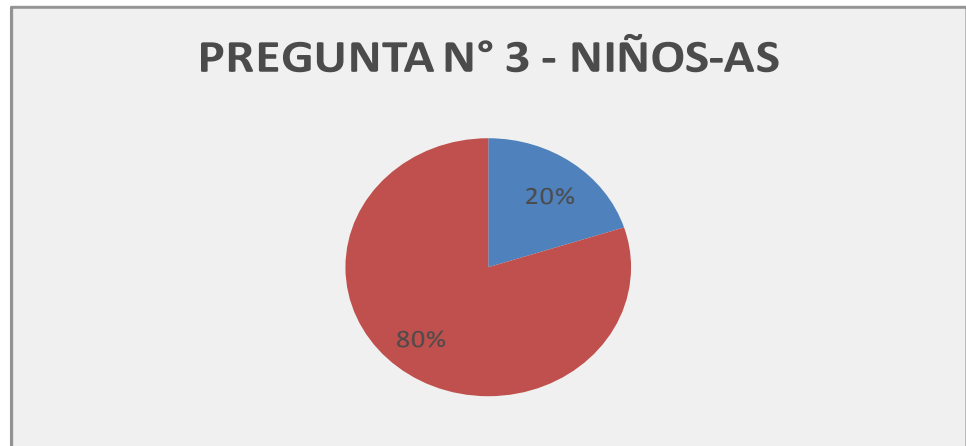


Gráfico N° 19

ANÁLISIS.-El 20% de niños(as) del pre-escolar si realizan movimientos coordinados y el 80% no lo hacen.

INTERPRETACIÓN.-El docente del primer nivel de educación general básica deberá desarrollar estas destrezas para que los estudiantes puedan iniciar un aprendizaje sistemático por áreas.

PREGUNTA N° 4

¿El niño realiza movimientos y actividades acorde a su edad evolutiva?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	66.67
NO	5	33.33
TOTAL	15	100.00

Tabla N° 20

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera.

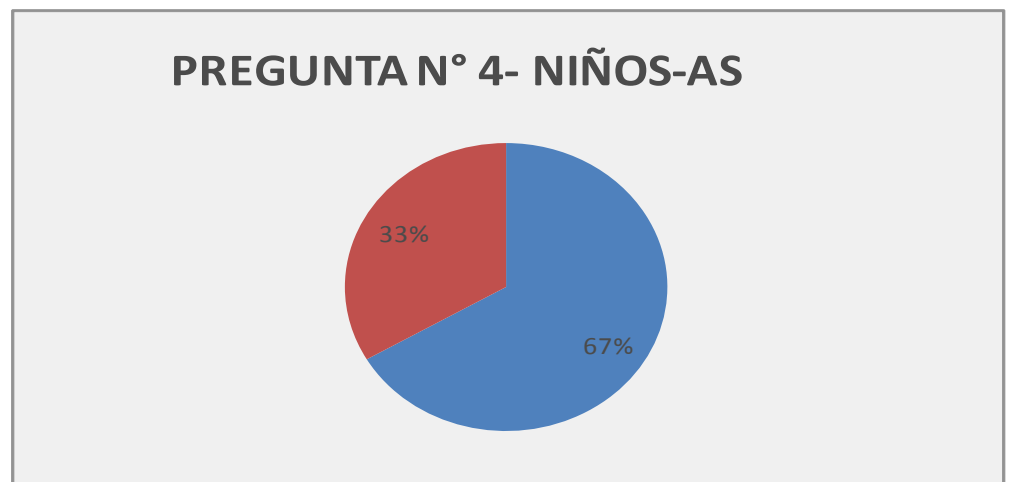


Gráfico N° 20

Realizado por : Eugenio Jerves Cabrera.

ANÁLISIS: Es visible que un 66.67% de docentes del primer año de básica si realizan actividades de acuerdo a su edad, pero un 33.33% no lo hacen.

INTERPRETACIÓN: El maestro deberá guiar a los niños(as) para que actúen de manera correcta e independiente

PREGUNTA N°5

¿El niño practica hábitos de aseo y normas de cortesía en el salón de clases.?

ALTERNATIV	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	20
NO	12	80
TOTAL	15	100

Tabla N° 21

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera.

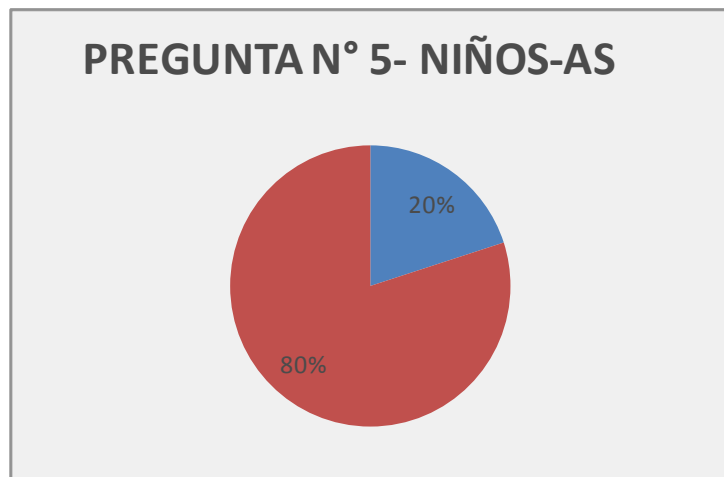


Gráfico N° 21

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera.

ANÁLISIS.- Se ha podido palpar que un 20% de pupilos practican hábitos de aseo y normas de cortesía no así la mayoría que alcanza a un 80%

INTERPRETACIÓN.- Es innegable que existen niños que practican el aseo y la cortesía pero el porcentaje es el mínimo por lo que hace falta hacer de esto un hábito.

PREGUNTA 6

¿El niño juega libremente y con espontaneidad.?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	93.33
NO	1	6.67
TOTAL	15	100.00

Tabla N° 22

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera

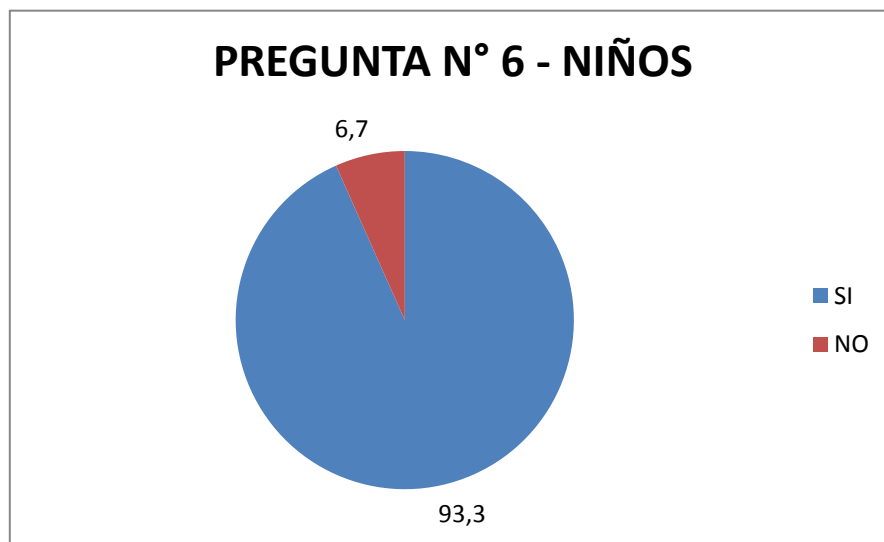


Gráfico N° 22

Realizado por: Eugenio Jerves Cabrera

ANÁLISIS: He podido observar que el 93.33% de niños del primer año de educación básica son capaces de expresarse en tanto que el 6.67% no son capaces de hacerlo.

INTERPRETACIÓN: Considero que hay que trabajar en este aspecto mejorando el autoestima del niño(a) y rompiendo juntos esta barrera del miedo

4.4. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

La validación de la hipótesis se lo hará a partir de la ficha dirigida a los estudiantes tomando como variable independiente la pregunta n°3 y como variable dependiente la pregunta n° 4

HIPÓTESIS:

La involucración del juego en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Comuna San Sebastián” mejorará el desarrollo psicomotor.

Planteamiento de la Hipótesis:

Hipótesis Nula (HO):

La involucración del juego en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Comuna San Sebastián” **NO** mejorará su psicomotricidad.

Hipótesis Alterna (HI):

La involucración del juego en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Comuna San Sebastián” **SI** mejorará el desarrollo psicomotor.

Para realizar la comprobación se utilizará un estadígrafo conocido como Chi Cuadrado, utilizando la siguiente fórmula:

$$X^2_c = (f_o - f_e) / e$$

De donde:

X^2_c = chi cuadrado calculado

X^2_t = chi cuadrado tabulado

= sumatoria

Fo = frecuencia Observada

Fe= frecuencia Esperada

Nivel de significancia o margen de error aceptable utilizado.

$\alpha=0,05\%$

Zona de rechazo de H1 o grados de libertad

	SI	NO
PREG. 1 (DOCENTES)		
PREG. 5 (DOCENTES)		
PREG. 1 (P.P.F.F)		
PREG. 7 (P.P.F.F)		
PREG. 6 (ESTUDIANTES)		
PREG. 1 (ESTUDIANTES)		

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

$$gl=(2-1)(6-1)$$

$$gl=(1)(5)$$

$$gl= 5$$

Entonces con un α de 0,05 y un gl de 4 tenemos que:

$$X^2_{\alpha} = 11,07$$

CÁLCULO DEL χ^2_c

FRECUENCIAS OBSERVADAS

PREGUNTAS	CLIENTES		TOTAL
	SI	NO	
Utiliza usted el juego en la realización de las diferentes clases. (DOCENTES)	7	1	8
Está usted capacitado para utilizar el juego durante el desarrollo de sus clases. (DOCENTES)	5	3	8
Le gusta jugar con sus hijos (P.P.F.F)	3	5	8
Piensa que al jugar el niño mejora su sicomotricidad (P.P.F.F)	8	0	8
El niño juega libremente y con espontaneidad.(P.P.F.F)	14	1	15
El niño de Primer Año de Educación Básica domina su motricidad fina.(P.P.F.F)	14	1	15
TOTAL	51	11	62

FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTAS	CLIENTES		TOTAL
	SI	NO	
Utiliza usted el juego en la realización de las diferentes clases.	6.581	1.419	8
Está usted capacitado para utilizar el juego durante el desarrollo de sus clases	6.581	1.419	8
Le gusta jugar con sus hijos	6.581	1.419	8
Piensa que al jugar el niño mejora su sicomotricidad	6.581	1.42	8
El niño juega libremente y con espontaneidad.	12.34	2.66	15
El niño de Primer Año de Educación Básica domina su motricidad fina.	12.34	2.66	15
TOTAL	51	11	62

CALCULO DEL CHI CUADRADO

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
2	2.71	-0.71	0.5036	0.186
2	2.71	-0.71	0.5036	0.186
3	2.71	0.29	0.0843	0.031
2	2.71	-0.71	0.5036	0.186
6	5.08	0.92	0.8452	0.166
6	5.08	0.92	0.8452	0.166
6	5.29	0.71	0.5036	0.095
6	5.29	0.71	0.5036	0.095
5	5.29	-0.290	0.0843	0.016
6	5.29	0.710	0.5036	0.095
9	9.92	-0.919	0.8452	0.085
9	2.66	6.339	40.179	15.098
CHI CUADRADO				16.406

INTERPRETACIÓN

Considerando el nivel de margen de error del 5%, la confianza es del 95% y con 5 grados de libertad el X^2_t es 11,07

Según la regla de decisión formulada dice se rechaza la hipótesis nula si el valor a calcularse del X^2 es mayor que el chi cuadrado tabulado. Caso contrario se acepta.

$$X^2_c > X^2_t$$

$$16.406 > 11.07$$

Por lo tanto se acepta la hipótesis alterna y consecuentemente, la involucración del juego en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Comuna San Sebastián SI mejorará el desarrollo sicomotor notablemente,

CAPÍTULO V

5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- Conclusiones

Luego de haber realizado esta investigación, he llegado a la conclusión de que el juego en el niño/a es esencial, por lo cual debemos saberlo aprovechar para la educación.

Para que el crecimiento del niño/a sea adecuado, en relación con su edad, es necesario que exista una estimulación propicia en el desarrollo psicomotriz desde las edades iniciales a través del juego.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niños/as, se debe dar importancia al juego como máximo exponente pedagógico para un mejor desarrollo de las dimensiones educativas que están planteadas en la Educación Inicial.

Los juegos tienen mucha utilidad para potencializar las habilidades motrices, cognitivas afectivas y psicosociales en los niños/as de esta edad.

Para que los niños/as logren un desarrollo integral tanto para comunicarse y expresarse es imprescindible que se conozcan a sí mismos para luego relacionarse con su medio.

5.2.- Recomendaciones

Se plantea que dentro de las planificaciones los maestros/as den mayor importancia al desarrollo psicomotriz para potencializarlo, en especial en estas edades que los niños/as están formando su personalidad.

Así mismo se sugiere que los maestros/as de Educación Básica relacionen el aprendizaje con el juego y al mismo tiempo estimulen debidamente la psicomotricidad pero sin dejar de lado los aspectos cognitivos que también son importantes.

Se debe reforzar la metodología del juego en las escuelas en especial en el primer año de Educación básica, donde los niños/as van a disfrutar del aprendizaje y a la vez divertirse.

Se debería incentivar que dentro de los Programas Curriculares Institucionales (PCI) se den más valor a las actividades lúdicas como son la danza, deporte y los juegos pero estos dirigidos al desarrollo psicomotriz de los niños/as.

Sería de mucho valor que los padres de familia lleven un mayor control sobre las actividades que realizan sus hijos/as en sus tiempos libres, e incentiven al juego para el desarrollo saludable y la interacción entre niños/as y adultos.

Proponer el uso de un compendio de juegos que permitan incentivar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas.

CAPITULO VI

6.- PROPUESTA

6.1.- DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO: Desarrollo de un compendio de juegos para incentivar el desarrollo psicomotor.

INSTITUCIÓN EJECUTORA: ESCUELA “COMUNA SAN SEBASTIÁN”

BENEFICIARIOS: Estudiantes; Maestro del 1º de Educación Básica, Padres de familia.

TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN:

Inicio: 24 de julio.

Fin: 30 de octubre.

Equipo técnico responsable: Sr. Eugenio Jerves Cabrera.

Naturaleza o tipo de: Intervención Socio Educativa.

6.2.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA:

Siendo evidentes las deficiencias psicomotoras de los niños de la escuela “Comuna San Sebastián” en la que laboro, creo necesario proponer una estimulación propicia desde el primer año de educación básica, utilizando el juego como máximo exponente pedagógico ya que ninguna actividad como esta mejora las habilidades motrices, afectivas, y psicosociales.

Espero que en el futuro todos los docentes de la institución, utilicen en el proceso de enseñanza- aprendizaje actividades lúdicas, desde luego sin dejar a lado lo cognitivo y hagan del aprender jugando un hábito para lograr un desarrollo integral de los educandos.

6.3 Justificación:

La presente es interesante y se justifica a partir de los resultados obtenidos, pues el maestro parvulario ha aplicado los juegos infantiles como un elemento metodológico para alcanzar un desarrollo psicomotor acorde a la edad cronológica de los pupilos, ha desarrollado su imaginación y creatividad, ha propiciado una sociabilización con sus compañeros y ha logrado que aprendan con entusiasmo y sin cansancio.

Por otro lado el juego ha permitido a los niños conocer el medio que les rodea, actuar en el mismo, sentir placer y se ha sentido motivado para adquirir cada vez mayores destrezas y habilidades.

Finalmente con el propósito de crear un ambiente idóneo para los educandos, se ha orientado a los Padres de Familia y docentes sobre los beneficios del juego y su incidencia en el aprendizaje de los niños(as) en edades iniciales.

6.4 Objetivos:

6.4.1 Objetivo General

- Diseñar un compendio de juegos infantiles que le permitan desarrollar la psicomotricidad de los niños(as) del primer año de educación básica de la Escuela “Comuna San Sebastián” del cantón Sígsig, provincia del Azuay.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Socializar entre los docentes y padres de familia a utilizar el juego para motivar a aprender a los niños-as.
- Seleccionar juegos adecuados que permitan desarrollar habilidades, destrezas motrices y agilidad mental.
- Utilizar un compendio de juegos como herramienta de apoyo para conseguir aprendizajes significativos.

6.5 Análisis de Factibilidad:

La propuesta es factible si consideramos los beneficiarios y el grado de aceptación que la misma genera en la institución educativa.

Los aspectos tomados en cuenta fueron:

Socio Cultural:

El juego promueve el desarrollo del niño en sus aspectos: físicos (sicomotor), emocional, intelectual y social fortaleciendo su autoestima, dentro de este marco, es viable su importancia.

Organizacional:

La recreación o el juego, su conformación, ejecución y desempeño requiere de organización tanto del maestro como de los estudiantes para poder cumplir con las metas deseadas.

Económica:

La institución educativa cuenta con espacios físicos y algunas herramientas necesarias para llevar a cabo la propuesta, por lo cual el desarrollo de la misma no requirió de mayor inversión.

En cuanto a los costos personales no fueron muy altos puesto que se tuvo que adquirir solo lo estrictamente necesario.

Por lo expuesto puedo manifestar que existe la facilidad económica.

CANT.	DESCRIPCIÓN	VALOR
40	COPIAS PARA CAPACITACIÓN DOCENTE	0,80
5	PELOTAS	35,00
10	CUERDAS PARA SALTAR	10,00
1	COLCHONETA	40,00
TOTAL		85,80

6.6 Fundamentación Científico Técnica:

El juego aparece en la historia de la humanidad desde las épocas más remotas. Al realizar excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. “En pinturas, vemos niños(as) en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento.

El juego tiene una doble función de aprendizaje y terapéutica, mediante el juego aprende a conocer el mundo de los objetos, así mismo y a los demás, al principio es individualista y más tarde este juego se transforma en aprendizaje, a través del juego el niño desarrolla sus facultades y capacidades ejercitándose en nuevas experiencias y aprendizajes.

La teoría de Piaget ofrece una visión completa del desarrollo cognitivo, aborda la parte cognitiva de la niñez a la adultez, el desarrollo moral, nociones sociales, lógicas y matemáticas. Su teoría es coherente y utiliza una metodología que ha dado resultados muy productivos durante medio siglo de investigación.

Por otro lado ha permitido demostrar que en el desarrollo cognitivo existen reguladores y que las capacidades del niño no son carentes de conexión, sino que guardan estrecha relación entre otras.

El juego para Piaget:

El niño con las actividades recreativas, practica y repite situaciones que le han impresionado con esta repetición enriquece su experiencia y sus conocimientos. En este juego en el cual reproduce e imita representando lo vivido, el lenguaje contribuye a la asimilación y acomodación de su experiencia, transformando en el juego todo lo que en realidad puede ser penoso haciéndole soportable y hasta agradable.

Período Sensorio Motriz:

Piaget manifiesta que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño(a) Dice que el juego permite sentar bases para el desarrollo de aprendizajes abstractos (lectura, escritura, cálculo)

Por otro lado dice que las acciones recreativas no se repiten como los reflejos, sino que se guardan en su fondo de experiencias para unirse con nuevos estímulos (algunos logrados por casualidad)

Período de pensamiento pre-operacional:

Para Piaget en el desarrollo evolutivo se da la formación del pensamiento objetivo simbólico.

Por otro lado en esta etapa se da el lenguaje que permite al niño adquirir un progresivo conocimiento de los sonidos que escucha. El niño es capaz de repetirlos, ordenarlos primero hace y repite con gran placer, luego es capaz de imitar ruidos, sonidos y palabras que oye en su medio ambiente.

Período Operaciones Concretas:

Señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El niño ya no se queda limitado a su propio punto de vista, sino que es capaz de considerar otros puntos de vista, coordinarlos y sacar las consecuencias.

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo” propia de la infancia. Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

El psicólogo e investigador Jerónimo Bruner estudió los efectos del juego relacionados a la habilidad del niño para resolver problemas poniendo en evidencia las conexiones fuertes entre la calidad del juego en los años de jardín de infantes y el estado de preparación de los niños para la instrucción escolar.

En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculadas a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivaciones y afectivos- sociales que se conviertan en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación. El juego proporciona placer, felicidad al niño/a; consolidado un mundo diferente de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos.

A través del juego el niño/a se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones. Los docentes deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica.

El compendio lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos , a saber esperar, a discutir en vez de pelear.

Las capacidades motrices se desarrollan en un sin número de actividades y momentos de juego.

Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño/a experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación , u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

“Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente”

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

Un niño pequeño es incapaz de expresar lo que realmente le pasa mediante el juego donde el niño se despersonaliza puede expresar y elaborar lo que pasa y siente, esta presente en los niños desde bebés como algo que les permite sentir placer y reactivarlo tantas veces como lo quiera, en los niños de 3 a 5 años la fuente de placer se centra en el propio cuerpo y por lo tanto los juegos tiene que ver con la curiosidad y la exploración del cuerpo, los contactos corporales son fuentes de juego.

El juego en el desarrollo social:

Existe una evidente relación entre el desarrollo del niño en la actividad lúdica y el desarrollo del lenguaje, la imaginación, los intereses, el carácter y la socialización.

“En juego los niños al imitar a los mayores desarrollan creativamente su argumento; los juegos de los niños de dos a cinco años tienen un carácter preferencialmente representativo”

Para el niño el juego es una realidad y esta realidad es mucho más interesante que aquella que le rodea, esta le es más interesante porque es más comprensible porque es producto de su creación, en los niños de dos o tres años la imitación tiene un carácter selectivo y esta relacionado con las particularidades de la edad y con el grado en que los intereses iniciales han sido educados. La inclinación de los niños a la imitación y una forma correcta de esta última determinan también el surgimiento y la idea del juego.

Los juegos aparecen por la necesidad de la comunicación, estas actividades se manifiestan en los niños desde que son muy pequeños. En la familia el niño juega con el papá, la mamá, los hermanos.

En estas edades el juego se caracteriza porque el niño, al reproducir el fenómeno que le ha impresionado, desempeña simultáneamente el rol del objeto que ha suscitado su interés y el sujeto que opera este objeto.

El juego de roles consiste en la transformación del niño en adulto, en este tipo de juego el niño refleja el personaje desarrollando un argumento.

Los juegos creativos se caracterizan porque en el mundo de los fenómenos es reproducido de imágenes materiales, moldeado, construcción, y a veces en dibujos. El proceso de educación y enseñanza garantiza un verdadero florecimiento de los juegos creativos en toda suavidad de forma y contenido.

6.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:

La propuesta estrategia del juego para el aprendizaje de los niños del Primer Año de Educación General Básica, será posible llevarla a su ejecución de la siguiente manera:

CAPACITACIÓN DEL DOCENTE DEL 1° A.E.G.B.

ORIENTACIONES DE INTERVENCIÓN EN EL AULA.

Convencido de que el maestro, es el guía de los educandos y a sabiendas de que hay que respetar las diferencias individuales desarrollaré una enseñanza orientada al escolar e impulsaré el juego como parte esencial del aprendizaje.

OBJETIVOS:

Motivaré a los pupilos a desarrollar actividades lúdicas para aprender en base al juego.

Aplicar nuevas estrategias, metodologías para aprender jugando.

Crear un compendio de juegos para la utilización en el aprendizaje infantil.

ETAPAS PARA EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

a) Primera Etapa:

Se les informará y se les orientará a los niños/as respecto a las actividades a realizarse:

- Preparación del Ambiente.
- Aplicación de actividades para motivarles y lograr la participación de los dicentes.
- Formación de Equipos de Juego.

b) Segunda Etapa:

- Se utilizarán estrategias de juego, que contienen el:
- Proceso didáctico para el aprendizaje del juego.

ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA PSICO-MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS(AS):

- Contar, favorece la relación número cantidad.
- Familiarizarse con las figuras geométricas, desarrolla la atención y la habilidad de ubicar.
- Comparar objetos, ayuda a diferenciar dimensiones.
- Identificar los colores, ayuda a reconocer y ubicar objetos.
- Comparar grupos de objetos, diferenciar dónde hay más, dónde hay menos y el orden en la serie numérica. Desarrolla la concentración y el vocabulario.

- Emparejar semejantes ayuda a aprender nombres de animales, incrementa el vocabulario y desarrolla la imaginación.
- Armar rompecabezas favorece en los procesos lógicos y mentales del niño, la ubicación espacial, la coordinación manual, la memoria, el reconocimiento de colores.
- Contar cuentos estimulan la comprensión y la expresión oral, enriquecen la memoria, el vocabulario y la imaginación de los niños.
- Caminar sobre líneas con los brazos abiertos, dando pequeños pasos estimula la coordinación motora, en general, y el equilibrio de los niños.
- Jugar a ser payasos y estar listo para hacer bromas, estimula la imaginación y la expresión corporal y oral del niño.
- Jugar a ser vaquitas, usar una máscara de papel, dibujando la cara del animal, recortar por los bordes, sujetar en su cara con un elástico, e imitar los movimientos y sonidos onomatopéyicos del animal, estimula la imaginación, la coordinación manual y el juego simbólico en los niños.
- Repetir trabalenguas con los niños, desarrolla las capacidades lingüísticas, mejora su vocalización y ejercita su memoria.
- Nombrar elementos concretos por ejemplo de una lámina, estimula la capacidad de atención y observación del niño.
- Hacer preguntas o comentarios incorrectos para que el niño te corrija, desarrolla el lenguaje, el pensamiento y afianza la relación maestro-estudiante.
- Jugar ¿Qué cosas se colocan juntas? Mencionar series de tres palabras y esperar para que el niño (a) diga las cosas que se guardan juntas.
Estimula la discriminación y asociación de objetos, la capacidad de pensar y la comprensión verbal.
- Jugar con el tiempo ¿Es de día o de noche? ¿Cómo sabes? ¿Qué haces durante el día?
Estimula la ubicación temporal, así como también favorece la expresión oral
- Jugar al sube y baja, columpio. Favorece al niño la ubicación espacial, la atención, la coordinación y el desarrollo del lenguaje.

- Reconoce figuras iguales y diferentes, y la habilidad de emparejar semejantes. Permiten incrementar el vocabulario y desarrollo la imaginación-
- Engomar, pegar favorece la coordinación de manos y dedos, la expresión artística y la creatividad.
- Pedir al niño que te cuente un sueño refuerza el apego y la comunicación y ayuda, a distinguir a los niños la realidad de la fantasía.
- Recolectar flores, hojas, piedras. Favorece las relaciones de confianza y afecto entre maestro-estudiantes y entre compañeros.
- Saltar obstáculos desarrolla la coordinación corporal y la imaginación del niño.
- Jugar a que no se caiga el muñeco de la toalla extendida. Luego de levantarla la misma. Desarrolla la coordinación ojo-mano.
- Describir láminas, desarrolla la capacidad de atención y concentración, la interpretación, la expresión oral y la comunicación.
- Observar absurdos, estimula la capacidad de deducción, la atención y la expresión oral.
- Percibir tarjetas ejercita la memoria, desarrolla la capacidad de concentración, favorece el reconocimiento de colores y mejora el vocabulario de los niños.
- Colocar objetos conocidos, dejar que los vean, luego cubrir los mismos ejercita la vista y la habilidad de enfocar mejor.
- Escuchar fuentes sonoras desarrolla y estimula el sentido del oído.
- Observar objetos, luego quitarle sus partes para decir que es lo que le hace falta, desarrolla la noción de que el todo se compone de partes.
- Pintar dibujos favorece la memoria visual, la coordinación de dedos y manos.
- Ubicar objetos: delante o detrás, encima o debajo, cerca o lejos, favorece la ubicación espacial, la atención y la concentración.
- Jugar a los jardineros, favorece la capacidad de observación y el aprecio por la vida.
- Jugar con títeres aumenta la imaginación y la creatividad.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:

Para desarrollar la propuesta he utilizado algunas estrategias. Las mismas han estado dirigidas hacia:

EL MAESTRO

- Actividades para obtener información(encuestas)
- Recolección de información, análisis e interpretación.
- Elaboración del cronograma de acción
- Diario del proyecto.
- Fichas de observación a los estudiantes.
- Referencias de historietas y cuentos.
- Estudio de personajes.
- Preguntas dirigidas y respuestas.
- Elaboración de esquemas de secuencias.
- Imaginación y deducción
- Reflexiones sobre diferentes situaciones.
- Dramatización.
- Análisis y comparaciones.
- Clasificación.
- Planteamiento de hipótesis y predicciones.
- Planteamiento de problemas que invitan a realizar reflexión, comparación, actuación.
- Selección y comparación de fuentes contrapuestas.
- Ejercicios de ubicación espacial.
- Elaboración de líneas de tiempo.
- Establecimiento de una balanza entre lo bueno y lo malo.
- Encontrar características comunes.

6.8 PLAN DE ACCION DE LA PROPUESTA

CAPACITACION AL PERSONAL DOCENTE

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	TIEMPO	RECURSOS
Consensuar a los docentes en actividades iniciales previas a la utilización del juego en la enseñanza aprendizaje.	Información y orientación previa a la aplicación de técnicas de juego.	Influencia del juego en el desarrollo psicomotor. El juego como actividad inherente en el ser humano. Clases de juego. Preparación de los estudiantes en el juego. Actividades para la ejecución de diferentes juegos.	2011 – 09 - 12 8 h 00 a 9 h 45	<u>Humanos</u> Personal Docente. <u>Materiales</u> Fotocopias Papelotes Marcadores <u>Económicos</u> \$15

CUADRO N° 5: CAPACITACIÓN AL PERSONAL DOCENTE

REALIZADO POR: EUGENIO JERVES

PROCESO DIDÁCTICO PARA APRENDER JUGANDO

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	TIEMPO	RECURSOS
<p>Desarrollar actividades previas a la ejecución de estrategias de juego para aprender.</p>	<p>Juegos. Actividades iníciales</p>	<p>Sugerencias para escuchar, mantener la disciplina, protección personal, orden, desempeño en el aula y fuera de ella.</p> <p>Orientar sobre las actividades a realizarse y reglas de juego.</p> <p>Consejos para formar equipos de juego.</p> <p>Aplicación en el aula de las técnicas.</p> <p>*Caracterización de la técnica.</p> <p>*Objetivo.</p> <p>*Desarrollo.</p> <p>*Sugerencia.</p>	<p>2011 – 09 - 19 9h00 a 9h45</p>	<p><u>Humanos</u> Personal Docente. Estudiantes</p>

<p>Comprender y aplicar estrategias de juego para desarrollar la psicomotricidad del niño y de la niña</p>	<p>Procesos didácticos de técnicas seleccionadas. Trozado, rayado, armado, recortado, pintura, rompecabezas, collage, enhebrado, engranaje. Uso de lápices de color. Dramatización.</p>		<p>Dos horas semanales por cada técnica.</p>	<p><u>Materiales</u> Rompecabezas. Pinturas. Tijeras. Materiales del medio. Cuentas. Pelucas. Bastón. Lentes. Canastas Disfraces.</p>
--	---	--	--	---

TABLA N° 6 : PROCESO DIDÁCTICO PARA APRENDER JUGANDO

REALIZADO POR: EUGENIO JERVES CABRERA.

6.9 MONITOREO Y EVALUACION DEL PROYECTO

Se evaluará de acuerdo a su desempeño y tomando en cuenta los respectivos indicadores.

Instructivo:

Al lado derecho de cada indicador marque con una “X” la característica asignada en la columna correspondiente:

(CONTINUA PAG. SIGUIENTE)

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

INDICADORES	ALTO	MEDIO	BAJO
<p>CAPACITACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A nivel de información y orientación al Personal Docente. • Se desarrolló la capacitación docente. • Se constató la asistencia de los docentes. • Se desarrolló juegos para optimizar el aprendizaje. • Se realizaron temáticas previas a la ejecución de técnicas de juego. • Se orientó sobre actividades a realizarse y reglas de juegos. • Se formaron equipos de juego. <p>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ESTRATEGIAS DEL JUEGO:</p> <p><u>A nivel de Docentes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se aplicarán estrategias de juego en horas clases. • Se estima un desarrollo en las áreas afines. • Se aprecia el desarrollo en valores: responsabilidad, respeto, equidad. <p><u>A nivel de Estudiantes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes muestran sentimientos de dicha y complacencia por las actividades realizadas. • Se ha optimizado el aprendizaje utilizando el juego. • Se ha percibido un desarrollo en habilidades y destrezas. • Se ha observado un desarrollo mental de los estudiantes. • Se ha notado un desarrollo emocional. • Se ha visto un desarrollo social. 			

TABLA N° 7: MONITOREO Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

REALIZADO POR: EUGENIO JERVES CABRERA

6.10 MODELO OPERATIVO

FASES	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO	RESULTADOS
Sensibilización	Socializar entre docentes y padres de familia a utilizar el juego para motivar a aprender a los niños (as)	Conocer métodos técnicas de juegos, beneficios del mismo. Reunión de padres de familia y personal docente para socializar el proyecto.	Charlas Dinámicas Juegos.	Investigador	2 Semanas	Comunidad Educativa predispuesta a utilizar el juego para la Enseñanza-Aprendizaje.
Capacitación	Seleccionar juegos adecuados que permitan desarrollar habilidades, destrezas motrices y agilidad mental.	Conversar sobre juegos, clases; destacar la importancia del juego. Manifestar estrategias para el juego	Manual de Juegos.	Investigador		Utilizar el juego para Enseñanza – Aprendizaje.
Ejecución	Utilizar el compendio de juegos como una herramienta de apoyo para conseguir aprendizajes significativos.	Observar-Describir-Realizar movimientos corporales –Inventar- Escuchar-Reconocer –Contar – Identificar – Preguntar - Repetir.	Cuentos, tarjetas, cuerdas, rompecabezas, toallas, sorbetes, pinturas, crayones, goma, tijeras, papeles, pinturas, llantas, revistas, punzón, tablas, plastilinas, uñas, bloques lógicos, figuras de engranajes, pelotas, colchonetas.	Mestros y estudiantes.		Usar el juego para relacionarse con los demás y su entorno, como seres humanos responsables, solidarios y proactivos.
Evaluación	Establecer el grado de asertividad en el uso del juego para la Enseñanza – Aprendizaje					

TABLA N° 8: MODELO OPERATIVO

REALIZADO POR: EUGENIO JERVES

6.11 BIBLIOGRAFIA Y DIRECCIONES ELECTRONICAS:

- Colección de Educación Temprana Aprende Jugando Edit. El Universo Edición: Diagramación, Prerensa Digital, Año 2.003 Lima-Agosto Varios Autores.
- Tomo 1 El Afecto y el Juego: Estrechando Vínculos.
- Tomo 2 Etapas del Desarrollo: Creciendo de manera Integral.
- Tomo 3 Del Juego al Lenguaje: Mejorando la Comunicación.
- Tomo 4 Niños Seguros: Consolidando la Identidad.
- Tomo 5 Los Cinco Sentidos: Abriendo los ojos y afinando el oído
(Parte 1)
- Tomo 6 Los Cinco Sentidos: Explorando el Mundo (Parte 2)
- Tomo 7 Niños en Movimiento: Aprendiendo sin Barreras.
- Tomo 8 Pequeños Lectores: Despertando la Imaginación.
- Tomo 9 Momentos Difíciles: Superando Problemas.
- Tomo 10 Más Juegos: Sumando Diversiones.

- HERRERA, Luís. MEDINA, Arnaldo. NARANJO, Galo. Tutoría de la Investigación Científica. EDIT. Diseño y Diagramación: Maxtudio-2823894- Ambato. País: Ecuador 2.010
- ENCICLOPEDIA ENCARTA, Varios Autores, 2009
- LIBRO DE PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA, Programa de Formación Continua del Magisterio Fiscal Varios Autores, EDIT Primera Edición Diciembre del 2.010, País: Ecuador, Año: 2010
- GUÍA DIDÁCTICA I Juegos, Rondas y Canciones, Ministerio de Educación y Cultura Convenio Ecuatoriano-ALEMAN, Varios AUTORES, EDIT Tercera Edición, País: Ecuador, AÑO: 1994
- CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y DE LA ADOLESCENCIA, 2003
- DECROLY, Ovidio, El Juego Educativo, Edit. El Comercio, Lima, Perú, 2.007
- ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA, Año: Primer año de Educación Básica, EDIT. Martha Alicia Guitarra Santa cruz, 2.010
- [http:// www. Médicos ecuador. Com/español/noticias/noticia42htm.](http://www.Médicos.ecuador.Com/español/noticias/noticia42htm)
- [http:// www. Saber. Ula. Ve/ Carmen- Torres. Pdf.](http://www.Saber.Ula.Ve/Carmen-Torres.Pdf)
- [http:// www. Monografías. Com/trabajos14/importancia-juego.shtml.](http://www.Monografías.Com/trabajos14/importancia-juego.shtml)
- [http:// es. Wikipedia. Org/wiki/ juego.](http://es.Wikipedia.Org/wiki/juego)
- [http:// es. Wikipedia. Org/ wiki/ deporte](http://es.Wikipedia.Org/wiki/deporte)
- [http:// es. Wikipedia. Org/ wiki/ motricidad.](http://es.Wikipedia.Org/wiki/motricidad)
- [http// es. Wikipedia. Org/ wiki/ esquema corporal.](http://es.Wikipedia.Org/wiki/esquema-corporal)
- [http// es. Wikipedia. Org/ wiki/ psicopedagogía.](http://es.Wikipedia.Org/wiki/psicopedagogía)

ANEXOS

ANEXO 1

COMPENDIO DE JUEGOS PARA AYUDAR A
MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS
ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA

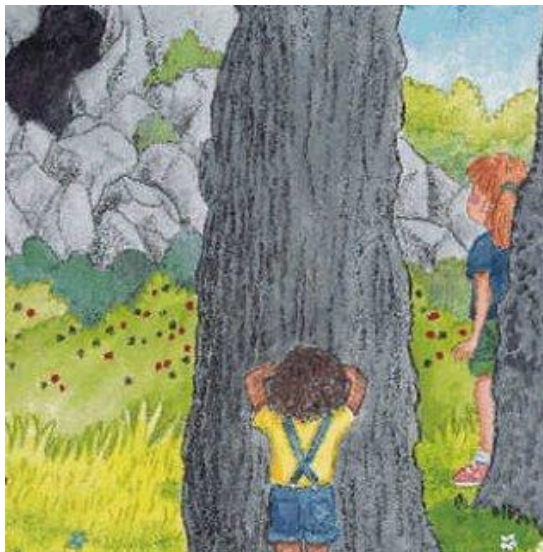
ESCONDITE

Objetivos específicos de desarrollo: Control motor y postural. Este juego tiene como finalidad el control de la inmovilidad total de la postura.

Participantes: Toda la clase.

Materiales: Niños/as y educador/a

Descripción: Dentro del aula designaremos un lugar llamado “sede”, desde donde se ejerce todo el control del juego y hacia la que se dirigen todos los niños/as. Un niño/a, por sorteo, está en la sede, el resto de los niños/as están situados al otro extremo de la clase, dependiendo del espacio de juego. El niño/a que está en la sede, está de espaldas a sus compañeros de forma que no ve sus movimientos, y así de espaldas sin verlos, dice una rima “un, dos, tres, escondite, sin mover las manos, sin mover los pies”, u otra que el educador/a proponga, los demás niños/as se acercan a la sede, pero su movimiento se detiene cuando la rima termina, el niño/a que decía se voltea y observa la inmovilidad de los compañeros buscando algún movimiento que les delate, si eso ocurre, señala al niño/a que se ha movido y éste le releva de su puesto en la sede y el juego empieza nuevamente.



A MOVER EL CUERPO

Objetivos específicos de desarrollo: Desarrollo muscular, la imaginación, el vocabulario; estimula la capacidad de seguir instrucciones y libera tensiones.

Participantes: Toda la clase.

Materiales: Niños/as y educador/a

Descripción: Diremos a los niños que van a jugar a convertirse en animales y en objetos, y que tiene que seguir las indicaciones. Se puede realizar esta actividad en un patio o parque. A continuación se les puede decir:

-¡A saltar como un conejo!

¡A rodar como una pelota!

¡A trepar como un mono!

¡A caminar como un cangrejo!

¡A gatear como un bebé!

¡A reptar como una serpiente!

¡A correr como un caballo!, etc.



MEJORANDO LA PUNTERÍA

Objetivos específicos de desarrollo: Estimula el movimiento corporal y desarrolla la destreza manual, la puntería y la coordinación ojo- mano.

Participantes: Toda la clase.

Materiales: Niños/as y educador/a , caja de cartón acondicionada para el juego, pelota pequeña.

Descripción: En un cartón de zapatos dibuje una araña con una hueco grande en su panza. Salimos con los niños y les damos una pelota pequeña para que la arrojen hacia la panza de la araña con el objetivo de que la introduzcan al interior de esta caja. Tenga cuidado de que la distancia sea la adecuada para realizar este juego. Repetimos el mismo procedimiento con todos los niños.



LA TORRE DE CARTÓN.

Objetivos específicos de desarrollo: Desarrolla el vocabulario y enseña a los niños a diferenciar tamaños.

Participantes: Toda la clase.

Materiales: Niños/as y educador/a

Descripción: Pedimos a los niños que reúnan cajas vacías de cartón de distintos tamaños; luego les indicamos que formen una torre empezando por la más grande y terminando por la más pequeña.

Mientras los niños lo hacen, se les habla de cosas que son pequeñas, medianas y grandes.



CACERÍA DE GLOBOS

Objetivos específicos de desarrollo: Divierte y desarrolla la coordinación corporal, ejercita el cuerpo.

Participantes: Toda la clase.

Materiales: niños/as y educador/a

Descripción: Se infla un globo, pero no se debe hacer un nudo para cerrarlo. Después se le explica al niño que al soltarlo el aire se escapará y el globo saldrá disparado hacia todas direcciones. El juego consiste en que el pequeño trate de atrapar el globo antes de que se caiga al piso.



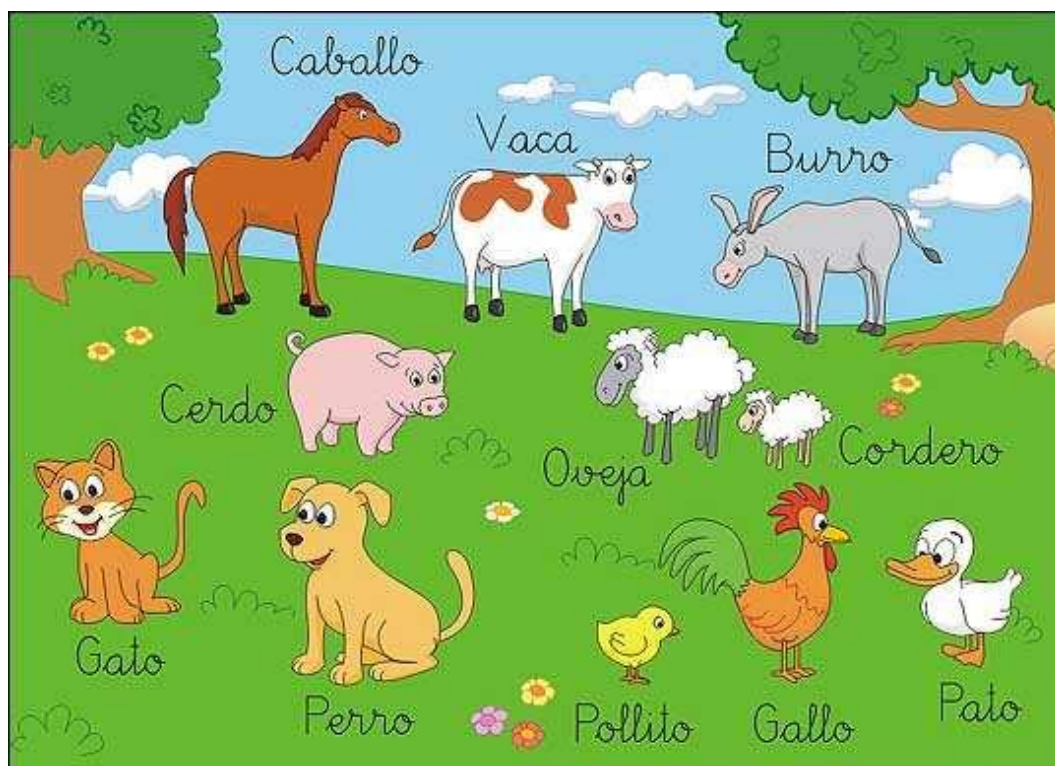
LOS ANIMALES

Objetivos específicos de desarrollo: Control postural y la marcha. Este juego tiene como finalidad el desarrollo de las sinergias tónico-posturales de la marcha.

Participantes: Toda la clase.

Materiales: Niños/as y educador/a

Descripción: Se formará dos grupos de niños/as, el primero representarán a un animal de su entorno, el cual será designado por el educador/a, este grupo tendrá que imitar gestos, movimientos, posturas de los animales que se les ha designado. El otro grupo se centra en la observación de los animales, trataran de reconocer, nombrar los animales y describir qué es lo que les pasa, qué hacen, por qué lo hacen.



UN TELEFONO DE CARTÓN

Objetivos específicos de desarrollo: Desarrolla la imaginación, estimula el lenguaje, la comunicación y el afecto.

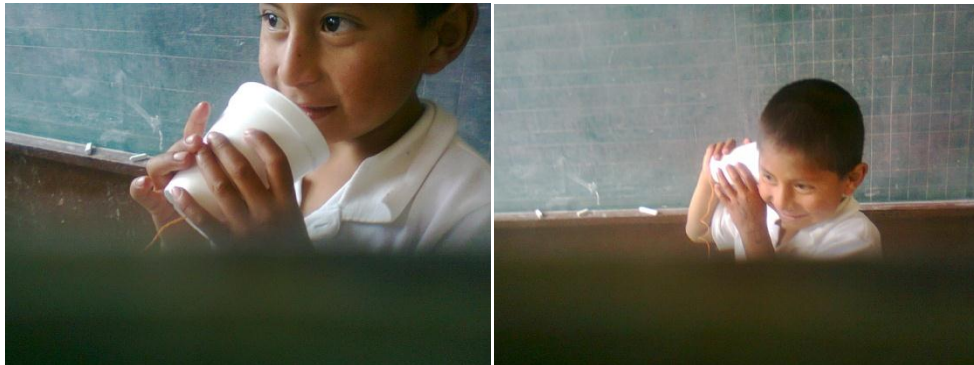
Participantes: Toda la clase.

Materiales: Niños/as y educador/a

Descripción: Consigue dos vasos de cartón, hazles un huequito en la base y atraviésalos con una piola de poco mas de un metro. Anuda ambas puntas para que el hilo no salga de los vasos. Coloque la boca del vaso en el oído del niño (a) y hablen por teléfono. Luego él habla y tú escuchas.

Preguntar: ¿Qué te gustaría hacer esta tarde?

¿Qué hizo por la mañana?



NOMBRANDO LAS PARTES DEL CUERPO

Objetivos específicos de desarrollo: Esta actividad desarrolla el lenguaje, estimula la capacidad de atención, observación del niño y ayuda al reconocimiento de las partes del cuerpo humano.

Participantes: Toda la clase.

Materiales: Tacos de madera, tablillas, ladrillos, niños/as y educador/a

Descripción: Pedirle al niño que nombre las partes del cuerpo del maestro (a). Por ejemplo señalar la cabeza, el brazo, la mano, y preguntarle qué es. Hacerlo lo mismo con cada una de las partes del cuerpo. Entonar la canción: Ras, ras, ras hace la pata del perro cuando se rasca la oreja donde se esconde la pulga. Dramatizar la canción y cambiar oreja por: rodillas, nariz, frente, etc.



LA CUERDA.

Objetivos específicos de desarrollo: Equilibrio y control motor. El juego tiene como finalidad la coordinación de movimientos en situaciones de desequilibrio.

Participantes: Toda la clase.

Materiales: Cuerda, pañuelo.

Descripción: Se divide una cuerda en dos mitades. Un grupo de niños/as se sitúa en un extremo de la cuerda y otro grupo con el mismo número de niños/as al otro extremo. Cada grupo tiene su campo, las dos mitades de la cuerda están divididas por un pañuelo atado a ella y que servirá como referencia visual, del mismo modo en el suelo hay una señal que divide los dos campos y sobre esa señal debe quedar suspendido el pañuelo. A una indicación del educador/a, los dos grupos de niños o niñas han de tirar con todas sus fuerzas de la cuerda, sin caerse, a fin de que el pañuelo supere la línea señalada, deben tirar de forma que el pañuelo pase a su campo o territorio.



JIRAFAS Y SAPITOS

Objetivos específicos de desarrollo: El juego tiene como finalidad el desarrollo motor, el equilibrio y desplazamiento.

Participantes: Toda la clase.

Recursos: Niños/as y educador

Descripción: Los niños/as se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal del docente, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños/as hagan todo el recorrido en la posición combinada; está permitido sólo dar un salto para traspasar la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños/as agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.



CARRERA DE TORTUGAS

Objetivos específicos de desarrollo: Control motor, coordinación y equilibrio.
Este juego tiene como finalidad el control motor y el equilibrio.

Participantes: Toda la clase.

Recursos: Almohadones, niños/as y educador/a

Descripción: Con los niños/as en el patio. Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener un almohadón o una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en posición de ganeo, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.



LA ESTATUA

Objetivos específicos de desarrollo: Control motor y postura corporal. Este juego tiene como finalidad el desarrollo de la coordinación óculo-manual y el control motor.

Participantes: Toda la clase.

Recursos: Pelota, niños/as y educador/a

Descripción: Están los niños/as en el patio. El educador/a lanza la pelota hacia lo alto a la vez que dice el nombre de un niño/a. Este debe cogerla lo antes posible. Los demás niños/as salen corriendo alejándose del lugar. Cuando el niño/a nombrado por el educador/a coge la pelota en sus manos, los demás deben quedarse inmóviles. Entonces el niño/a que tiene la pelota lanzará a otro niño/a nombrando y se vuelve a repetir el juego.



EL LOBO Y LAS OVEJAS

Objetivos específicos de desarrollo: Control Motor. El juego tiene como finalidad el desplazamiento y el equilibrio.

Participantes: Toda la clase

Recursos: Niños/as y educador/a

Descripción: Se formará con un grupo de estudiantes un círculo, dentro del mismo irá un niño al que se le ha escogido representa el lobo. Todos los pupilos cantan: juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá, luego le preguntan ¿Qué estas haciendo lobito?. El lobo contesta estoy levantándome. Sigue el juego con algunas preguntas. Al momento que el lobo dice que esta listo para comerlos todos los niños corren para no dejarse atrapar. El niño(a) que es atrapado ocupa el lugar del lobo



LA RONDA DE LOS ANIMALES

Objetivos específicos de desarrollo: Control motor. El juego tiene como finalidad el desarrollo de la coordinación motora, así como el desarrollo de la atención.

Participantes: Toda la clase

Recursos: Niños/as y educador/a

Descripción: Los niños/as se colocan en círculo cantan y dramatizan: La ronda, la ronda de los animales a mí me gusta a mí ¿Cómo hace el gallito? Ki ki ri ki moviendo la colita ki ki ri ki. La ronda la ronda de los animales a mí me gusta a mí ¿Cómo hace el borreguito? Meeee meee, moviendo la colita meee meee.

Realizar igual procedimiento con otros animales.



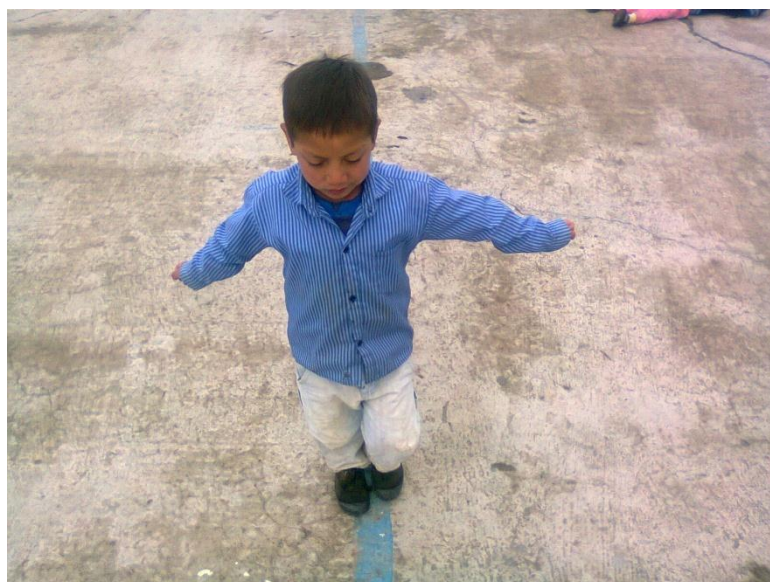
LOS MALABARISTAS

Objetivos específicos de desarrollo: Motor. El juego tiene como finalidad el desarrollo del equilibrio y desplazamiento

Participantes: Toda la clase.

Recursos: Libro, regla, borrador, niños/as y educador.

Descripción: En el patio o aula. Se forma parejas, se traza una línea de salida y otra de llegada. Cada niño/a va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el niño/a siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún niño/a puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.



EXPLOTAR GLOBOS

Objetivos específicos de desarrollo: Control motor. El juego tiene como finalidad desarrollar las capacidades físicas, equilibrio, fuerza y velocidad.

Participantes: Toda la clase.

Recursos: Globos, niños/as y educador

Descripción: Se formarán 2 equipos, arrodillados, uno detrás de otro. Del otro lado estarán los globos, inflados. Cuando den la señal, saldrán un niño/a de cada equipo saltando, tomarán el globo con la mano y deberán reventarlo con los pompis. Gana el equipo que primero termine de reventar los globos.



NO VEO

Objetivos específicos de desarrollo: Desplazamiento, orientación espacial y discriminación auditiva. El juego tiene como finalidad el control de los cambios de dirección del desplazamiento según el lugar de donde proviene el sonido.

Participantes: Toda la clase.

Recursos: Objetos musicales, niños/as y educador/a.

Descripción: Se forma dos grupos, los que tienen los ojos vendados y los otros que tienen los ojos descubiertos, estos grupos van a tener distintos objetos que producen sonidos claramente diferenciados, y van a conducir a los niños/as que caminan con los ojos vendados hacia un punto que el educador/a o los niños/as han determinado. El punto de llegada sólo lo conoce el niño/a conductor. Al final, desde el punto de llegada, el niño/a conducido y el niño/a conductor, han de relatar, a su modo el recorrido realizado.



TRABALENGUAS

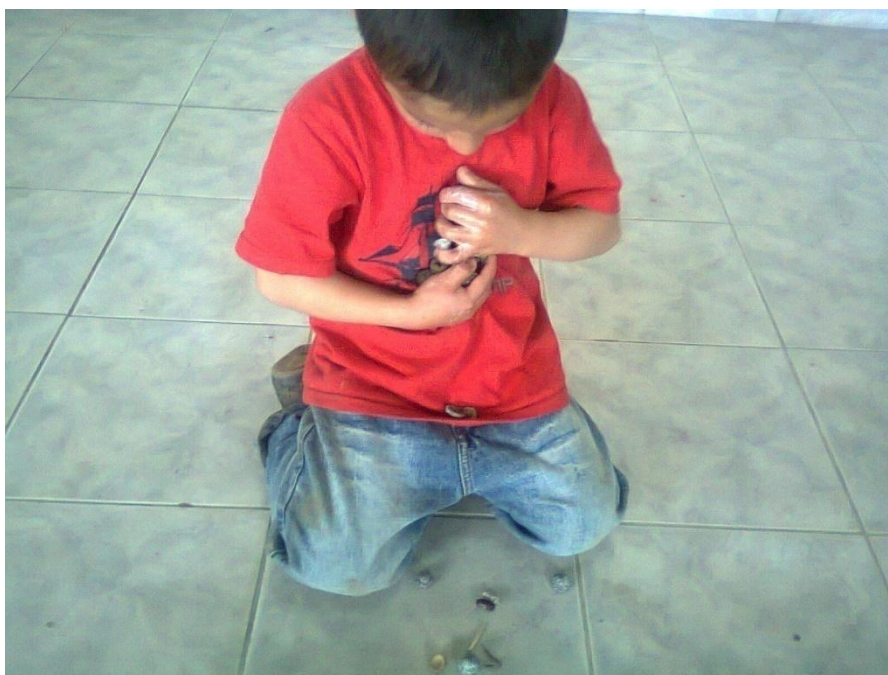
Objetivos específicos de desarrollo: Mejora la vocalización, ejercita la memoria, desarrolla la capacidad lingüística.

Participantes: Toda la clase.

Recursos: Niños/as y educador.

Descripción: Enseñar trabalenguas y pedirle que los aprenda y repita:

- Pablito clavó un clavito que lindo clavo clavó Pablito.
- Tres tristes tigres comen trigo en un trigal.



EL GUSANITO

Objetivos específicos de desarrollo: Control motor. Este juego tiene como finalidad el desarrollo del equilibrio, coordinación de movimientos, velocidad y desplazamiento.

Participantes: Toda la clase

Materiales: Ula, un pito, niños/as y educador/a

Descripción: Se forman dos grupos, uno detrás de otro. Ante la señal sonora del maestro(a) silbato. El primer estudiante tiene que salir gateando y pasar por cada uno de los aros del gusano de manera rápida ya que sus compañeros vienen por detrás, al final en el último aro el niño(a) se levanta nuevamente reincorporándose al gusano y así sucesivamente. Gana el grupo que menor tiempo se demora en la ejecución del juego



SALTAR OBSTÁCULOS

Coloca obstáculos para que el niño los recorra. Por ejemplo utiliza una llanta de goma y que el niño gatee a través de ella. Luego ubica en el piso unas sillas para que el niño(a) salte una a una. Amarra una soga estirada por los extremos de dos sillas, cuidando que la soga quede a poca distancia del suelo para que el niño pase arrastrándose.



QUE NO CAIGA EL MUÑECO

Extiende una toalla grande en el piso coloca al centro un muñeco. Luego dile que sostenga con sus manos las dos puntas de un extremo de la toalla, mientras tú sostienes el otro. A la cuenta de tres levanta la toalla de tal modo que el muñeco salte sin caerse.



CAMINITOS DIFICILES

Corta varios trozos largos de pita o de lana de más de un metro cada uno y colócalos sobre el piso de en forma de zigzag, círculos, remolinos, cuadrados líneas.

Después pídele al niño que camine sobre las pitas siguiendo las rutas. Puedes colocar un caramelo al final del camino para hacer más estimulante el juego.



EL ROMPECABEZAS

Muéstrale al niño el rompecabezas armado para que perciba la visión de la imagen completa. Dile que saque las piezas, las mezcle y coloque en el lugar correspondiente, encajando uno con otras. Pídele que conteste preguntas.

Esta actividad favorece los procesos lógicos y mentales del niño, la ubicación espacial, la coordinación manual, memoria, el reconocimiento de colores, el conteo y la expresión oral.



LA CAJA DEL TESORO

Mete dentro de una bolsa o en una funda grande de almohada, varios objetos que al niño le sean familiares; por ejemplo un pan, una fruta, algunos de sus juguetes, un libro, etc.

Pídele que cierre los ojos o cúbrese los suavemente con un pañuelo; luego, dile que coja un objeto al azar. Permite que lo toque durante algún tiempo y te diga qué es.

Mientras lo toca: Pregúntale si es suave o áspero, si es duro o blando, etc.

Esta actividad desarrolla la sensibilidad del tacto, ejercita la memoria visual y agudiza la percepción y la capacidad de pensar del niño.



EL BUEN OBSERVADOR

Pon en una bandeja cuatro o cinco objetos que el niño(a) conozca. Por ejemplo, una fruta, un juguete, una taza, un jabón, un pañuelo y deja que la vea durante aproximadamente un minuto. Luego, cubre la bandeja y pídele al niño que nombre y describa los objetos que vio.

Cuando se familiarice con este juego puedes aumentar gradualmente la cantidad de objetos.

Esta actividad ejercita el sentido de la vista y desarrolla la habilidad de enfocar mejor. También ejercita la memoria, la capacidad de concentración y atención, y la expresión oral.



FULBITO DE MANO.

Enséñale al niño a formar un “arco de fútbol” con el dedo pulgar y el dedo índice. Haz una bolita de papel y trata de meter un gol con tu dedo índice. Cuando pierdas, le tocará al niño “patear” la pelota con su dedito.

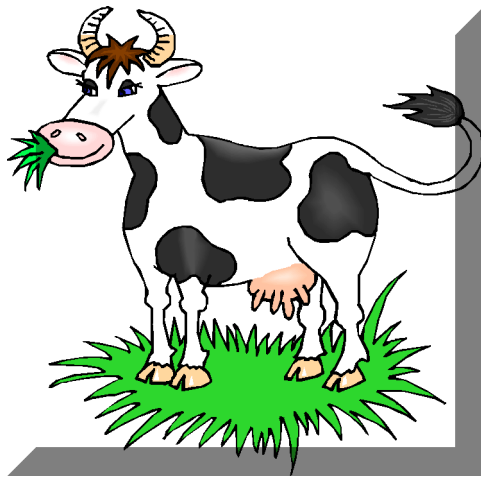
Esta actividad desarrolla la concentración, la atención, la coordinación de dedos, la coordinación mano ojo, y afina la puntería y el sentido de dirección



QUE ANIMAL SOY

Cuando dispongas de unos minutos libres graba tu voz imitando el sonido que producen algunos animales. Puedes decir, por ejemplo: “ Miau, miau “ ¿qué animal soy ¿?. Deja que corra la cinta unos segundos para que tu niño pueda responder. Otros ejemplo: “ Muu, muu, ¿Qué animal soy? Gua gua ¿Qué animal soy?-

Esta actividad favorece la capacidad de atención y de concentración del niño. También estimula la imaginación, el vocabulario, y el reconocimiento de animales.



APRENDIENDO A UBICARNOS ENCIMA Y DEBAJO

Coge el juguete favorito de tu alumno y dale las siguientes instrucciones:

- Coloca el juguete encima de la mesa (de la silla)
- Coloca el juguete debajo de la mesa (de la silla)

Esta actividad desarrolla las nociones encima-debajo y favorece la capacidad de seguir las instrucciones.



NOMBRANDO SUS PARTES

Al leer al niño su cuento favorito, pídele que te nombre elementos concretos. Por ejemplo si esta ante la imagen de una casa, señala la puerta, la ventana y pregúntale ¿qué es? Haz lo mismo con cuanto detalle contenga la ilustración.

Esta actividad desarrolla el lenguaje y estimula la capacidad de atención y observación del niño.



CUENTAME TU SUEÑO

Todas las mañanas, al despertar, pídele al niño que te cuente sus sueños. Si al comienzo no responde, cuéntale tu los tuyos obviando detalles que lo pueden confundir o asustar. Cuando te cuente una pesadilla, cálmalo dile que solo se trata de un sueño y que no tiene nada que ver con la realidad. Muéstrale tu alegría y tu emoción cuando te cuente cosas bonitas.

Esta actividad refuerza el apego y la comunicación. También, desarrolla la expresión oral y ayuda a los niños a distinguir la realidad de la fantasía.



ENGOMADO Y PEGADO

Reúne y dale al niño una variedad de objetos tales como papel periódico, papel de regalo, fotos de revistas, plumas, hojas, flores, tiras de tela o papel, tarjetas viejas, cereales, fideos, etc. Dale también pegamento (no tóxico) y pídele que los pegue en cajas de cereal, leche o zapatos, platos desechables, cartones de huevos, bolsas de papel, etc.

Esta actividad favorece la coordinación de manos y dedos, la expresión artística y la creatividad.



OBJETOS DE LA NATURALEZA

Cuando salgas con el niño(a) a pasear por el campo, recojan piedras, hojas, flores, y todo lo que le resulte atractivo para él o ella. Una vez en la escuela, ayúdalos a clasificar lo que han recolectado por conjuntos: Hojas a un lado, piedras en otro, etc. También pueden clasificar por tamaños, colores, del más grande al más pequeño. Según la edad del niño se puede aumentar la dificultad de las agrupaciones.

Esta actividad desarrolla la capacidad de agrupar y clasificar y, por lo tanto, desarrolla el pensamiento. También favorece las relaciones de confianza y afecto



ANEXO N 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EN EDUCACIÓN BÁSICA
LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICO-
MOTOR ESCUELA "COMUNA SAN SEBASTIÁN"

ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES.

Objetivo: Recabar información acerca del juego y su influencia en el desarrollo psico-motor en el aprendizaje de los niños-as del primer año de educación básica.

INSTRUCCIONES GENERALES:

*Marque con una "X" dentro del recuadro, la opción que usted crea conveniente.

* Cada declaración tiene dos posibilidades de respuesta, escoja una por favor:

¿Utiliza usted el juego en la realización de las diferentes clases?

SI()

NO()

¿Considera usted que la aplicación del Juego permite desarrollar la psico-motricidad en el aprestamiento pre-escolar?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

¿Considera incluir al juego dentro del que hacer pedagógico?

SI()

NO()

¿El juego permite que los estudiantes se interesen más por aprender?

SI() NO()

¿Cree usted que los docentes de esta institución pueden manejar los diferentes tipos de juegos?

SI() NO()

¿Le gustaría a usted capacitarse en los diferentes tipos de juego, para aplicar en el aprestamiento pre-escolar?

SI() NO()

¿Maneja usted el juego para desarrollar habilidades y destrezas psico-motrices durante el aprestamiento escolar?

SI() No()

¿Mediante el juego los estudiantes pueden desarrollar su creatividad e imaginación?

SI() NO()

GRACIAS POR SU ATENCIÓN Y COLABORACIÓN.

ANEXO N° 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EN EDUCACIÓN BÁSICA

LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICO-MOTOR.

ESCUELA “COMUNA SAN SEBASTIÁN”

ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO: Recabar información acerca del juego y su influencia en el desarrollo psico-motor en el aprendizaje de los niños-as del Primer año de Educación Básica.

INSTRUCCIONES GENERALES:

- Marque con una “X” dentro del recuadro la opción que usted crea conveniente:
- Cada declaración tiene dos posibilidades de respuesta escoja una por favor.

¿Le gusta jugar con sus hijos?

SI () NO ()

¿Juega frecuentemente con ellos en su tiempo libre?

SI () NO ()

¿Considera usted que un niño aprende jugando?

SI () NO ()

¿El juego permite que los estudiantes se interesen por aprender?

SI () NO ()

¿Se realizan actividades recreativas en la Comunidad?

SI () NO ()

¿Le gustaría participar en actividades recreativas dentro de tú Comunidad?

SI () NO()

¿Piensa que al jugar el niño mejora su psico-motricidad?

SI () NO()

¿Tienes acceso a las canchas de uso múltiple que existen en tú Comunidad?

SI () NO()

GRACIAS POR SU ATENCIÓN Y COLABORACIÓN.

ANEXO N.4

FICHA DE OBSERVACION

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA EN EDUCACION BASICA

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo de estudio: Recabar información acerca del juego y su influencia en el desarrollo psico-motor en el aprendizaje de los niños-as del Primer Año de Educación Básica.

Lugar de observación: Aulas de la Escuela “Comuna San Sebastián”

Fecha de la observación.....

Nombre del investigador “Eugenio Jerves Cabrera”

Descripción de la Observación
