



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención  
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación.**

**Mención: Educación Parvularia**

**TEMA:**

---

“LA PRACTICA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN  
EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “LEMCIS” DE LA  
CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

---

**AUTORA:** Montenegro Ramírez Gabriela Monserrath

**TUTOR:** Dr. Mg. Rodríguez Morales Raúl

Ambato-Ecuador

2012

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

Yo RAÚL RODRIGUEZ MORALES CC. 180103007-1 en mi calidad de tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “La práctica de las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica “LEMCIS” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.” desarrollado por la egresada Montenegro Ramírez Gabriela Monserrath considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....  
Dr. Mg. Raúl Rodríguez Morales

TUTOR

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien 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 de su autor.

.....

**MONTENEGRO RAMÍREZ GABRIELA MONSERRATH**

**CI. 180419378-5**

**AUTORA**

## **SESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LA PRACTICA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “LEMCIS” DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA” 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.

.....

MONTENEGRO RAMÍREZ GABRIELA MONSERRATH

CI. 180419378-5

**AUTORA**

**AL CONCEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “La Practica de las Actividades Lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica “LEMCIS” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.”, presentada por la Señorita Montenegro Ramírez Gabriela Monserrath egresada de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación egresada de la promoción, Septiembre 2010 a 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 reglamentarios.

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

**LA COMISIÓN**

.....

Dr. Mg. Jaime Punina

**MIEMBRO**

.....

Ing. Andrés Illingworth

**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación que ha sido realizado con toda dedicación y esfuerzo lo dedico a Dios primeramente por permitirme la vida y llegar a cumplimiento de mis metas, y con mucho afecto y cariño a mi familia, quienes me brindaron su apoyo en todo momento con un gesto o una palabra de aliento y nunca dejaron que me rinda y siga adelante.

También a mis profesores que con sus consejos y recomendaciones me ayudo a que este trabajo se haga realidad.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento a Dios por la vida y la fuerza que me da cada día para salir adelante, también mi agradecimiento a mis padres y mi hermano por la comprensión y el apoyo que me brindaron en todo momento, alentándome a seguir a delante hasta alcanzar mis sueños e ideales

.A mis maestros en especial a mi tutor que siempre me guio en el trascurso de toda la realización de mi tesis.

A mis amigas que siempre me supieron ayudar y darme ánimo para seguir con mi tesis.

## ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
SESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>3</b>
<b>EL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico.....	5
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del Problema.....	7
1.2.5 Preguntas Directrices.....	7
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	7
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos.....	9
1.2.1 General.....	9
1.2.2 Específicos.....	9
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>10</b>



<b>MARCO TEORICO</b> .....	10
2.1 Antecedentes Investigativos.....	10
2.2 Fundamentación Filosófica.....	12
2.3 Fundamentación Legal .....	12
2.4 Categorías Fundamentales .....	14
2.5 Hipótesis.....	49
2.6 Señalamiento de Variables.....	49
<b>CAPITULO III</b> .....	50
<b>METODOLOGÍA</b> .....	50
3.1 Modalidad Básica de la investigación .....	50
3.2 Nivel o tipo de Investigación .....	50
3.3 Población y muestra .....	51
3.4 Operacionalización de variables .....	51
3.5 Recolección de la información.....	52
3.6 Procesamiento de la información.....	53
<b>CAPITULO IV</b> .....	54
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b> .....	54
4.1 Análisis de Resultados.....	54
4.2 Interpretación de Datos .....	54
4.3 Verificación de hipótesis .....	75
<b>CAPITULO V</b> .....	79
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	79
<b>CAPITULO VI</b> .....	81
<b>PROPUESTA</b> .....	81
6.1 Datos Informativos .....	81
6.2 Antecedentes de la Propuesta .....	81
6.3 Justificación .....	82
6.4 Objetivos .....	82
6.5 Análisis de Factibilidad.....	83

6.6 Fundamentación.....	84
6.7 Metodología. Modelo operativo .....	98
6.8 Administración.....	132
6.9 Previsión de evaluación.....	133
<b>MATERIALES DE REFERENCIA .....</b>	<b>135</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>135</b>
Anexos .....	136

## ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

### CUADROS

CUADRO N. 1: Variable independiente.....	51
CUADRO N. 2: Variable Dependiente.....	52
CUADRO N. 3: Preguntas básicas del plan de recolección.....	53
CUADRO N. 4: Pregunta # 1 dirigida a Padres de Familia.....	55
CUADRO N. 5: Pregunta # 2 dirigida a Padres de Familia.....	56
CUADRO N. 6: Pregunta # 3 dirigida a Padres de Familia.....	57
CUADRO N. 7: Pregunta # 4 dirigida a Padres de Familia.....	58
CUADRO N. 8: Pregunta # 5 dirigida a los Padres de Familia.....	59
CUADRO N. 9: Pregunta # 6 dirigida a los Padres de Familia.....	60
CUADRO N. 10: Pregunta # 7 dirigida a los Padres de Familia.....	61
CUADRO N. 11: Pregunta # 8 dirigida a los Padres de Familia.....	62
CUADRO N. 12: pregunta # 9 dirigida a los Padres de Familia.....	63
CUADRO N. 13: Pregunta # 10 dirigida a los Padres de Familia.....	64
CUADRO N. 14: Pregunta # 1 dirigida a Docentes.....	65
CUADRO N. 15: Pregunta # 2 dirigida a Docentes.....	66
CUADRO N. 16: Pregunta # 3 dirigida a Docentes.....	67
CUADRO N. 17: Pregunta # 4 dirigida a Docentes.....	68
CUADRO N. 18: Pregunta # 5 dirigida a Docentes.....	69
CUADRO N. 19: Pregunta # 6 dirigida a Docentes.....	70
CUADRO N. 20: Pregunta # 7 dirigida a Docentes.....	71
CUADRO N. 21: Pregunta # 8 dirigida a Docentes.....	72
CUADRO N. 22: Pregunta # 9 dirigida a Docentes.....	73
CUADRO N. 23: Pregunta # 10 dirigida a Docentes.....	74
CUADRO N. 34: Calculo del CHI CUADRADO.....	75
CUADRO N. 35: Comprobación del CHI CUADRADO.....	77

## GRÁFICOS

Grafico 3: Graficación de la pregunta # 1 Padres de Familia. ....	55
Grafico 4: Graficación de la pregunta # 2 Padres de Familia .....	56
Grafico 5: Graficación de la pregunta # 3 Padres de Familia .....	57
Grafico 6: Graficación de la pregunta # 4 Padres de Familia. ....	58
Grafico 7: Graficación de la pregunta # 5 Padres de Familia .....	59
Grafico 8: Graficación de la pregunta # 6 Padres de Familia. ....	60
Grafico 9: Graficación de la pregunta # 7 Padres de Familia .....	61
Grafico 10: Grficación de la pregunta # 8 Padres de Familia. ....	62
Grafico 11: Graficación de la pregunta # 9 Padres de Familia.....	63
Grafico 12: Grficación de la pregunta # 10 Padres de Familia. ....	64
Grafico 13: Graficación de la pregunta # 1 Docentes.....	65
Grafico 14: Graficación de la pregunta #2 Docentes.....	66
Grafico 15: Graficación de la pregunta # 3 Docentes.....	67
Grafico 16: Graficacion de la pregunta # 4 Docentes.....	68
Grafico 17: Graficacion de la pregunta # 5 Docentes.....	69
Grafico 18: Graficación de la pregunta # 6 Docentes.....	70
Grafico 19: Graficación de la pregunta # 7 Docentes.....	71
Grafico 20: Graficación de la pregunta # 8 Docentes.....	72
Grafico 21: Graficación de la pregunta # 9 Docentes.....	73
Grafico 22: Graficación de la pregunta # 10 Docentes.....	74

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo de investigación hace un análisis a la práctica de las Actividades Lúdicas y su incidencia en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del “CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “LEMCIS”.

Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se produce la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e internet.

Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la información que sirva para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes.

En función de lo revelado por la investigación se proceden a plantear la Propuesta de solución, la misma que , así de esta manera fortalecer la metodología que las maestras pueden emplear con los niños y niñas de esta manera se lograra que tengan un adecuado desarrollo.

## **Abstract**

The present research work provides an analysis in the practice of leisure activities and their impact on Gross Motor Development of Children “CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “LEMCIS”.

Once detected the problem through exploratory the research results of the theoretical framework construction properly to support research variables based on information compiled from books, pamphlets, magazines, and internet.

Once established research methods appropriate instruments are made for the processing of the information on which to make quantitative and qualitative analysis of the variables investigated, proceeding to statistical analysis the data and can so as to establish the conclusions and recommendations.

Based on the is revealed by the investigation proceed to raise the Proposal for solution, the same as that, and thus strengthen the methodology teachers may used with boys and girls this way be achieved have adequate developing

## INTRODUCCIÓN

La investigación está encaminada a evidenciar la relación entre la Práctica de Actividades Lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas del Centro de Educación Básica “Lemcis”.

Para desarrollar este trabajo se ha elegido un instrumento de recolección de datos que es la encuesta, misma que permitirá a los niños, niñas maestras y padres de familia reflexionar sobre cuán importante es crear un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas sobre todo si es con la ayuda de las Actividades Lúdicas.

Este trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos:

CAPITULO I; EL PROBLEMA, se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone Análisis Critico la prognosis, se hace la formulación del problema la interrogantes del problema, la delimitación, la justificación y los objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II; EL MARCO TEÓRICO, se señala los Antecedentes investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, el desarrollo de las categorías fundamentales de cada variable y finalmente se plantea la hipótesis y el señalamiento de las variables.

CAPÍTULO III: LA METODOLOGÍA, se señala el enfoque, las modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la operacionalización de variables y las técnicas e instrumentos para la recolección y procesar la información obtenida.

CAPÍTULO IV; ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se presenta los resultados del instrumento de investigación se elaboran las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO V; CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadísticos de los datos de la investigación.

CAPÍTULO VI; LA PROPUESTA, se señala el Tema los Datos Informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad de los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de la Evaluación.

Finalmente se hace costar la bibliografía que se ha utilizado como referencia en este trabajo de investigación, así como los anexos correspondientes.



# **CAPITULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 Tema**

La Practica de las Actividades Lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica “LEMCIS” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.

### **1.2 Planteamiento del Problema**

#### **1.2.1 Contextualización**

Indudablemente el juego es una actividad que acompaña al ser humano durante toda la vida.

Su presencia es de suma importancia en el proceso evolutivo de los niños y niñas al nivel mundial las actividades lúdicas son tomadas en cuenta como una de las técnicas más utilizadas para el desarrollo motriz.

Analizando la realidad del Ecuador no se toma en cuenta a las Actividades Lúdicas como un recurso para desarrollar la Motricidad Gruesa, ya que la metodología tradicionalista de enseñar a los niños y niñas, que los juegos son solo y únicamente para la distracción de los infantes cosa que no es así ya que estas actividades son de mucha ayuda para el aprendizaje del niño ya todo su desarrollo motriz.

En la Provincia de Tungurahua, como bien es cierto la educación está avanzando a paso agigantados, pero en cuanto a las actividades Lúdicas desarrolladas en el aula de clases se ha detectado una poca o casi nula aplicación de estos especialmente en las zonas rurales y urbano, donde hay un gran porcentaje de escuelas uní docentes y pluridocentes con maestras que no han sido capacitadas para entender las necesidades de sus estudiantes y esto conlleva a tener problemas y el desarrollo motriz de los niños y niñas.

Frente a estas realidades analizando al nivel del cantón Ambato en cuanto a las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa que son aplicadas en las diferentes escuelas del cantón no son suficientes para que los niños y las niñas mediante la lúdica tengan un buen desarrollo motriz ya que aquí se ha visto que las maestras no cuentan con la adecuada capacitación sobre el tema y la falta de tiempo es un factor de suma importancia para la aplicación de estas novedosa técnica, que bien es cierto se puede encontrar en el medio en el que vivimos pero no se la desarrollo como tiene que ser.

En la institución educativa “LEMCIS” se ha detectado que existen niños y niñas con una falta notable en su motricidad gruesa y estos no pueden asimilar de forma correcta los ejercicios, ya que de aquí sale la necesidad de la implementación de las actividades lúdicas ya que estas son una técnica sumamente efectiva, lo que más les gusta a los niños es jugar y que mejor que si aprovechamos esta técnica para desarrollar la motricidad gruesa e implementarle en el aula de clases de dicha institución.

## 1.2.2 Análisis crítico

### Árbol de problemas

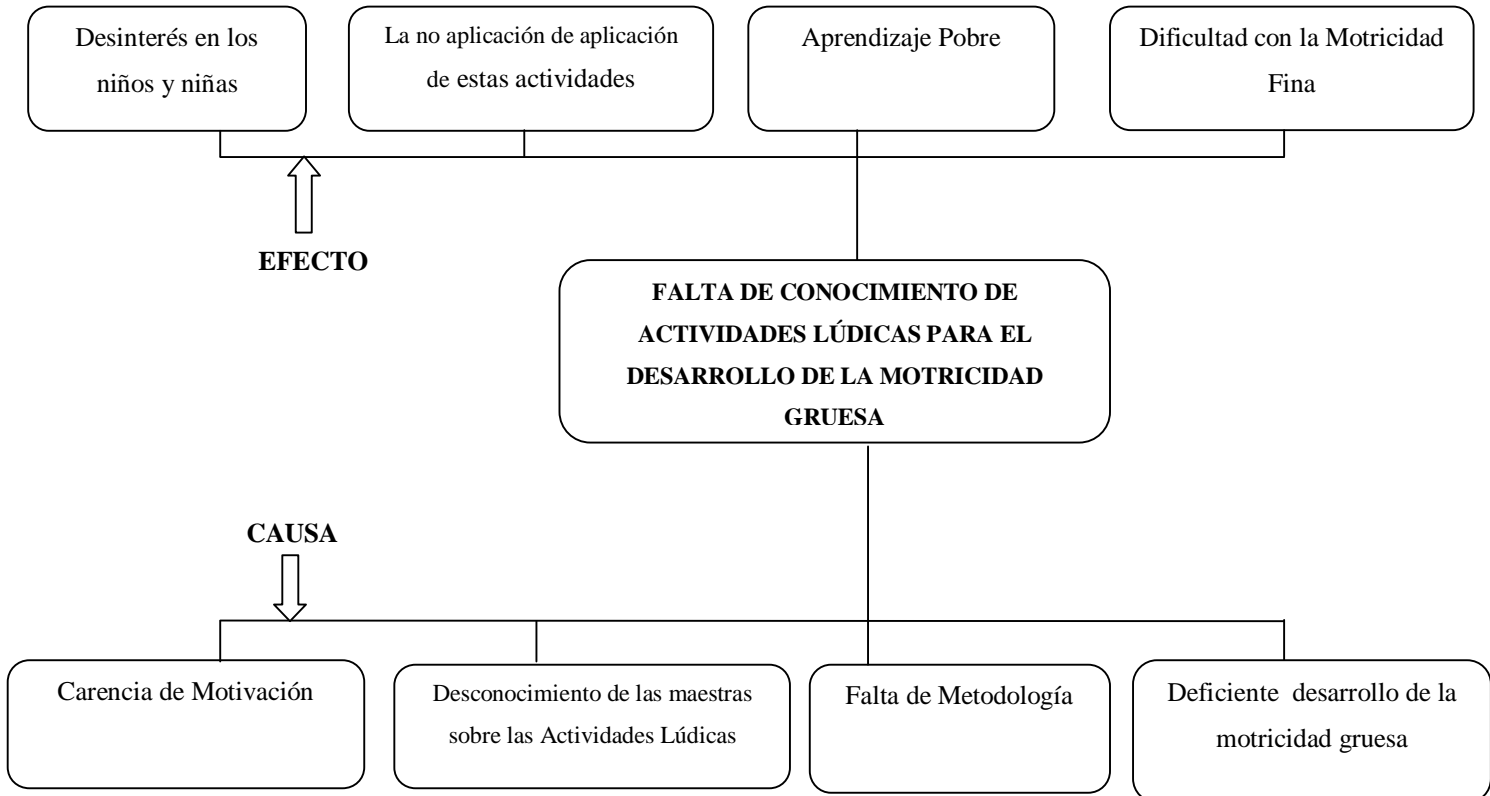


GRÁFICO N 1: Árbol de problemas  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

Dentro de las estrategias que los docentes desarrollan en el aula de clases con sus estudiantes no es tomado en cuenta las actividades lúdicas como una forma de desarrollar la motricidad gruesa ya que piensa que el juego o todo que tenga que ver con ello es solo para su distracción si es cierto pero también puede ser implementado en el aula de clases como una metodología mas de enseñanza a los niños y niñas.

Podemos también decir que es muy cierto el lema que dice que “ se aprende jugando” ya que esta actividad es la que más les gusta a los niños y niñas pero no son las más usadas en las instituciones ya que el tradicionalista a las que estamos acostumbrados se ha impuesto durante tantos años nos han inculcado esto tiene

que cambiar ya que todo tiene que innovarse y la educación no puede quedarse atrás es por eso que la implementación de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa es algo muy novedoso y por supuesto no es común en nuestro medio ya que las instituciones educativas no se capacitan en estas técnicas que está revolucionando el campo de la educación.

Se puede decir también que la carencia de una planificación estructurada a base de las actividades lúdicas en base del desarrollo motor del niño y las niñas,

Una de las carencias que presentan las maestras es la motivación hacia sus estudiantes a que vean a las actividades lúdicas no solo como un juego o una manera de distraerse, sino que también pueden aprender mucho jugando y desarrollando su motricidad gruesa.

Las actividades lúdicas permiten que los niños y niñas desarrollen de una manera diferente su motricidad gruesa no solo en las aulas de clases sino en todo lugar de la institución pero las maestras se limitan a que solo la educación se imparte en el aula de clase con estas actividades lúdicas se desarrollen afuera o dentro del aula de clases.

### **1.2.3 Prognosis**

Si no se aplican las actividades lúdicas como una forma para desarrollar la motricidad gruesa, en el Centro de Educación Básica "Lemcis" esto a su vez provocará que los niños y las niñas presenten dificultades en su aprendizaje y peor aún en su desarrollo motor es por eso que la implementación de estas actividades es la mejor manera de que los niños y niñas sean capaces de expandir sus conocimientos y aun si es mejor con algo que les gusta hacer que es jugar esto debe ser implementado en la institución para que en un futuro los alumnos reflejen un adecuado desarrollo motor.

Debemos dejar a un lado la educación tradicionalista y abrir nuestro campo de conocimiento y mucho mejor si implementamos las actividades lúdicas como la forma más idónea para que desarrollen la motricidad gruesa en los niños y niñas.

#### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿De qué manera la práctica de las Actividades Lúdicas incide en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de Centro de Educación Básica “LEMCIS”?

#### **1.2.5 Preguntas Directrices**

¿Cómo afecta el desconocimiento de las Actividades Lúdicas que se deben aplicar en el aula de clase?

¿Qué clases de Actividades Lúdicas son apropiadas para que sean impartidas a los niños?

¿Cómo ayuda la Actividades Lúdicas incide en el desarrollo de la motricidad gruesa?

¿Cómo desarrollar habilidades y destrezas mediante la utilización de las Actividades Lúdicas?

#### **1.2.6 Delimitación del objeto de investigación**

Campo.- Educativo

Área.- Expresión Corporal

Aspecto.- Actividades Lúdicas

Espacial.- Centro de Educación Básica “LEMCIS”

Temporal.- Julio – Noviembre 2011

### **1.3 Justificación**

Considerando que muchas de las instituciones educativas persisten en seguir con la misma educación tradicionalista es por ello que la necesidad de implementar las actividades lúdicas como un fortalecimiento para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas.

Se considera de mucha importancia este aspecto de implementación de las actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo motor de los niños ya que un ambiente favorable para su desarrollo es considerado algo fundamental para una buena motricidad ya que impartible esta técnica no debe ser algo rutinario sino divertido y diferente como es basándonos, en el juego algo que esto es una herramienta para la maestra ya que le permite llamar la atención de los niños y lo que es más importante están aprendiendo mediante algo que más les gusta que es jugar.

Esta técnica es súper novedosa ya que las maestras también van a ser beneficiadas con la implementación de estas actividades lúdicas ya que mediante esta técnica innovadoras tendrán una herramienta más para el desarrollo de unas de las áreas más importantes del niño y las niñas que es la motricidad gruesa.

La utilidad de esta técnica es muy favorable ya que la práctica de las actividades lúdicas no son solo juegos que se realizan de forma espontánea sino que es algo que va a ser dirigido y orientado a desarrollar de la motricidad gruesa de los niños y niñas ya que las técnicas lúdicas son una forma eficaz y muy fácil de manejar con los infantes.

Considerando también el impacto que generara la puesta en práctica de estas técnicas no solo para que sean encaminadas con el fin de distracción hacia los niños y niñas, sino canalizándole hacia el desarrollo de la motricidad gruesa algo que de suma importancia para un adecuado desenvolvimiento a transcurso de toda su vida ya que lo que bien se aprende nunca se olvida,

Es factible ya que cuenta con una vasta información científica que ayude para el enriquecimiento tanto a las maestras como para los padres y lo más importante con los niños y niñas, ya que la comunidad educativa es la única beneficiada con estas técnicas, no representa un costo elevado de inversión, mejor se debe pensar que es algo que beneficia a la institución, maestras, padres de familia, comunidad y fundamentalmente a los niños y las niñas ya que ellos no son recipientes para llenar sino luces para encender.

## **1.4 Objetivos**

### **1.2.1 General**

Investigar como la Práctica de actividades lúdicas incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de educación Básica “LEMCIS”.

### **1.2.2 Específicos**

- Determinar la clase de actividades lúdicas que se debe aplicar
- Seleccionar las actividades lúdicas que fortalezcan la motricidad gruesa
- Elaborar un libro electrónico de Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de niños y niñas.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1 Antecedentes Investigativos**

Esta enseñanza a través de las actividades lúdicas se remonta desde hace más de cincuenta años atrás estas técnicas ya eran utilizadas de una forma empírica sin darle la importancia que tiene realmente.

En la Universidad Técnica de Ambato en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de La Educación.

Podemos tomar como referencia que las actividades lúdicas “ la sección de psicología positiva de la revista educación” donde se hace hincapié que el acto de jugar esta asociado a un estado emocional adecuado, alegre y motivador (hemisferio derecho) por esto si se enseña cualquier contenido de una materia (hemisferio izquierdo), a través del juego este estará relacionado con una estado emocional de relajación y el aprendizaje será significativo, es decir habrá una participación concreta entre ambos hemisferios si mientras se juega y se aprende se puede hacer reír a los niños, segregando adrenalina lo que reala la creatividad e imaginación (Revista educación, febrero 2008)

Son de una suma importante de investigación que se han realizados una serie de aportes sobre las actividades lúdicas con temas como “Los Recursos Lúdicos y su incidencia en la Disciplina de los Estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica la Escuela Particular Ququzipus School de la parroquia de Conocoto” (TOSCANO, NASIMBA Sandra 2009) llegando a las conclusiones.

- Al no utilizar juegos recreativos se pierde el interés y la participación espontanea de los estudiantes



- Al no motivar a los estudiantes con dinámicas al inicio de clases, para introducir el tema de estudio, para relajarse repercute de manera sorprendente al aprendizaje y atención de los mismos
- Los estudiantes no conocen el código de Convivencia de la Institución

Un aporte considerable es la investigación, serie con el tema” La psicomotricidad gruesa y su incidencia en la orientación especial de los niños y niñas del segundo año de Educación Básica, Julio Enrique Fernández de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua durante el quimestre Noviembre 2009 Marzo 2010” (VILLACIS, Viviana) concluyendo en lo siguiente:

- Una parte considerable de los niños y niñas presentan escasos desarrollo de la Motricidad Gruesa
- Un grupo representativo de los niños y niñas tiene un déficit de la orientación especial
- Las maestras no cuentan con una guía de orientación para desarrollar la motricidad gruesa
- 

“Según SALETE PEREIRA, María (1990), juego recreativo es una actividad espontanea, libre desinteresada y gratuita por la cual el niño se manifiesta sin barreras de inhibiciones.

Citando a ROSERO, Fernando MSc. (2010) que “El juego como recurso en el aprendizaje escolar” llegando a las conclusiones sobre este importante tema:

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja.

El juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes, el niño se debe convertir en protagonistas de una

acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios.

El jugar para el niño es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

Esta investigación se ha enfocado en un paradigma naturalista, cuya finalidad es la importancia de introducir las Actividades Lúdicas y su incidencia en la motricidad gruesa, poniendo mucho interés en el educando. En la realidad tomando en cuenta todas las actividades lúdicas impide un buen ambiente entre los estudiantes y maestro donde se desarrollen adecuadamente su motricidad gruesa.

La importancia de los actores principales como maestros, padres de familia y los educandos que es la parte primordial de la educación es por eso que la implementación de las actividades lúdicas es un gran instrumento para fortalecer la motricidad gruesa integrando de este modo a toda la comunidad educativa obteniendo como resultado a seres que se integren a la sociedad y se sientan orgullosos de sí mismos y sus actividades cotidianas donde siempre está inmersa la motricidad gruesa

## **2.3 Fundamentación Legal**

De acuerdo a la ley de educación de lo referente al nivel primario manifiesta lo con el siguiente:

Orientar la información integral de la personalidad del niño del desarrollo armónico de sus potencialidades intelectuales y psicomotrices de conformidad con el otro nivel evolutivo

A.- El niño debe ser protegido contra las prácticas que pueden fomentar la discriminación racial, religiosa o de cualquier índole. Debe ser educado en un espíritu de comprensión, tolerancia amistad entre los pueblos, paz y fraternidad universal y con plena conciencia de que debe conseguir sus anergias al servicio de sus semejanzas

#### Código de la Niñez y la Adolescencia

Artículo 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- los niños, niñas y adolescentes tiene 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 accesibles, programas y espectáculos públicos, adecuados seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho

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

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños y adolescentes.

#### Constitución de la Republica del Ecuador

Artículo 24.- las personas tuenen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

## 2.4 Categorías Fundamentales

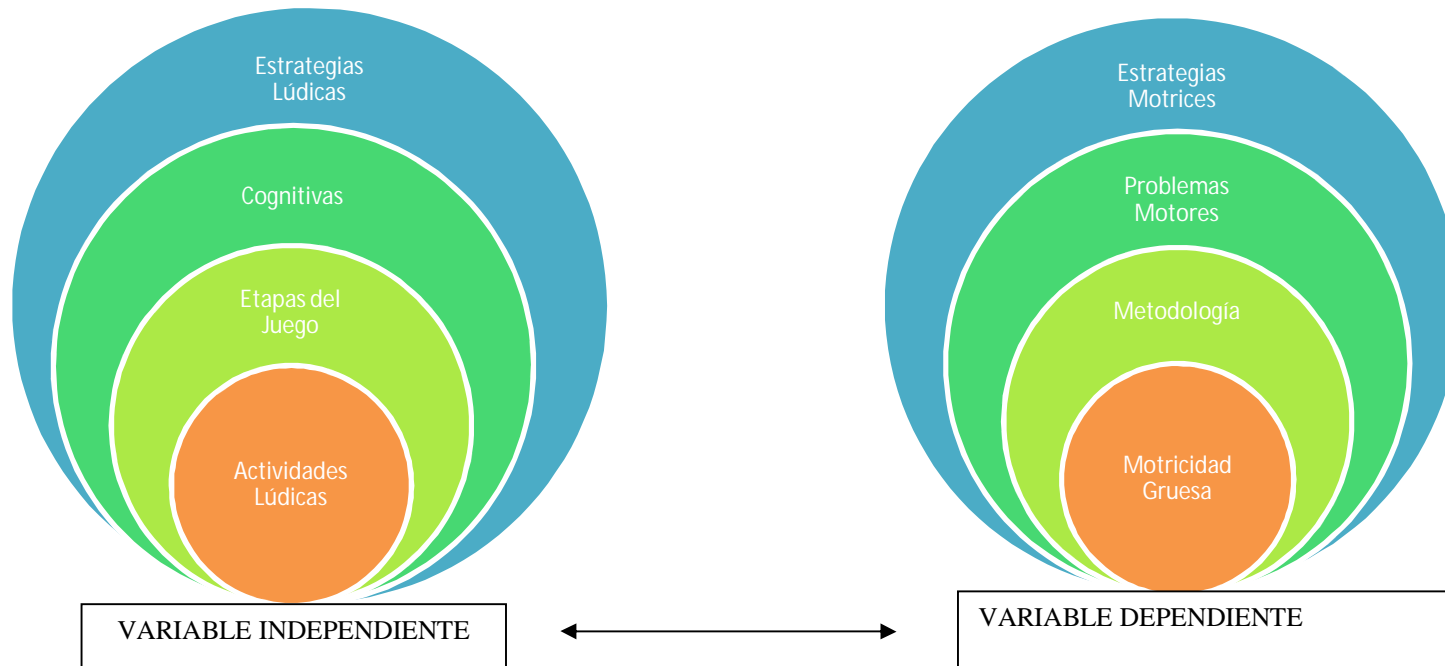


Gráfico N 2: Categorías Fundamentales

Elaborado por Gabriela Montenegro

### 2.4.1 Definición de Actividades Lúdicas



**Gráfico 3: Imagen Infantiles de la Internet**  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/con dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Según George Bernard Shaw

"La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en

especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. Según (Jiménez).

Los aprendizajes significativos utilizando actividades lúdicas, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer."

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores aún no reconocen al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencia, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que

nacemos y permanentemente mientras tenemos vida. Según Ernesto Yturralde Tagle

Necesitamos abordar tres conceptos que son utilizados como sinónimos y obedecen a los términos: Juegos autóctonos, Juegos populares y Juegos tradicionales, cada uno de ellos define un tipo de juego específico.

Juego autóctono: Es aquel que es originario de un país.

Juego popular: Es el juego practicado por el pueblo o masa, no obstante también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular o sea de la que no es erudita, a pesar de que no fuese elevado número

Juego tradicional: Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural.

El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptualarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo, por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar. Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin hombre. Las características de los juegos podrán ser diferentes, las intensidades diversas, los momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrarles elementos comunes en todas las culturas, prácticamente todas las expresiones lúdicas poseen puntos en común. El juego no deja de ser un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee una gran libertad, el jugador decide si jugar o no.

Existen muchos juegos que revelan viejas costumbres, expresan acciones de la vida social, reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte, la noche y el día, es mediante el juego que las personas crean lo que está de acuerdo con sus gustos, necesidades y deseos.

## El juego Cognitivo

La teoría de PIAGET descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.

### Tipos de juegos cognitivos

Esta clasificación sobre los tipos de juegos es una de las muchas que hay. Esta se basaría principalmente en las edades. Así pues tendremos:

**Juego sensomotor:** Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores. Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos, se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias. "Una nueva experiencia, si no es amedrentadora, atraerá probablemente primero la atención y luego la exploración. Sólo tras haber sido investigada, una nueva característica del entorno podrá ser tratada y disfrutada más ligeramente".

**Juego simbólico o representativo:** Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos ; pueden recordarse imágenes de



acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca.

Juegos sujetos a reglas: Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades. En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo. Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño. Estos juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

#### EL JUEGO ES CONSIDERADO PURAMENTE UNA ACTIVIDAD

Se efectúa libre y espontáneamente, con absoluta libertad para su elección.

Se realiza en un clima y con una actitud alegre y entusiasta.

Se realiza sólo por la satisfacción que produce.

Da lugar a la satisfacción de ansias psico-espirituales.

Da lugar a la manifestación de valores que no son los preponderantes en la estructura espiritual de la persona.

Da lugar a la liberación de tensiones propias de la vida cotidiana.

No espera un resultado final ni una realización acabada, sino que sólo anhela el gusto de la participación activa.

### Las Etapas del Juego

Tal como es de esperar, los niños de diferentes edades no juegan de la misma manera. Existen varias etapas que el niño atraviesa cuando crece. Cada etapa es muy importante para el desarrollo de la siguiente. Si bien no todos los niños son iguales y pueden no progresar de una etapa a la otra al mismo tiempo, a continuación se enumeran los tipos más frecuentes de juego, agrupados según la edad de su hijo.

Bebé: El bebé disfruta jugando solo. Sus movimientos físicos son aleatorios y si ningún propósito.

Niño en edad de caminar: El niño en edad de caminar disfruta jugando de manera independiente con sus juguetes. Particularmente, le gusta jugar con juguetes que realizan movimientos corporales.

Niño en edad preescolar: El niño en edad preescolar disfruta observando a sus compañeros e imitando a los demás, e interactúa sólo con algunas personas en lugar de jugar verdaderamente. Los niños en edad escolar más grandes comienzan a pedir y a prestar juguetes. Este grupo etéreo generalmente comienza con el juego de la simulación.

Niño en edad escolar: El niño en edad escolar disfruta los juegos y los deportes de competencias, los juegos de mesa y todavía se involucra en algunos juegos de fantasía. Para el niño en edad escolar, las reglas son una parte importante del juego.

Adolescente: El adolescente disfruta los juegos y los deportes de competencias. El objetivo de este grupo etéreo es el contacto social.

Juegos para el Desarrollo de la Velocidad

**VELOCIDAD:**

Es la capacidad condicional de efectuar movimientos en el tiempo más breve posible.

**FRECUENCIA MÁXIMA DE MOVIMIENTO:** Por frecuencia se entiende el número de movimientos completos efectuados en la unidad de tiempo. Máxima, se refiere al mayor número de movimientos completos (unión de movimientos rápidos i simples en acciones complejas), que un jugador pueda realizar en la unidad de tiempo.

**VELOCIDAD DE REACCIÓN:** Es la capacidad de responder a un estímulo prefijado o nuevo en el menos tiempo posible.

Los juegos que pueden incluirse en este apartado incitan a actuar y pensar rápidamente. Este tipo de juego tiene como objetivo las salidas rápidas, el desarrollo de la agilidad, se desarrollan con un ritmo elevado, se producen cambios de dirección y de ritmo e incluimos fintas corporales.

Podemos establecer diferentes categorías:

Juegos de persecución individuales, por parejas, con balón...

**LA CADENA**

Descripción: Un jugador persigue a los demás. El resto se moverá libremente por todo el espacio previamente delimitado.

El jugador que persigue intenta tocar o atrapar al resto; cuando lo consigue el jugador tocado se coge de la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar al

resto de los jugadores. A medida que se va tocando gente, estos se suman a la cadena (puede hacerse cada vez más grande o dividirse en cadenas más pequeñas) que irá persiguiendo a gente hasta que no quede ningún jugador libre. Reglas: Las capturas no son válidas si la cadena se rompe (si los perseguidores se sueltan de las manos) y si un jugador sale de los límites queda eliminado (se suma a la cadena)

Edad: a partir de 8 años.

### BLANCO Y NEGRO

Descripción: Los jugadores se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a unos dos o tres metros de distancia. Un equipo es el blanco y el otro el negro. El entrenador nombrará al azar ¡blanco! o ¡negro! Al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan atraparlos antes de que logren llegar a ella. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo.

Reglas: Se debe correr en línea recta y los jugadores atrapados adoptaran una posición de cuclillas sin poder moverse.

Variantes: Podemos efectuar las salidas desde distintas posiciones.

Edad: A partir de 6 –7 años.

### LAS LIEBRES, LOS PERROS Y EL CAZADOR

Descripción: Se eligen 3 participantes (2 perros y 1 cazador) que se situaran en la zona central de campo. Todos los demás (liebres) se colocan a lo largo de la línea de salida A. Cuando el entrenador de la señal, las liebres trataran de alcanzar la línea de llegada Z, sin salir de los límites del terreno de juego y sin que el cazador llegue a tocarlos.

Los perros deben moverse con las manos entrelazadas, intentando conducir a las liebres hacia el cazador, pero sin poder atrapar a ninguna liebre.

El juego prosigue yendo y viniendo las liebres de A hacia Z durante un tiempo determinado. Cada vez que el equipo (cazador + liebres) consiguen atrapar a una liebre obtienen un punto. Ganará el equipo que obtenga más puntos. Reglas: Está prohibido salir de la zona de juego y los perros no pueden atrapar a nadie ni soltarse de las manos el cazador y las liebres no pueden salir de la zona central

Edad: A partir de 9 años.

### BALÓN CORREDOR

Descripción: Un jugador la liga (para, atrapa) y le denominaremos el gato, que lleva una pelota con las manos y debe atrapar al resto de jugadores tocándolos con ella, pero sin soltarla.

El jugador que es atrapado se convierte también en gato, a partir de ese momento, los dos gatos pueden pasarse la pelotimagea entre ellos para tocar a otro jugador.

El juego termina cuando quede un solo ratón.

Reglas: Los gatos no pueden lanzar la pelota para tocar a un jugador, debe llevarla siempre en las manos.

Edad: A partir de 9 años.

### LOS BRUJOS

Descripción: Un jugador, el brujo, persigue a los demás intentando atraparlos. Los jugadores cuando son tocados por el brujo deben quedarse inmóviles en su sitio, en una posición definida previamente (sentados, de pie con los brazos en cruz...). Cualquier jugador libre puede salvar a sus compañeros petrificados por el brujo en la forma anteriormente fijada (saltando por encima de ellos, pasando por debajo de las piernas, tocándolos...)

Reglas: No se puede salir de la zona de juego. Para salvar a un compañero hay que cumplir la norma que el entrenador haya fijado.

Edad: A partir de 6-7 años.

### **Juegos para el Desarrollo de la Fuerza**

El entrenamiento de “la fuerza” se caracteriza por la prudencia, ya que básicamente se realizan juegos de transporte hasta la edad de 12 –14 años, que es el momento en que se comienza a insistir en este aspecto.

**FUERZA RÁPIDA:** Es la capacidad condicional que permite desarrollar una fuerza relativamente elevada en el tiempo más breve posible manteniendo una amplitud de movimientos. Esta fuerza la encontramos sobre todo en el salto y la fuerza de lanzamiento.

**FUERZA RESISTENCIA:** Es la capacidad de repetir tensiones musculares con resistencias pequeñas, poniendo en primer plano las funciones cardio-vasculares i respiratorias.

**RESISTENCIA A LA FUERZA:** Capacidad de poder repetir más veces tensiones musculares relativamente elevada, sin variar el desarrollo del ejercicio.

### **LOS JINETES CON BALÓN**

**Descripción:** Los jugadores forman un doble círculo, siendo los jugadores exteriores llevados en la espalda de los jugadores interiores (caballos) para pasarse el balón a cuestas. Si uno de los jugadores no atrapa el balón, todos los jinetes tienen que saltar de sus caballos y escapar. Uno de los caballos coge el balón y trata de dar a uno de los jinetes. Si lo acierta se produce un cambio de papeles y si no, queda el reparto caballo / jinete tal y como estaba.

**Reglas:** Está prohibido salir de los límites de terreno de juego.

Edad: A partir de 12-13 años

A la edad de 12 a 14 años podemos comenzar a introducir elementos para comenzar a trabajar lo que puede denominarse como fuerza especial, teniendo en cuenta las particularidades de cada niño y su desarrollo.

Dentro de este aspecto podemos encontrar diferentes tipos de fuerza a trabajar.

#### LA FILA QUE SE EMPUJA

Descripción: Dos filas con los jugadores colocados espalda contra espalda y con los brazos entrelazados, se colocan en medio de un pasillo de cuatro a cinco metros de anchura e intentan, después de una señal, empujar al equipo contrario más allá de la línea lateral.

Reglas: Sólo está permitido empujar con la espalda y los jugadores no pueden soltarse entre ellos.

Edad: A partir de 9- 10 años.

#### **Juegos para Trabajar la Resistencia**

**RESISTENCIA:** Capacidad de tolerar la fatiga en ejercicios físicos de diversos tipos.

**RESISTENCIA AERÓBICA:** Cuando el ejercicio se realiza en equilibrio entre la captación de oxígeno y su utilización en los procesos energéticos.

**RESISTENCIA A LA VELOCIDAD:** Es una capacidad condicional compleja, que se expresa como la capacidad de resistir

**RESISTENCIA BREVE:** Es la capacidad de resistir un esfuerzo que tenga una duración entre 2 y 8 minutos.

**CARGA DE BASE:** En la formación de procesos aeróbicos, es el incremento de la capacidad general de rendimiento. Se presenta con una intensidad entre escasa y media; la carrera se realiza a paso constante.

Para trabajar este aspecto podemos utilizar diferentes formas de competición, juegos o ejercicios que pueden ser desarrollados durante un tiempo prolongado. También podemos introducir otros deportes como baloncesto, balonmano y como no, poco a poco comenzar con un ligero entrenamiento de carreras.

### BALÓN VIAJERO

Descripción: Formaremos un círculo con todos los jugadores. Entre jugador y jugador estableceremos una separación de unos 3 metros.

Un jugador se colocará en el exterior del círculo. Los jugadores que están situados en círculo se pasan un balón, en el sentido de las agujas del reloj, uno tras otro. El jugador exterior debe correr tras el balón (siempre por fuera del círculo) intentando tocarlo con el propósito de interceptarlo y colocarse en el lugar del jugador que todavía no haya tocado el balón.

Reglas: Los pases no pueden saltarse a ningún jugador.

Podemos iniciar el juego realizando los pases con la mano, pero a medida que se consolide el juego podemos realizar los pases con los pies y cambiar la dirección del recorrido del balón.

Edad: A partir de 7 años.

### El Reloj

Descripción: Distribuiremos los jugadores en dos equipos de igual número de jugadores. Un equipo lo situaremos en círculo a unos 4 metros de distancia entre jugador y jugador y el otro se colocará en fila a un lado del círculo. El equipo A (situado en círculo) deberá realizar el máximo número de pases consecutivos con el balón, mientras el otro equipo realiza una carrera de relevos alrededor del círculo con todos sus jugadores.

Ganará el equipo que al terminar la carrera haya realizado el mayor número de pases.



Reglas: Los pases no pueden saltarse a ningún miembro del equipo. Podemos realizar el pase con las manos (saque de banda) o con los pies.

Edad: A partir de 6 – 7 años.

Como hemos comentado anteriormente la resistencia podemos trabajarla con cualquier juego, por este motivo no expondremos más juegos en este apartado, y los podemos apreciar en el punto Juegos deportivos.

Otra forma de trabajar la resistencia es mediante juegos con carácter de competición.

### **Desarrollo de las capacidades coordinativas**

**DIFERENCIACIÓN DINÁMICA:** Capacidad individual de diferenciar, discriminar i precisar luego, las sensaciones que recogemos de los objetos y de todo lo que pasa, mediante nuestros órganos sensitivos, para responder mejor a las exigencias de actividades específicas.

### **VACIAR EL CAMPO**

Desarrollo: Distribuiremos los jugadores en dos campos y en cada campo dejaremos una pelota por jugador.

A la señal del entrenador cada equipo intenta sacar las pelotas de su campo y lanzarlas al campo contrario, utilizando cualquier segmento corporal (manos, pies...). Al acabar el tiempo preestablecido (3 4 minutos) se efectuará un recuento para ver qué equipo tiene menos balones en su campo. Ese equipo será el ganador.

Reglas: Una vez concluido el tiempo de juego no pueden tocarse los balones ni lanzarlos al otro campo.

Edad: A partir de 6 – 7 años

## **Juegos para Trabajar la Diferenciación Espacio-temporal**

**DIFERENCIACIÓN ESPACIO-TEMPORAL:** Capacidad del individuo de dar una orden secuencial de tipo cronológico-espacial a los procesos motores parciales, vinculándolos entre ellos hasta convertirlos en un acto motor unitario e intencionado.

**TIEMPO:** el desarrollo temporal se estructura en la dimensión de antes, ahora, después; de rápido, lento; de lo simultáneo a lo alternativo...

**ESPACIO :** el desarrollo espacial presupone por parte del jugador el conocimiento de los conceptos de delante, detrás, arriba, abajo, debajo, de lado, cerca, lejos, largo, corto, ancho, estrecho, abierto, cerrado, dentro, fuera, alto, bajo.

Este aspecto de trabajo, más que realizarse mediante un juego, podemos realizarlo mediante diversos ejercicios y utilizando los juegos que tengan relación con las propuestas que exponemos.

### **EJERCICIOS**

**Pasar y recibir el balón:** Formaremos diferentes grupos donde sus componentes de pasarán la pelota de diferentes formas, cada vez una diferente: alta y rápida, baja y lenta, haciendo un giro después de lanzamiento... (Mediante este ejercicio trabajamos las dimensiones temporales y espaciales)

**Carreras:** Correr y andar con cambios de velocidad, hacerse un auto pase y correr detrás del balón

## **Juegos para Trabajar la Orientación**

**ORIENTACIÓN:** Una acción motora intencional y orientada presupone la capacidad del alumno (A) para determinar la posición de los segmentos y de la totalidad del cuerpo en el espacio, y (B) de modificar sus respectivos movimientos

dentro de un espacio de acción concurrente y bien definido, en relación con los objetos y con los otros, en su turno o en movimiento.

### EL HOMBRE SOMBRA

Descripción: Los jugadores se dividen en parejas. Uno de los miembros de cada pareja corre libremente por el espacio, realizando diferentes recorridos (línea recta, zig-zag, pararse de pronto...). El compañero deberá imitar todos los recorridos y movimientos de su compañero, intentando no separarse de su lado. Poco a poco iremos cambiando las posiciones, es decir, en lugar de correr detrás iremos introduciendo otras posiciones: delante, a la derecha, a la izquierda...  
Reglas: No está permitido salir de los límites del terreno que previamente habremos delimitado.

Edad: A partir de 8 años.

### CADA UNO EN SU CASA

Descripción: Distribuiremos por el espacio un aro (si no tenemos podemos crear los círculos mediante conos). Estos círculos los distribuiremos formando una redonda menos uno que se situará en el centro. Dentro de cada aro colocaremos un jugador.

A la señal del entrenador, todos los jugadores deben cambiar de círculo; el jugador central intenta ocupar un aro de los de fuera. Si lo consigue, el jugador que se queda sin aro pasa al centro.

Si disponemos de suficientes balones, podemos realizar el ejercicio conduciendo la pelota.

Reglas: A medida que los jugadores conocen el ejercicio, quedará prohibido ocupar los dos aros más próximos.

Edad: A partir de 6-7 años.

### **Juegos para Trabajar el Equilibrio**

**EQUILIBRIO** : Es la solución más adecuada i rápida posible, de una tarea motora, que ha de ser desarrollada en condiciones precarias de equilibrio, con superficies limitadas de soporte y bajo la acción de fuerzas externas que tienden a entorpecer continuamente la ejecución programada por el jugador.

### **PULSO GITANO**

Descripción: Dividiremos el grupo en dos partes y numeraremos los jugadores en secreto, de esta forma cada jugador tendrá un adversario en el equipo contrario. El entrenador nombrará los números creando las parejas y cada pareja se situará en su círculo de juego.

Los adversarios se agarran de la misma mano (derecha o izquierda) y colocan la puntera del pie correspondiente en la línea con la del pie del contrincante. El otro pie se coloca por detrás y la mano sobrante a la espalda.

El objetivo es hacer perder el equilibrio al adversario mediante tracciones de la mano agarrada.

Reglas: No puede utilizarse ningún medio para desequilibrar al contrario que la mano con la que se empieza el juego.

Edad: A partir de 9 años.

### **Juegos para Trabajar la Anticipación Motora**

**ANTICIPACIÓN MOTORA** : Es la capacidad del jugador de prever correctamente, sobre la base de cálculos de probabilidades, el desarrollo y el resultado de una acción, pero también el momento y la frecuencia del hecho de manifestarse ciertos fenómenos y de progresar en las acciones correspondientes. Las situaciones de este trabajo, están relacionadas con el fin de interceptar, huir o crear espacios libres.

## LA MURALLA

Descripción: Delimitaremos un espacio (el área grande de un campo de fútbol) con un pasillo central de unos 3 a 5 metros.

Los jugadores se sitúan en la línea de salida excepto uno (el guardián) que se sitúa dentro del pasillo.

A la señal del entrenador, los jugadores intentarán llegar a la línea de llegada, situada en el otro extremo del área, atravesando el pasillo. El guardián debe atrapar a los jugadores sin salir del pasillo. Los jugadores atrapados por el guardián, comenzarán a formar una muralla juntos mediante un enlace de manos. A medida que se vaya atrapando gente la muralla se irá haciendo más numerosa y los atacantes deberán buscar una forma de atravesar el pasillo sin ser tocados. Reglas: Eliminaremos el jugador que tarde mucho en pasar. La muralla puede ser inmóvil o adquirir las mismas funciones que el guardián pero siempre si mantienen sus manos entrelazadas.

Edad: A partir de 6- 7 años

## **JUEGOS PARA TRABAJAR EL ASPECTO TÉCNICO**

Juegos para Trabajar los Pases

### BALÓN POR EL CÍRCULO

Descripción: Distribuiremos los jugadores en dos equipos: el equipo A y el equipo B que distribuiremos dentro y fuera de un círculo que habremos delimitado sobre el terreno de juego. Los jugadores del equipo A se situarán en el exterior del círculo, mientras que los del equipo B se sitúan dentro del círculo para defender un círculo pequeño que hará las veces de zona de marca.

Los jugadores del equipo A se pasan el balón entre ellos, intentando crear espacios y una ocasión óptima para lanzar hacia al círculo interior, defendido por el equipo B. Cada vez que el equipo exterior consigue que el balón pase por la

zona de marca obtiene un punto. El juego se desarrolla durante 5 minutos y luego efectuaremos un cambio de papeles. Ganará el equipo que más puntos haya obtenido.

Reglas: Los jugadores exteriores no pueden entrar dentro de la zona defendida por el quipo B, aunque el balón si puede y debe hacerlo.

Edad: A partir de 10 – 11 años.

### TOCA LOS CONOS

Descripción: Formaremos dos equipos que se enfrentan entre sí dentro de un espacio delimitado. El juego consiste en tocar, con el balón, el mayor número de conos posibles. Para conseguir este fin el equipo que está en posesión del balón debe realizar un seguido de pases intentando que el otro equipo no robe el balón y buscando una posición favorable para tocar los conos distribuidos por el espacio. Cuando un equipo consigue tocar un cono con el balón se le otorga un punto.

Reglas: No está permitido salir del terreno de juego con el balón, ni mantenerlo más de cinco segundos si realizar ningún pase.

Edad: A partir de 9 – 10 años.

### FÚTBOL A LA ISLA

Descripción: Delimitaremos un terreno de juego y en cada extremo del espacio crearemos dos círculos pequeños mediante conos. Dentro de este círculo se situará un jugador de cada equipo, pero de forma que en el círculo situado en el campo del equipo A, se situará un jugador del equipo contrario y viceversa. El juego consiste en conseguir llevar el balón a los jugadores situados dentro del círculo. Para ello dos equipos se enfrentan entre sí, intentando llegar al objetivo por medio de pases y dribilings. La única salvedad, estriba en que para pasarle el balón al jugador del círculo se debe realizar cogiendo el balón y pasándoselo con las manos.

Ganará el equipo que consiga mayor puntuación en un tiempo determinado.

Reglas: Para pasarle el balón al jugador del círculo, se debe estar a menos de 2 metros de él. Cada vez que se consiga un punto se cambia el jugador del círculo.

### **Juegos para Trabajar las Conducciones**

#### **LOS PAQUETES**

Descripción: Cada jugador conduce su balón o dos jugadores realizan paredes por el terreno de juego desplazándose libremente. El entrenador cuando lo considere oportuno gritará: ¡Paquetes de...! en ese momento cada jugador y siempre conduciendo su balón deberá formar grupos del tamaño que el entrenador haya nombrado. Por ejemplo si el entrenador dice paquetes de tres, los jugadores deben formar grupos de tres.

Reglas: No está permitido desplazarse sin conducir el balón y quien no encuentre un paquete donde integrarse, recibe un punto negativo. Quién llegue a 5 puntos pierde.

Edad: A partir de 7-8 años.

En todo juego hay material pedagógico. En general el elemento que separa a un juego pedagógico de otro carácter solo lúdico es que los juegos pedagógicos se desarrollan con la intención explícita de proveer un aprendizaje significativo estimular la construcción de un nuevo conocimiento y de modo principal suscitar el desarrollo de una habilidad operativa.

Se entiende por habilidad operativa una aptitud o capacidad cognitiva y apreciativa específica que hace posible la comprensión y la intervención del individuo en los fenómenos sociales y culturales y que ayuden a crear conexiones para que sea asimilada la enseñanza. (CELSO, Antunes 2006)

Las actividades lúdicas constituyen el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo sicosocial (como se denomina al crecimiento), la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son

características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno o un espacio al cual se acude para distenciones sino una condición para acceder a la vida al mundo que nos rodea (JIMENÉNEZ, Carlos 1997)

Sin duda la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad. Para cerciorarse basta con acudir a cualquier museo arqueológico. Muchas de ellas son piezas que ponen en clara evidencia que también las antiguas civilizaciones fabricaban juguetes y practicaban juegos en su tiempo de ocio.

En la antigua roma solía elaborarse muñecas articuladas de marfil y era habitual jugar con dedos y tabas, algunas vasijas griegas de cerámica pintada reproducen escenas de juego de azar y el hallazgo de juguetes de barro es habitual en yacimientos arqueológicos de culturas dispares y de continentes distintos.

Sin embargo no siempre no siempre es fácil distinguir un juego de una creatividad con un cierto componente o espíritu lúdico. (OCEANO)

### **Motricidad gruesa**

Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.



El área motora, en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo. Se divide en dos áreas: por un lado, la motricidad gruesa, que abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, el caminar, el correr, subir y bajar escaleras, saltar. Por otro lado, está la motricidad fina, que hace referencia al control manual: sujetar, apretar alcanzar, tirar, empujar, coger.

A pesar de las indicaciones actuales de muchos pediatras acerca de los peligros de estar boca abajo, lo cierto es que esta postura tiene multitud de beneficios para la adquisición del control cefálico. Sin embargo, es importante que cuando el bebé esté boca abajo, nos aseguremos que su cara está descubierta, para que pueda respirar con facilidad.

Otra variedad, que también favorece el control cefálico, es la de colocarnos en el suelo, tumbados boca arriba con las piernas flexionadas, y colocar al niño sobre ellas, sujetándole para que no se caiga. Se favorece el fortalecimiento de sus músculos, así como su equilibrio.

También se puede colocar un rodillo (existen rodillos hinchables en el mercado), una toalla enrollada o una cuña bajo el estómago y caderas del niño. En esta posición, se le puede animar y llamar su atención para que levante la cabeza, el cuello y los hombros.

Se variarán estas posiciones con la de echado de lado, muy beneficiosa también para estimular el sentido del equilibrio. Apoyado en una toalla, o en el lateral de la cuna o del cochecito, se le pueden mostrar objetos para que trate de agarrarlos o alcanzarlos. Es importante vigilar al niño, ya que puede ser que pase de la posición de lado a la de boca abajo y que su cara quede pegada a la cuna.

Poco a poco será capaz de levantar la cabeza, los hombros y el pecho. Una vez que consigue esto, estará preparado para darse la vuelta.

Volteos

El siguiente objetivo es el volteo. Su importancia radica en que, además de favorecer el control del cuerpo y del equilibrio, es uno de los indicadores de la curiosidad del niño y su motivación por descubrir nuevas sensaciones y por trasladarse de un sitio a otro.

Los primeros cambios de posición van de la posición de lado a la de boca arriba o boca abajo. Más adelante pasará de boca abajo a boca arriba y viceversa, para terminar rodando.

### Sentarse

Cuando un niño es capaz de sentarse, su perspectiva del mundo cambia. Las cosas no son iguales vistas cuando se está echado que cuando se está sentado. Además, se tiene más control del cuerpo, más equilibrio y las posibilidades de manipular objetos se multiplican.

Sin embargo, para que un niño se siente, es necesario que haya vivido una serie de experiencias en momentos anteriores de manera atractiva y que no tenga miedo.

Es importante no tratar de sentar al niño antes de que esté preparado. Así, se evitará incorporar al niño tanto que su cabeza caiga hacia delante o que su espalda esté en una mala postura. El apoyo debe, por el contrario, ir disminuyéndose y se le llevará a posiciones más verticales a medida que vemos que va sosteniendo el peso de su cuerpo

No obstante, el otro extremo tampoco es del todo adecuado; es decir, si el niño es capaz de mantenerse sentado con un pequeño apoyo en las caderas, no debe abusarse de posturas en las que esté tumbado totalmente sobre el respaldo de una silla o sobre el vientre de su madre, ya que así no se favorecería un control que ya ha adquirido, y no se facilita el paso a fases posteriores.

Los ejercicios de llevar al niño a la posición de sentado, comentados en el apartado del control cefálico, son ahora muy adecuados, ya que favorecen la sedestación.

Para favorecer el equilibrio, así como los reflejos de paracaídas, se colocará al niño sentado, apoyado sobre sus manos, poniendo éstas tanto entre las piernas como a ambos lados, a la vez que le empujamos suavemente. Se pretende que mantenga el equilibrio, y que desencadene reflejos que evitarán caídas. Si aún se le cae la cabeza hacia adelante, se le colocará una de nuestras manos en el pecho. A pesar de las ventajas de esta posición, en general hay que recordar sentar al niño con las piernas juntas y la espalda recta.

A medida que el niño se mantenga sentado, se le debe colocar en una silla que le permita tener las piernas colgando y juntas, ya que facilita los movimientos del tronco y le permite alcanzar los objetos que desee más fácilmente. Además, si se le estimula para que se incline hacia delante para alcanzar un objeto, se fortalecen también los músculos de las piernas al cargar con el peso del cuerpo.

#### Arrastrase y gatear

La importancia de estas nuevas adquisiciones estriba en una diferente coordinación de las cuatro extremidades, así como en la capacidad de desplazarse de un lugar a otro, con el consiguiente aumento de sus experiencias.

Si bien es importante una adecuada adquisición del gateo, es más importante saber que algunos niños no gatean. Lo fundamental desde el punto de vista de su desarrollo global es que el niño se desplace, del modo que sea, y que sienta interés por su entorno. Y es ésta la primera prioridad: facilitarle estímulos que llamen su atención y despierten su curiosidad.

Independientemente de esto, algunos ejercicios pueden favorecer el movimiento: el arrastrarse puede fomentarse empujando los talones del bebé, alternando ambos pies, para que gracias a un reflejo existente en los primeros meses el niño se

desplace; también se le puede ayudar a sujetar el peso de su tronco sobre sus rodillas y codos al principio, y más tarde manos, de manera que poco a poco vaya teniendo fuerza para mantenerlo por sí solo. Si no tiene suficiente fuerza en los brazos, el juego de la carretilla es adecuado: primero se sujeta al niño por la cintura, y después por los muslos y pies, y se avanza lentamente para que adquiera tono en los brazos y se desplace.

Otras alternativas son jugar con un rulo, o colocarle una sábana o toalla debajo del abdomen para que separe el tronco del suelo. Cuando se mantiene en esta posición, se le puede balancear de atrás adelante, para que adquiera confianza y seguridad en esta posición. Poco a poco irá desplazando sus extremidades para alcanzar el objeto que desea. Por último, algunos niños tienen más facilidad al gatear subiendo escaleras. Esta actividad es óptima para alcanzar patrones adecuados de movimiento y de equilibrio.

Ponerse de pie y camina

El siguiente gran objetivo en este área es la deambulación, es decir, el caminar. Para ello, el niño debe obtener un alto nivel de equilibrio, así como vencer el peso de su cuerpo, siendo necesario pasar por una serie de fases previas

Subir y bajar escaleras, correr y saltar

Todas ellas son actividades que exigen un gran sentido del equilibrio y una gran seguridad y confianza en uno mismo

A menudo a los niños les gusta subir a los muebles, a los sofás, y avanzar sobre escalones. Se debe dejar que los niños realicen todas estas actividades, muy beneficiosas para ellos y además divertidas. Lo importante es que las lleven a cabo con supervisión, que no es lo mismo que con sobreprotección

Al principio los niños suben las escaleras gateando, y las bajan del mismo modo o sentados. A medida que el niño adquiere control en la marcha, se comenzará a subir las escaleras de la mano de un adulto y agarrados a la barandilla. Esta ayuda debe ir disminuyendo poco a poco, aumentando la autonomía del niño. En cuanto

a bajarlas, suele ser más difícil, y a veces da un poco de miedo, pero el proceso es el mismo. Ni que decir tiene que este aprendizaje debe tomarse como un juego relajado.

Respecto a la carrera, es importante corregir, al igual que en la marcha, patrones incorrectos. Para ello, algunas actividades interesantes son subir y bajar escalones, pisar con fuerza y pasar sobre obstáculos, como una cuerda; caminar de puntillas también es beneficioso, entre otras cosas para los músculos gemelos; se puede incitar al niño a hacerlo, y animarle a que coja objetos situados en lugares altos.

Se propone **algunas actividades para realizar en casa** que ayudan a estimular la motricidad gruesa en los más pequeños:

**dispersar juguetes por el piso y pedirle que los levante**, poner música y cuando la música para el niño debe parar también.

**colgar una cuerda** (por ejemplo la de tender la ropa) y de ella distintos peluches o **juguetes que se puedan golpear**, o bolsas con papel picado, agua, etc. el niño deberá golpear con un palo, esto ayudará a **desarrollar el sentido del equilibrio**, y los músculos de cuello. También podemos complementarlo con música para hacerlo más divertido aún.

vaciar el baúl de los juguetes y pedirle que trate de **“embocar o encestar”** los juguetes en el baúl, aumentar o disminuir la distancia del niño del baúl, para aumentar o disminuir la dificultad (cuidado con las frustraciones)

**juegos en el piso** como por ejemplo la rayuela.

**las escaleras: subirlas y bajarlas.**

Al estimular la motricidad gruesa ayudamos a que **coordine mejor y que conozca su cuerpo.**

**Motricidad Gruesa**

En el recién nacido, los primeros movimientos aunque descoordinados hacen parte de la motricidad gruesa, la cual lo estimula para que coordine la fina. Cuando esté completo su avance podrá desarrollar con facilidad procesos con sus extremidades como: saltar correr, avanzar y retroceder.

A partir de sus reflejos, un bebé inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento en la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrará para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse.

Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación de la terapeuta es que los padres sepan las necesidades afectivas del bebé, eviten ser permisivos o restrictivos y fomenten el juego.

El comienzo

La capacidad del bebé para responder a incentivos es evidente cuando mueve la cabeza hacia los lados, busca un estímulo visual y responde a un sonido.

A los 2 meses, las primeras estiradas de mano para alcanzar un juguete o tocar un móvil representan avances en la motricidad gruesa.

A los 4 o 5 comienza a hacer el rolado o se voltea de un lado para otro y dentro de poco, se parará de rodillas para alcanzar un objeto.

Ejercicios

Los padres deben tener en cuenta dos aspectos fundamentales en el desarrollo de su bebé, uno es la actividad refleja y el otro es la concepción del cuerpo del niño en el espacio.

“El contacto a nivel táctil, las caricias y los masajes son lo más importante a la hora de desarrollar destrezas en el pequeño. Tocar las partes de su estructura

física, mencionar su nombre y aclarar su función son un estímulo extra “asegura la terapeuta.

Hacer que se toque la cara, que se asome por la ventana, que tenga contacto con la ropa colgada en el patio y agarre cosas que son llamativas, incentiva la motricidad gruesa, lógicamente debe hacerse bajo la supervisión de un adulto.

El gateo hace parte de la motricidad gruesa, por eso hay que promoverlo a través de estímulos, como muñecos para que el niño los alcance o juegos para que avance sin ayuda de los padres.

Otros incentivos que funcionan son la música, la estimulación visual y la claridad en el lenguaje verbal. Por supuesto, el contacto físico es indispensable porque además de ser un apoyo extra, fomenta la seguridad en los niños y les proporciona tranquilidad para interrelacionarse.

A través del juego puede enseñarle a doblar y estirar las piernas. Ponerlos sobre pelotas y hacer que flexionen su cuerpo para hacer rollos, esto también incrementa su capacidad motora.

La motivación excesiva no es recomendada por los especialistas, ya que sobre estimula al bebé, volviéndolo hiperactivo. Lo que puede ocasionar que no tolere estar sentado y es un indicio de indisciplina.

El juguete perfecto Los móviles son ideales. Los recién nacidos distinguen manchas, así que se recomienda que los objetos que manipulen sean de color blanco y negro.

Los estímulos no deben ser más pequeños que su mano para evitar que lo introduzca a la boca. Además, la forma y las texturas deben ser variadas para que más adelante interactúe sin miedo con otras cosas y personas.

Problemas motores

Si el niño no desarrolla secuencialmente la motricidad gruesa en los miembros superiores, se puede afectar la fina. Posiblemente será un niño con problemas para

escribir, al que se le dificulta colorear, trabajar con papel, con plastilina, que no tolera la textura, no trabaja con témperas y no maneja bien las tijeras.

Otra falla se dará porque perderá el equilibrio con facilidad y tendrá dificultad para practicar deportes como el patinaje o montar bicicleta. Así mismo, se le obstaculizará saltar en un pie, jugar lazo o coordinar movimientos con el balón.

Cuando el pequeño no pasa por la etapa del gateo lo más seguro es que se tenga dislexia, que se produce porque no coordinará lateralmente, tendrá un déficit de atención, dificultad para concentrarse y alteración preceptuales, es decir confundirá letras y números, como la p con la q o el 6 con el 9.

¿Qué es la Motricidad Fina y la Motricidad Gruesa?

El desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba a abajo, es decir, primero controla la cabeza, luego el tronco. Va apareciendo desde el centro del cuerpo hacia afuera: primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano. Cómo estimular la Motricidad Gruesa

De 0 a 3 meses: Intenta mantener la cabeza erguida. Acuesta a tu bebé boca abajo sobre una superficie que no sea demasiado blanda. Coloca debajo de sus axilas tu brazo o una toalla enrollada. Toma un sonajero y hazlo sonar desde el centro de sus ojos hacia arriba a 30 cm. de su cabeza. Tratará de seguir el movimiento despegando la carita del suelo. Realiza el ejercicio tres veces o interrúmplo cuando el bebé se muestre cansado.

De 3 a 6 meses: Cambia de posición mientras está acostado. Acostado boca arriba, ubícate a su lado y haz que voltee la cabeza hacia ti. Estimúlalo a que continúe girando, tomándolo de una mano y una pierna hasta que quede boca abajo.



Cuando esté boca abajo acomódale los bracitos hacia arriba y mientras le masajee la espalda felicítalo por su logro.

Luego repite el ejercicio hacia el otro lado. Si realizas los movimientos lentamente el bebé tendrá que colaborar en mayor medida. Según vaya aprendiendo a voltearse, déjalo que contribuya

De 6 a 9 meses: Logra sentarse y al final de este período comienza a gatear. Siéntalo en el suelo y ubica a un metro de distancia, girando hacia la izquierda primero y luego hacia la derecha, su juguete preferido para que quiera ir a buscarlo. Repetí este juego hasta que el bebé por si solo se quede en posición de gateo, balanceando su cuerpo de adelante hacia atrás. Etapa previa al gateo.

De 9 a 12 meses: Se para solo y logra caminar hacia el final de este período. Cuando esté parado sosteniéndose de algún mueble, ofrécele una pelota o un muñeco grande, de tal manera que deba soltarse para tomarlo con ambas manos. No utilizar nunca andadores, ya que se perjudicará el desarrollo natural del niño.

## **EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA Y EL CONOCIMIENTO DEL CUERPO**

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y las matemáticas

Existen muchos especialistas que defienden las teorías de aprendizaje que relacionan el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos sensorio-perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo.

La aplicación educativa del conocimiento del esquema corporal y la motricidad gruesa en el niño previo a la lector-escritura es muy sencilla: la maestra enseña que muchos signos gráficos (letras) tienen una cabecita, por ejemplo, la “i”; o que tienen una barriga hacia delante, como la “b”; un pie para abajo, la “p”; una mano

que coge la otra letra; tienen la forma de ojo etc. Y por todo esto se deduce que para el niño y niña es necesario el conocimiento del esquema corporal.

Además, cabe señalar que el grado de globalización (percepción del todo) y su sincretismo (percepción de las letras) guardan relación con el esquema mental que tiene el niño o niña de su cuerpo. Es necesario que el niño tome conciencia de la existencia de todos sus miembros y sentidos con su utilidad y funcionamiento. Es decir, que al enseñar a pronunciar sonidos le indicamos la posición de la lengua en la palabra, dientes o labios, por esta razón encontramos lógica la necesidad del conocimiento del esquema corporal.

Para conocer el estado de este conocimiento es necesario hacer una evaluación mediante un cuestionario de actividades. Se pide al niño que señale; su cabeza, cuello, tronco, extremidades superiores e inferiores, oídos, cejas, pestañas, ternillas, labios, mentón, mejillas, muñeca, dedos y uñas: todos deben cumplir. En su cuerpo en otra persona en su imagen frente al espejo en una silueta del cuerpo humano.

Si el niño o niña supera el límite de tolerancia en cada pregunta, es necesario que el docente desarrolle este conocimiento en el período de aprestamiento.

### **LOS EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA SON:**

Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos

Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo. Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad

Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.

Subir y bajar escaleras.

Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.

El Docente proyectará luz con un espejo en la sombra, para que el niño trate de coger la luz, el maestro cambiará constantemente de posición; en caso de que el día estuviera nublado puede utilizarse una linterna.

Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.

Disponer con el Docente de Educación Física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.

Para ejercitar la independencia segmentaria: pida al niño que, mientras con una mano frota sobre su pupitre, con la otra realice golpes coordinados en la misma superficie.

Ejercicios de balanceo: en una tabla de 30cm. x 40cm., clavada en una superficie cilíndrica, el niño se balanceará, primero con la ayuda del maestro y posteriormente solo, procurando siempre la coordinación de movimientos.

Con el grupo, imitar sonidos producidos por animales, en diferentes tonalidades: bajos y altos, pueden ser de: gato, perro, pato, gallina, vaca, león, oso, elefante y caballo. Practicar los juegos populares: el gato y el ratón, rayuela, sin que te roce, estatuas, el tren, el primo, saltar soga.

Imitar los movimientos de diferentes animales: saltar como conejo, rana, canguro; correr como perro, liebre y gallina; caminar como un cangrejo, pato, oso.

Hay que recordar que todos los ejercicios son complejos para el niño y la niña y que nosotros debemos darle seguridad y afecto, con la repetición, la cual nos va a permitir que el niño y niña logre hacer los movimientos cada vez mejor, para desarrollar su motricidad y el conocimiento de su esquema corporal.

## JUGANDO EN CASA Y DESARROLLANDO MOTRICIDAD GRUESA

La mayoría de los padres tienen la idea que en este momento sus hijos hacen ejercicios o que realizan juegos de movimiento que los ayuda a desarrollar su área motora, pero desconocen el procedimiento de los mismos y a que responden éstos.

Para entender estos aspectos es necesario saber qué es la psicomotricidad.

La psicomotricidad es un momento en el que el niño puede desarrollar habilidades motoras, expresivas y creativas haciendo uso de su cuerpo ya que a partir de él es que adquirirá otros conocimientos. El movimiento en los niños es una necesidad que la escuela tiene en cuenta como punto de partida para el logro de nuevos aprendizajes.

En casa también podemos trabajar la psicomotricidad a través del juego, posiblemente no se usen las mismas técnicas que las maestras o especialistas de la escuela pero al igual que ellas estaremos estimulando las destrezas motoras, expresivas y creativas del niño en un ambiente que además añade el aspecto afectivo, el cual es muy importante para reforzar el aprendizaje.

La psicomotricidad en los niños podemos estimularla dentro de casa en forma cotidiana cuando juegan o realizan cualquier otra actividad como servirse un vaso de agua, ponerse los calcetines, lavarse los dientes, entre otros. A través de estas acciones el niño desarrolla el control de sus movimientos, la coordinación, el equilibrio y la orientación.

Al realizar estos juegos de movimiento el niño descarga su impulsividad, natural en ellos que aún no saben controlar sus emociones, permitiendo así un equilibrio afectivo.

También es la mejor forma para que conozca su cuerpo y sus posibilidades de movimiento, además de desarrollar la atención, concentración y seguimiento de instrucciones importantes para la adquisición de los aprendizajes.

¿Cómo trabajar la psicomotricidad en casa?

Les proponemos algunos juegos para que puedan aplicarlos en niños que se encuentran en edad preescolar 3 años

Formar un túnel con las sillas del comedor y hacer que gateen por debajo de ellas. Colocar cojines en el suelo y que el niño salta sobre ellos con los pies juntos o con un solo cojín pedirle que dé un salto a diferentes direcciones.

Dibujar con cinta una escalera sobre el suelo (como un riel) y que el niño salte con un pie, entre cada espacio, también puede saltar de adentro hacia afuera con forme avance cada casilla.

Lanzar pelotas pequeñas dentro de una caja o a través de un aro. Hacer rodar una pelota sobre líneas continuas (rectas, quebradas y curvas), tanto con la mano como con el pie. 4 años

En el jardín o el parque, dejar que el niño corra siguiendo un ritmo. Puede usar dos palitos a manera de claves o una sonaja a manera de maraca para marcar el ritmo.

Colocar los cubos de construcción en el piso formando una fila para que el niño camine sobre ellos haciendo equilibrio. Lanzarse una pelota uno al otro sin que se caiga, el espacio entre ambos aumentará progresivamente.

Patear una pelota a un arco o aro grande. 5 años

Colocar una sogá extendida en el piso y que el niño de saltos a cada lado alternando los pies.

Hacer botar una pelota varias veces seguidas, sin que se le escape.

Lanzar una pelota pequeña a una torre de latas vacías.

Caminar sobre una llanta sin aro, esta debe estar echado.

Mediante estos juegos los niños podrán tener un desarrollo armónico de su personalidad, ya que no solo desarrolla sus habilidades motoras, sino que también le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

Entendemos por psicomotricidad la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo – motricidad así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizara estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global.

En síntesis, pues la psicomotricidad sería el estudio de los diferentes elementos que requiere dato perceptivo motriz en el terreno de la representación simbólica pasando por toda la organización corporal tanto al nivel práctico como esquemático (Camellasi, Jesús)

La inteligencia Cinestésico – Corporal y Motricidad.- esa forma de inteligencia se manifiesta por la capacidad se resolver problemas o elaborar productos, utilizando el cuerpo (o partes del mismo) y sus movimientos de modo muy diferenciado y hábil, con fines expresivos presentes en las bailarinas, atletas, cirujanos, artistas y artesanos y notables grandes mimos, resulta interesante destacar que en caso del atleta que hace los un movimiento de defensa excepcional marca un gol de farándula esto nos quiere decir que ellos desarrollan un gran habilidad cinestésica. (CELSO, Antunes 2006)

La Motricidad Gruesa es la capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos.

Utilizamos preferentemente aquellos juegos cuya línea base en toda su extensión se convierte en línea de portería para de esta forma poder motivar a los niños, haciendo juegos de forma competitiva:

Los juegos motrices actúan sobre el cuerpo en su conjunto, trabajan gran cantidad de grupos musculares; combinándolos inteligentemente, se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia equilibrada de la constitución en general. El niño al realizar con regularidad los juegos de movimientos, (juegos de caminar, correr, saltar, trepar, lanzar, etc.) desarrolla su sistema óseo y muscular, se incrementa el metabolismo, mejoran el apetito y la asimilación de los alimentos, lo que influye en su crecimiento y su desarrollo normal. El conocimiento de las características fundamentales de las diferentes edades, es algo que debe dominar el profesor para determinar qué tipos de juegos y actividades emplear, no obstante, para comenzar este estudio, es necesario conocer las características psicomotrices de las diferentes etapas evolutivas

(CAMELLASI J. L.)

## **2.5 Hipótesis**

Las Práctica de Actividades Lúdicas incide en la Motricidad Gruesa en los niños y niñas del Centro Educación Básica “LEMCIS” de la ciudad de Ambato en el periodo Julio Noviembre 2011.

## **2.6 Señalamiento de Variables**

**Variable independiente:** Actividades Lúdicas

**Variable Dependiente:** Motricidad Gruesa

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Modalidad Básica de la investigación**

La Investigación es:

De campo porque la investigación se realizo en el lugar de los hechos, el trabajo se realizara conjuntamente con la ayuda de las maestras, padres de familia y lo que mas importante con los niños y niñas.

Bibliográfica- documental.- porque la necesidad de la búsqueda de información la misma que se podrá encontrar en los libros, enciclopedias, revistas, folletos, una vasta información en el internet diferente direcciones electrónicas que ayudaran a sustentar la contextualización sobre el tema de investigación, para que cuente con una buena alternativa de solución.

#### **3.2 Nivel o tipo de Investigación**

La Investigación se va a realizar en el nivel exploratorio porque cuando realizaremos el análisis crítico sondearemos el problema y daremos nuestro análisis del fenómeno.

Es también es descriptivo porque una vez realizado el estudio necesario obtendremos suficientes conocimientos que nos permite dar predicciones sobre el tema de estudio.

Asociación de variables: Porque se relaciona la variable independiente: Actividades lúdicas con la variable dependiente: la Motricidad Gruesa que nos permita realizar predicciones estructurales, partiendo del análisis, de los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos.

Explicativo: porque se va a explicar la importancia del las Actividades Lúdicas en los educandos y en sí de la sociedad, para de esta manera encontrar soluciones al problema que atraviesa la Institución.



### 3.3 Población y muestra

Para el presente proyecto de investigación, el universo consta de 66 participantes divididos de la siguiente manera:

20 niños y niñas del Centro de Educación Básica “LEMCIS”; 40 padres de familia , y 6 maestras que conforman el personal docente de esta prestigiosa Institución para conocer con que metodología pueden aportar para la consecución del objetivo.

### 3.4 Operacionalización de variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: Activadas Lúdicas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas Instrumentos
La Lúdica fomenta el desarrollo psicomotriz, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades.	Desarrollo psicomotriz  Actividades Lúdicas	Realización de Canciones Dramatización  Juegos Rondas Rayuelas	¿Qué actividades lúdicas no se usan para el desarrollo de la motricidad gruesa?  ¿Qué juegos le gusta practicar más?	Encuesta y cuestionario estructurada a los niños niñas, padres de familia y maestras.

**CUADRO N. 1: Variable independiente**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

Variable Dependiente.- Motricidad Gruesa

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas Instrumentos
Motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio	Movimiento del cuerpo  Equilibrio	Juegos Saltar Correr  subir reptar marchar	¿Cómo desarrollar la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas?  ¿Tiene dificultad para subir gradas?	Encuesta y cuestionario estructurada a los niños niñas, padres de familia y maestras.

**CUADRO N. 2: Variable Dependiente**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

### 3.5 Recolección de la información

En el presente trabajo de investigación con la finalidad de enfatizar en los resultados se empleo como técnica la entrevista y como instrumento el cuestionario aplicado una solo ves

Para concretar la descripción el plan de recolección convine contestar las siguientes preguntas

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
¿De qué personas u objetos?	Padres de familia, maestras niños y niñas
¿Sobre qué aspectos?	Sobre los indicadores y la operalización de la variables
¿Quiénes?	Gabriela Montenegro
¿Cuándo?	Enero- Junio 2012
¿Dónde?	Centro de Educación Básica Lemcis
¿Cuántas Veces?	Una sola ves
¿Qué técnicas de recolección?	Encueta Estructurada
¿Con que?	Cuestionario estructurado
¿En qué situaciones?	Investigación del seminario

**CUADRO N. 3: Preguntas básicas del plan de recolección**  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro

### **3.6 Procesamiento de la información**

La presente investigación tendrá para su procesamiento y análisis lo siguiente

Revisión crítica de la información que recogido desechando la defectuosa contradictoria e incompleta.

En función de los datos obtenidos se proceso se realizo las tabulaciones respectiva se calculara las frecuencias y porcentajes. Se grafico mediante cuadros los datos y se interpretara los resultados obtenido

## **CAPITULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 Análisis de Resultados**

En el análisis de datos estadísticos, se destaca las tendencias o redacciones fundamentales de acuerdo con los objetivos de investigación.

#### **4.2 Interpretación de Datos**

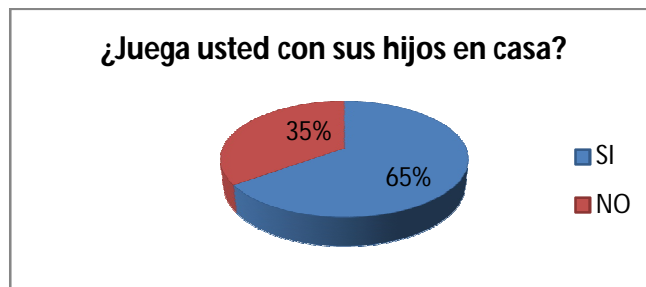
La importancia de los resultados se lo ha establecido, con el apoyo del marco teórico de acuerdo a los aspectos pertinentes resaltados en la investigación.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 1 ¿Juega usted con sus hijos en casa?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	65%
NO	14	35%
TOTAL	40	100%

CUADRO N. 4: Pregunta # 1 dirigida a Padres de Familia.  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro



**Gráfico 1:** Graficación de la pregunta # 1 Padres de Familia.

**Elaborado por:** Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Como se puede observar en la gráfico del total de padres de familia encuestados, 26 de ellos que corresponde al 65% juegan con sus hijos en casa, mientras que 14 de ellos que corresponde al 35% no juegan con sus hijos en casa.

Lo que quiere decir que la mayor parte de padres de familia si juegan con sus hijos en casa esto es un resultado muy satisfactorio ya que con estos juegos los niños desarrollan su motricidad gruesa con la ayuda de sus padres.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 2 ¿Sabe usted que son las actividades lúdicas?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	50%
NO	20	50%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 5: Pregunta # 2 dirigida a Padres de Familia**  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro



Gráfico 2: Grificación de la pregunta # 2 Padres de Familia  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El gráfico nos muestra que del total de padres de familia encuestados, 20 de ellos que corresponde al 50% saben que son las actividades lúdicas, mientras que 20 de ellos que corresponde al 50%, no saben que son las actividades lúdicas.

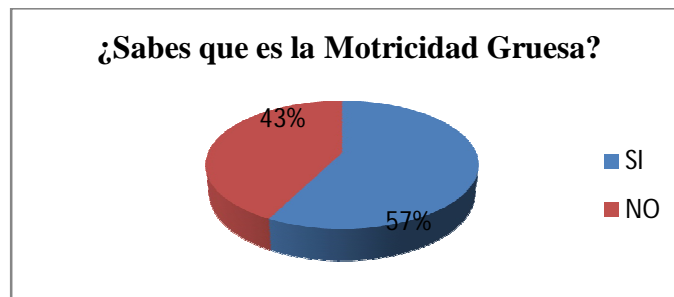
Lo que quiere decir que los porcentajes son divididos la mitad de padres de familia saben que son las actividades lúdicas, mientras que la otra mitad desconoce que son las actividades lúdicas esto debe ser tomado en cuenta por la maestra para brindarles a los padres de familia un adecuada capacitación

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 3 ¿Sabes que es la Motricidad Gruesa?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	58%
NO	17	43%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 6: Pregunta # 3 dirigida a Padres de Familia.**  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro



**Gráfico 3: Graficación de la pregunta # 3 Padres de Familia**  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Según el gráfico se interpreta que de los padres de familia encuestados, 23 de ellos saben que es la motricidad gruesa, mientras 17 de ellos que corresponde al 43% no sabe que es la motricidad gruesa.

Interpretando que los padres de familia saben que es la motricidad gruesa si bien es cierto no representa la mayoría esto nos quiere decir que las maestras deben tomar en cuenta a trabajar con los padres de familia que desconocen de esta tema como es la motricidad gruesa.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 4 ¿Sus hijos les gusta saltar y usted juega con ellos?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	32	80%
NO	8	20%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 7: Pregunta # 4 dirigida a Padres de Familia**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 4: Grficación de la pregunta # 4 Padres de Familia.**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El gráfico se interpreta que el del total padres de familia encuestados, 32 de ellos que corresponde al 80% dice que si juega con sus hijos a saltar, mientras que 8 de ellos que corresponde al 20% no juega a saltar con sus hijos.

Podemos decir que los padres de familia la gran mayoría juegan con sus hijos a saltar esto es un porcentaje satisfactoria ya que se sabe que los padres de familia se preocupan por sus hijos y les gusta compartir con ellos.



**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS**

PREGUNTA N° 5 ¿Sale con sus hijos a jugar en el parque los días que tiene libre?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	33	83%
NO	7	18%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 8: Pregunta # 5 dirigida a los Padres de Familia**  
 Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 5: Gráfica de la pregunta # 5 Padres de Familia**  
 Elaborado por: Nataly Tapia  
 Fuente: Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Del total de padres de familia encuestados, 33 de ellos que corresponde al 83% que si sale a jugar con sus hijos en los días libres mientras que 7 de ellos que corresponde al 18% no sale a jugar con sus hijos.

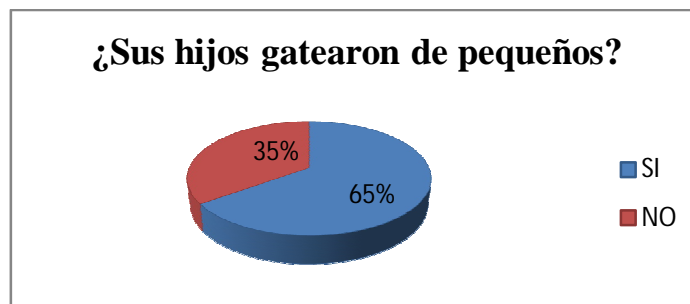
Que los padres de familia la gran mayoría salen a jugar en sus días libres esto es un resultado muy satisfactorio ya se ve que la mayoría de padres de familia se preocupa por compartir con sus hijos.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 6 ¿Sus hijos gatearon de pequeños?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	65%
NO	14	35%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 9: Pregunta # 6 dirigida a los Padres de Familia**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 6: Graficación de la pregunta # 6 Padres de Familia.**

Elaborado por: Gabriela Montenegro

Fuente: Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El Gráfico nos dice que del total de padres de familia encuestados, 26 de ellos que corresponde al 65% dicen que sus hijos si gatearon, mientras que 14 de ellos que corresponde al 35% dicen que sus hijos no gatearon.

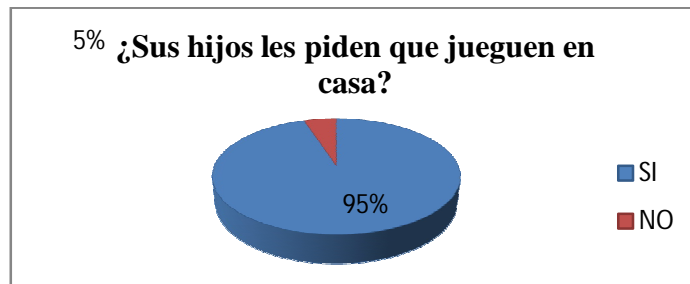
Interpretando que la gran mayoría de los niños gatearon, esto es muy importante para un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa esto es lo que afirman los padres de familia, mientras que los que no lo hicieron es importante trabajar con ellos en el desarrollo de su motricidad gruesa

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS**

PREGUNTA N° 7 ¿Sus hijos les piden que jueguen en casa?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	95%
NO	2	5%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 10: Pregunta # 7 dirigida a los Padres de Familia.**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 7: Graficación de la pregunta # 7 Padres de Familia**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Como se puede observar en la gráfico del total de padres de familia encuestados, 38 de ellos que corresponde al 95% dicen que sus hijos si les pide que jueguen en casa, mientras que 2 de ellos que corresponde al 5% dicen que sus hijos no les piden jugar en casa.

Lo que quiere decir es la gran mayoría de los niños les piden a sus padres jugar en casa esto es muy importante para que desarrollen su motricidad gruesa y que mejor si lo hacen en casa con sus padres en casa.

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS**

PREGUNTA N° 8 ¿Sabe cómo desarrollar la motricidad gruesa en sus hijos?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	40%
NO	24	60%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 11:** Pregunta # 8 dirigida a los Padres de Familia.  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro



**Gráfico 8:** Grficación de la pregunta # 8 Padres de Familia.  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

**ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Son 16 padres de familia sabe cómo desarrollar la motricidad gruesa en sus hijos, mientras que 60% es decir 24 padres de familia no sabe cómo desarrollar la motricidad gruesa en sus hijos

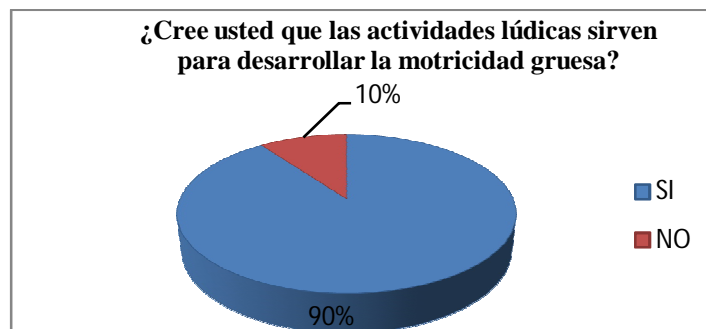
Esto quiere decir es la gran mayoría de padres de familia no sabe cómo desarrollar la motricidad gruesa en sus hijos, siendo estas actividades las mejores para su desenvolvimiento.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 9 ¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para desarrollar la motricidad gruesa?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	36	90%
NO	4	10%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 12:** pregunta # 9 dirigida a los Padres de Familia.  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro



**Gráfico 9:** Gráfica de la pregunta # 9 Padres de Familia  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

La gráfica nos dice que del total de padres de familia encuestados, 36 de ellos que corresponde al 90% dice que si que las actividades lúdicas sirven para desarrollar la motricidad gruesa, mientras que 4 de ellos que corresponde al 10% dice no cree que las actividades lúdicas sirvan para desarrollar la motricidad gruesa.

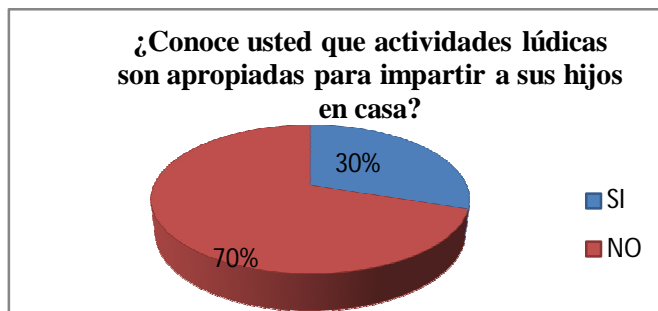
Lo que quiere decir es la gran mayoría de padres de familia piensa y esta de acuerdo con estas actividades.

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS**

PREGUNTA N° 10 ¿Conoce usted que actividades lúdicas son apropiadas para impartir a sus hijos en casa?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	30%
NO	28	70%
TOTAL	40	100%

**CUADRO N. 13:** Pregunta # 10 dirigida a los Padres de Familia  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 10:** Grficación de la pregunta # 10 Padres de Familia.

Elaborado por: Gabriela Montenegro

Fuente: Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Observando la grafica del total de padres de familia encuestados, 12 de ellos que corresponde al 30% si conoce que actividades lúdicas son apropiadas para impartir a sus hijos en casa, mientras que 28 de ellos no conoce que actividades lúdicas son apropiadas para impartir a sus hijos en casa.

Lo que quiere decir es la gran mayoría no conoce.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 1 ¿Sabe usted que son las actividades lúdicas?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	50%
NO	3	50%
TOTAL	6	100%

CUADRO N. 14: Pregunta # 1 dirigida a Docentes.  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



Gráfico 11: Graficación de la pregunta # 1 Docentes

Elaborado por: Gabriela Montenegro

Fuente: Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica "LEMCIS"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En la grafica nos dice que del total de maestras encuestadas 3 de ellas que equivale al 50% dice que si sabe que son las actividades lúdicas, mientras que las 3 restantes que equivalen al 50% no saben que son las actividades lúdicas

Esto quiere decir que las maestras solo la mitad está enterada de que son las actividades lúdicas, mientras que la otra mitad no sabe

## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 2 ¿Practica usted las actividades lúdicas en su aula de clases?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	67%
NO	2	33%
TOTAL	6	100%

CUADRO N. 15: Pregunta # 2 dirigida a Docentes.  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

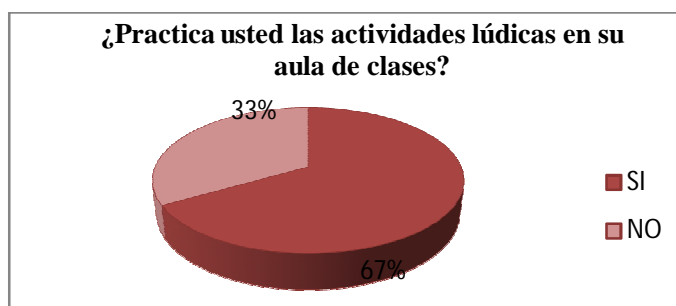


Gráfico 12: Grificación de la pregunta #2 Docentes

Elaborado por: Gabriela Montenegro

Fuente: Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica "LEMCIS"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Analizando la gráfico del total de maestras encuestadas, 4 de ellas que corresponde al 67% de ellos practican las actividades lúdicas en su aula de clases, mientras que 2 de ellas que corresponde al 33% no práctica las actividades lúdicas en su aula de clases.

Interpretando podemos decir es la gran mayoría de las maestras practican las actividades lúdicas en el aula de clases dando un resultado satisfactorio



## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 3 ¿Juega con sus alumnos en el momento del receso?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	33%
NO	4	67%
TOTAL	6	100%

CUADRO N. 16: Pregunta # 3 dirigida a Docentes  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

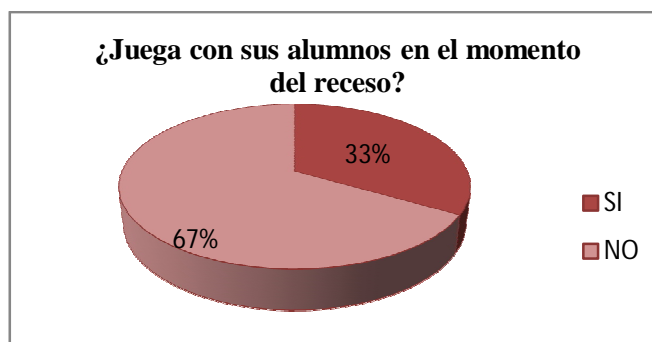


Gráfico 13: Graficación de la pregunta # 3 Docentes  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

Fuente: Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica "LEMCIS"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Analizando la grafica del total de maestras encuestadas 4 de ellas que equivale al 67% no juega con sus alumnos en el momento del receso, mientras que 2 de ellas que equivale al 33% que si juega con sus alumnos en el momento del receso.

Esto nos quiere decir que la gran mayoría de las maestras juega con sus alumnos en el momento del receso, lo cual es muy satisfactorio para el desarrollo del niño.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 4 ¿Su metodología de enseñanza es tradicionalista?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	67%
NO	2	33%
TOTAL	6	100%

CUADRO N. 17: Pregunta # 4 dirigida a Docentes.  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



Gráfico 14: Grficacion de la pregunta # 4 Docentes

Elaborado por: Gabriela Montenegro

Fuente: Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica "LEMCIS"

### ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Como se puede observar en la grafico del total de maestras encuestadas 4 de ellas que equivale al 67% dice que su metodología es tradicionalista, mientras que 2 de ellas que equivale al 33% que su metodología no es tradicionalista.

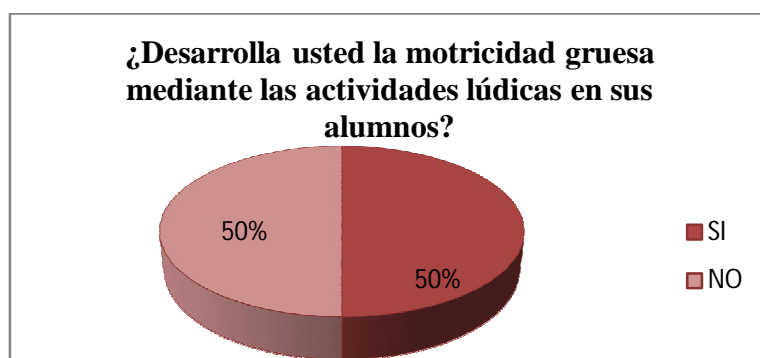
Lo que quiere decir que las maestras tienen una metodología tradicionalista aplicada a sus alumnos.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 5 ¿Desarrolla usted la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas en sus alumnos?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	50%
NO	3	50%
TOTAL	6	100%

**CUADRO N. 18:** Pregunta # 5 dirigida a Docentes  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 15:** Graficación de la pregunta # 5 Docentes  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El gráfico nos dice que del total de maestras encuestadas, 3 de ellas que corresponde al 50% desarrollan la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas con sus alumnos, mientras que 3 que equivale al 50% dice que no desarrollan la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas con sus alumnos.

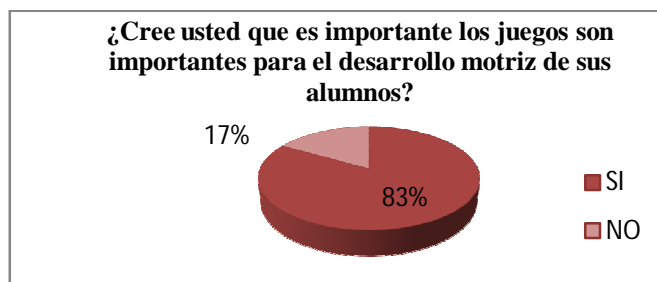
Interpretando podemos decir que la mitad de las maestras si están consientes y usan las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 6 ¿Cree usted que es importante los juegos son importantes para el desarrollo motriz de sus alumnos?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	83%
NO	1	17%
TOTAL	6	100%

**CUADRO N. 19: Pregunta # 6 dirigida a Docentes**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 16: Graficación de la pregunta # 6 Docentes**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Analizando el gráfico de las 4 maestra encuestado, 5 de ellas que corresponde al 83% dice que si considera que el uso del material didáctico en el aula de clases mejora la enseñanza, mientras que 1 que corresponde al 17% dice que no considera que el uso del material didáctico en el aula de clases mejore la enseñanza

Interpretando esto podemos decir que las maestras consideran que el uso del material didáctico en el aula de clases mejora la enseñanza ya que los niños captan de una mejor manera lo que se les enseñanza.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 7: ¿Les hace jugar a sus alumnos con ulalas, sogas y juegos en grupo?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	83%
NO	1	17%
TOTAL	6	100%

**CUADRO N. 20: Pregunta # 7 dirigida a Docentes.**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 17: Graficación de la pregunta # 7 Docentes**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

Fuente: Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En la gráfica del total de maestras encuestadas, 5 de ellas que corresponde al 83% dice que si les hace jugar a sus alumnos con ulalas, sogas y juegos en grupo, mientras 1 que corresponde al 17% dice que no les hace jugar a sus alumnos con ulalas, sogas y juegos en grupo, mientras.

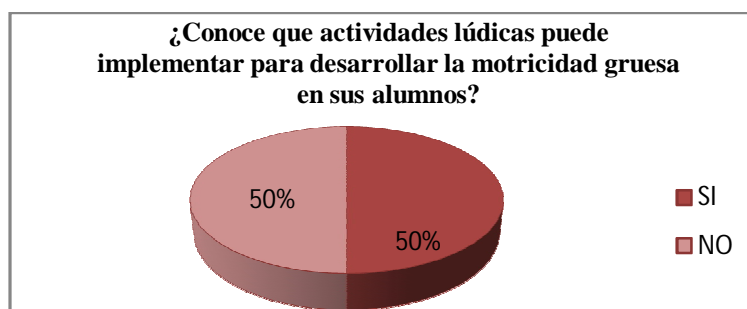
Lo que quiere decir que la mitad de las maestras si están consientes y usan las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa con sus alumnos, mientras que la otro mitad no lo hace.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 8 ¿Conoce que actividades lúdicas puede implementar para desarrollar la motricidad gruesa en sus alumnos?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	50%
NO	3	50%
TOTAL	6	100%

**CUADRO N. 21: Pregunta # 8 dirigida a Docentes**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 18: Grificación de la pregunta # 8 Docentes**

Elaborado por: **Gabriela Montenegro**

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Analizando el gráfico del total de maestras encuestadas 3 de ella que corresponde al 50% dice que si conoce que actividades lúdicas puede implementar para desarrollar la motricidad gruesa en sus alumnos, mientras que 2 que corresponde al 50% que no conoce que actividades lúdicas puede implementar para desarrollar la motricidad gruesa en sus alumnos.

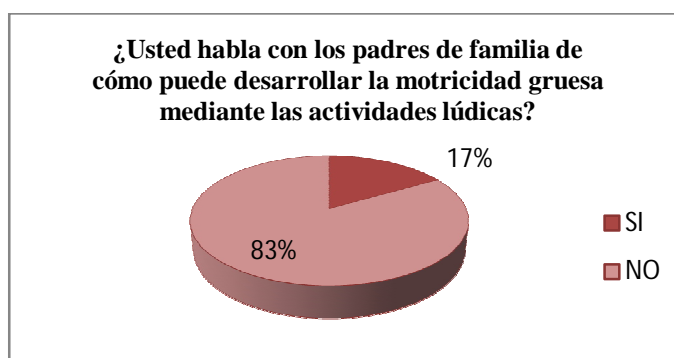
Lo que quiere decir que la mitad de las maestras si conoce que actividades lúdicas puede implementar para desarrollar la motricidad gruesa en sus alumnos, mientras que la otra mitad no las conoce.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS

PREGUNTA N° 9: ¿Usted habla con los padres de familia de cómo puede desarrollar la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	17%
NO	5	83%
TOTAL	6	100%

**CUADRO N. 22: Pregunta # 9 dirigida a Docentes**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro



**Gráfico 19: Grificación de la pregunta # 9 Docentes**

Elaborado por: **Gabriela Montenegro**

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica "LEMCIS"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Como se puede observar en la grafica del total de maestras encuestadas 1 de ellas que corresponde al 17% que si habla con los padres de familia de cómo se puede desarrollar la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas, mientras que 5 de ellas que corresponde al 83% no habla con los padres de familia de cómo se puede desarrollar la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas.

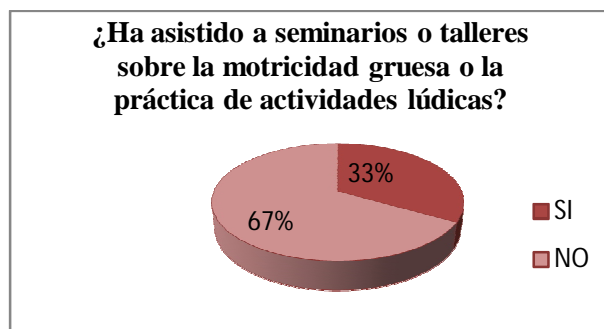
Lo que se interpreta es que la gran mayoría de las maestras no habla con los padres de familia

**ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA LEMCIS**

PREGUNTA N° 10 ¿Ha asistido a seminarios o talleres sobre la motricidad gruesa o la práctica de actividades lúdicas?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	33%
NO	4	67%
TOTAL	6	100%

**CUADRO N. 23: Pregunta # 10 dirigida a Docentes**  
Elaborado por: Nataly Tapia



**Gráfico 20: Graficación de la pregunta # 10 Docentes**  
Elaborado por: Gabriela Montenegro

**Fuente:** Encuestas realizadas a los Padres de Familia del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Analizando el gráfico del total de maestras encuestadas 2 de ellas que corresponde a 33% que si han asistido a seminarios o talleres sobre la motricidad gruesa o la práctica de actividades lúdicas, mientras que 4 de ellas que corresponde al 67% que no han asistido a seminarios o talleres sobre la motricidad gruesa o la práctica de actividades lúdica.

Lo que quiere decir que la una gran mayoría de maestras no ha asistido a seminarios de capacitación sobre las actividades lúdicas.



### 4.3 Verificación de hipótesis

#### Modelo Lógico

**H<sub>0</sub>:** La Practica de las Actividades Lúdicas NO incide en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica “LEMCIS”.

**H<sub>1</sub>:** La Practica de las Actividades Lúdicas SI incide en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica “LEMCIS”.

#### Modelo Estadístico

Para la comprobación de la hipótesis se utilizara el método del chi cuadrado debido que la población es superior a treinta

#### Formula del chi cuadrado

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

En donde:

O<sub>i</sub>: Frecuencias observadas

E<sub>i</sub>: Frecuencias Esperadas

K: El número de categorías

PREGUNTAS	PREGUNTA 3	PREGUNTA 5	
VARIABLES	ACTIVIDADES LUDICAS	MOTRICIDAD GRUESA	TOTAL HORIZONTAL
ALTERNATIVAS			
SI	23	33	56
NO	17	7	24
TOTAL VERTICAL	40	40	80

**CUADRO N. 24: Calculo del CHI CUADRADO**

Elaborado por: Gabriela Montenegro

### Promedio ponderado si/no

$$P(SI)= 0,7000$$

$$P(NO)= 0,3000$$

### Frecuencias esperadas

$$Ei(si)preg3 = \frac{total\ ver(preg3)}{p(si)} = (40 * 0.7000) = 28,0000$$

$$Ei(si)preg3 = \frac{total\ ver(preg3)}{p(no)} = (40 * 0.3000) = 12,0000$$

$$Ei(si)preg7 = \frac{total\ ver(preg7)}{p(si)} = (40 * 0.7000) = 28,0000$$

$$Ei(si)preg5 = \frac{total\ ver(preg2)}{p(no)} = (40 * 0.3000) = 12.0000$$

	O <sub>i</sub>	E <sub>i</sub>	(O <sub>i</sub> -E <sub>i</sub> )	(O <sub>i</sub> -E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>	(O <sub>i</sub> -E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup> /E <sub>i</sub>
PREGUNTA 3 SI NO	23	28,0000	-5,0000	25	0,8929
	17	12,0000	5,0000	25	2,0833
PREGUNTA 5 SI NO	33	28,0000	5,0000	25	0,8929
	7	12,0000	-5,0000	25	2,0833
CHI CUADRADO CALCULADO					5,9524

**CUADRO N. 25: Comprobación del CHI CUADRADO**  
**Elaborado por:** Gabriela Montenegro

### Grados de libertad

$$gl = (\#filas - 1) * (\#columnas - 1)$$

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

$$gl = (1) * (1)$$

$$gl = 1$$

### Nivel de confianza

$$95\% = 0.95$$

Chi cuadrado tabular

$$X^2_{\text{Tabular}} = 3.84$$

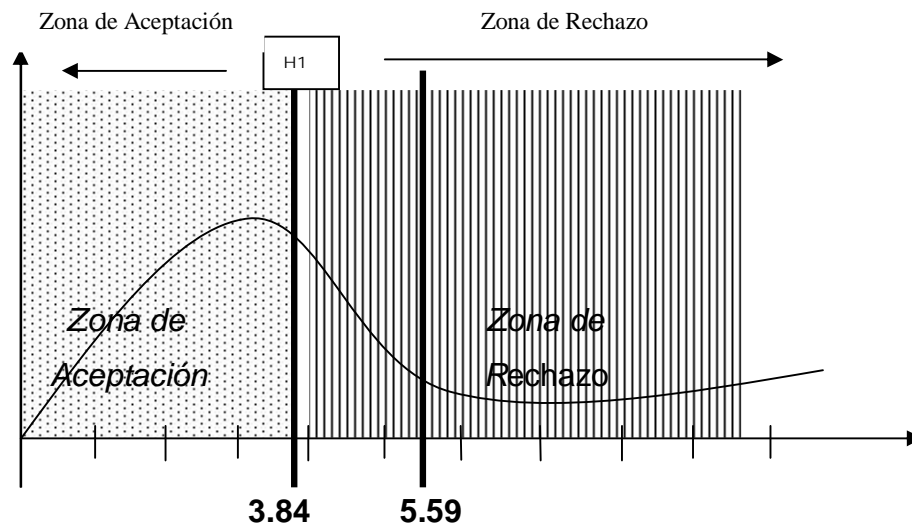
**Regla de decisión:** contrastando el valor de chi cuadrado calculado con el chi cuadrado tabular o teórico, con el 95% de nivel de confianza y un grado de libertad según la regla de decisión se dice **se acepta la hipótesis nula** si el valor a

calcularse es menor que el valor del chi cuadrado tabular caso contrario se rechaza.

**$X^2_{\text{calculado}} > X^2_{\text{tabular}}$**

$$5,9524 > 3.84$$

El valor de chi cuadrado calculado es mayor que el valor del chi cuadrado tabular por lo tanto se acepta la hipótesis alterna H1, La Practica de las Actividades Lúdicas SI incide en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica “LEMCIS” se rechaza la hipótesis nula (H0).



## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Una vez que se ha realizado el análisis e interpretación de las encuestas a los estudiantes, padres de familia, y docentes de preescolar del centro de educación Básica “LEMCIS”, se han determinado las siguientes conclusiones y recomendaciones.

#### **CONCLUSIONES:**

- Las Actividades lúdicas nos ayudan de una manera óptima a que los niños y niñas desarrollen de una mejor manera su motricidad gruesa.
- Se pudo notar que las maestras tienen poco conocimiento sobre lo que es las actividades lúdicas.
- Al no utilizar las actividades lúdicas en casa con la ayuda de los padres de familia, los niños y niñas no desarrollan su motricidad gruesa.
- Los niños niñas son los protagonistas y no espectadores de las actividades lúdicas para el desarrollo de su motricidad gruesa
- La motricidad gruesa nos ayuda a que los niños y niñas tengan un mejor desenvolvimiento para toda su vida.

## **RECOMENDACIONES:**

- Incluir en cada clase un momento para que la maestra desarrolle conjuntamente con los niños y niñas las actividades lúdicas que les permita desarrollar la motricidad gruesa.
- Ayudar a los docentes para su constante capacitación sobre que son las actividades lúdicas enfocadas a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa
- Es importante que los padres reflexionen que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad gruesa de sus hijos.
- Enseñar con juegos a los niños y niñas para desarrollar de mejor manera su motricidad gruesa.
- Fomentar en las maestras la utilización de la motricidad gruesa en todas las actividades del trabajo en el aula.

## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **TITULO**

Elaborar un libro electrónico de Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de niños y niñas del Centro de Educación Básica “LEMCIS”

#### **6.1 Datos Informativos**

**Institución Ejecutora:** Centro de Educación Básica “LEMCIS”

**Beneficiarios:** Niños, Niñas, Docentes, y Padres de Familia

**Ubicación:** Provincia de Tungurahua cantón Ambato sector La Floresta Huachi Chico calles Jácome Clavijo y Víctor Hugo

**Tiempo estimado para la ejecución:** Inicio: Enero 2012 Final: Junio 2012.

**Equipo Técnico responsable:**

**Tutor:** Dr. Raúl Rodríguez

**Investigadora:** Gabriela Montenegro

**Costo:** 325 dólares

#### **6.2 Antecedentes de la Propuesta**

La propuesta referente a la elaboración de un cd sobre las Actividades Lúdicas como un recurso para fortalecer la Motricidad Gruesa en los niños y niñas del Centro de Educación Básica “LEMCIS” dirigido a los docentes., alternativas nuevas e innovadoras que ayuden al manejo de las actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en el Proceso enseñanza aprendizaje de la forma que estos sean antes de provecho para la sociedad

Citando a SPENCER, Herbet (1992) que las actividades lúdicas es muy importante en el niño, que posea una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo.

Se debe implementar el juego como un mediador de la enseñanza ya que da unos resultados importantes de la educación y más en desarrollo motriz, puesto que se no requiere unos niños pasivos sino reflexivos con valores que permiten cambiar esta educación tradicionalista y los docentes cambian su manera de pensar y búsqueda que motiven a sus estudiantes.

### **6.3 Justificación**

Ciertas tendencias tradicionalistas que todavía se mantiene en algunos de nuestros maestros, cuyas metodologías no manejan el juego como una estrategia de enseñanza y peor aun para mejorar la motricidad gruesa en sus niños y niñas.

Es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración que las actividades lúdicas como una de las mejores fuentes para el desarrollo motriz de los niños y niñas. Por consiguiente la presente investigación es relevante, ya que es importante demostrar la contribución del juego y su incidencia en la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Por lo tanto es necesario realizar un CD actividades lúdicas que ayuden a fortalecer la Motricidad Gruesa, dirigido a los docentes del Centro de Educación Básica “LEMCIS”, cuyos beneficios en forma directa será la comunidad educativa

### **6.4 Objetivos**

#### **6.4.1 Objetivo General**

- Lograr que los niños y niñas mejoren su desarrollo Motricidad Grueso, mediante las Actividades Lúdicas.



#### **6.4.2 Objetivos Específicos**

Elaborar una charla dirigida a los docentes para dar a conocer sobre el manejo del libro electrónico

Lograr que las docentes pongan en práctica las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa

#### **6.5 Análisis de Factibilidad**

La propuesta es factible realizar porque se cuenta con el apoyo de los directivos docentes de el Centro de Educación Básica “LEMCIS” y sobre todo con mi persona que conjuntamente con los antes mencionados estimularemos a que la educación sea de calidad implementado nuevas metodologías para el desarrollo de la motricidad gruesa de nuestros estudiantes en el aula de clases ya que la misión y visión de la escuela es de formar a niños y niñas que tengan un adecuado desenvolvimiento motriz.

Por tal razón se elabora un libro electrónico sobre las Actividades Lúdicas generara nuevas tendencias sobre del cómo desarrollar de una forma adecuada la motricidad gruesa se obtendrá excelentes resultados en el aprendizaje.

Es por esto también que el gobierno destina un presupuesto a las capacitaciones de los maestros pues que le interesa que el país sobresalgan, sobresalgan algunas instituciones dejan de lado esta prioridad como es casa del Centro de Educación Básica “LEMCIS” en donde por la falta de presupuesto no capacitan a sus maestros en forma continua.

Se debe transformar las políticas, las organizaciones mal estructuradas en beneficio de los estudiantes que sea el fruto del trabajo realizarme por toda una comunidad interactuando unos con otros para vivir con un ambiente armónico.

## **6.6 Fundamentación**

### **La importancia de las Actividades Lúdicas**

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores aún no reconocen al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

### **Orientaciones a la hora de elegir juguetes**

- 1- El juguete debe ser deseado por el niño/a.
- 2- Que sea seguro. Debe estar confeccionado con materiales que no se astillen o sean cortantes si se rompen. Los colores han de ser sólidos y no tóxicos. Cuanto más pequeño es el niño/a más grande deben ser los juguetes.
- 3- Debemos comprarlos adecuados a su edad pensando, siempre, en la finalidad y actitudes que desarrollan en nuestros hijos.
- 4- Tengamos en cuenta su personalidad: un niño/a retraído necesitará juegos socializadores (varios jugadores); a un niño/a hiperactivo/a le resultarán adecuados juegos de atención, artísticos, etc.
- 5- Que sea simple. Esto aumentaría la gama de usos que se pueden hacer de él. Desarrollando su fantasía y su capacidad simbólica.
- 6- No comprarlos para satisfacer un capricho momentáneo del niño/a.
- 7- Generalmente no deben ser utilizados para premiar o castigar a un niño/a.

8- Debemos tener en cuenta que el exceso de juguetes mata la fantasía y produce aburrimiento. Los niños necesitan pedir ante todo.

9- Conviene instruir a los familiares para que no regalen juguetes de forma indiscriminada.

10- El mejor juguete no es necesariamente el más caro...

### **JUGUETES POR EDADES**

**0-6 MESES:** Necesita juguetes que le ayuden a descubrir su cuerpo y a distinguir diferentes texturas, formas y colores. Los sonajeros, móviles de cuna, muñecos de goma, mordedores, alfombras con actividades, etc.

**7-12 MESES:** El bebé empieza a explorar los objetos y a reconocer voces. Pelotas, muñecos de trapo, juguetes sonoros, tentetiesos, balancines y andadores.

**13-18 MESES:** Los niños/as saben andar y reconocen las propiedades de los objetos. Los cubos para encajar y apilar, las bicicletas con ruedas y los cochecitos.

**19-24 MESES:** El niño/a habla y comprende, empieza a descubrir su entorno. Coches, bicicletas, pizarras, pinturas, instrumentos musicales, muñecas y animalitos.

**2-3 AÑOS:** Empiezan a sentir curiosidad por los nombres e imitan escenas familiares. Triciclos, palas, cubos, rompecabezas, pinturas, teléfonos y muñecas.

**3-5 AÑOS:** El niño/a empieza a preguntar, a aprender canciones y a jugar con sus amigos/as. Bicicletas, pizarras, magnetófonos, cuentos, marionetas y muñecos articulados.

**6-8 AÑOS:** El niño/a sabe sumar y restar, leer y escribir. Monopatines, coches teledirigidos, juegos manuales, de preguntas y de experimentos.

**9-11 AÑOS:** Se interesan por actividades complicadas. Complementos deportivos, juegos de estrategia y reflexión, audiovisuales, electrónicos y experimentos.

**MÁS DE 12 AÑOS:** Desaparecen las ganas de jugar y van construyendo su propia identidad. Libros, música y vídeos-juegos.

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

### **La Motricidad Gruesa**

La Motricidad Gruesa es la capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos.

Esta se clasifica en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

**Gruesa:** Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.

**Fina:** Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir.

Se escogió la Motricidad Gruesa porque tiene relación con el estudio de la carrera y además hace referencia a los movimientos amplios como son: coordinación general y viso motora, tono muscular y el equilibrio nervioso.

La motricidad gruesa se va desarrollando en orden, descendiendo desde la cabeza hacia los pies, con un orden definido y previsible”,

“El niño debe ir adquiriendo las nuevas capacidades progresivamente. Por ejemplo, primero controla la cabeza, luego el tronco, se sienta, se para con apoyo, gatea, camina con ayuda, se para solo y camina solo”.

Los niños pueden aprender mucho de una actividad como tirar la pelota. Primero, al usar los músculos de sus brazos para tirar la pelota a través de un hueco, los niños desarrollan sus destrezas de motricidad gruesa y su coordinación de ojo a mano. Al encajar las pelotas en los huecos correspondientes, los niños aprenden sobre tamaños.

### **Actividades lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa**

Carrera de obstáculos

Tipo: Ejercicios

Habilidad: Destreza física & motor,

Juego & creatividad, Habilidad social & emocional

Ésta es una excelente actividad para aquellos proveedores que no tengan un espacio al aire libre o para aquellos que necesitan un espacio de ejercicio activo durante un día de lluvia. Es una carrera de obstáculos que usted puede armar para que los niños corran alrededor de ella.

¿Qué aprendemos?

Destrezas de motricidad gruesa

Seguir direcciones Desahogo físico

Materiales o ingredientes

Cinta adhesiva (Masking tape)

Cajas de cereal vacías

Aros para Hula

Almohadas

Frazadas

Direcciones

Prepárese para la actividad creando un lugar en el piso para la carrera de obstáculos.

Use cinta adhesiva (masking tape) para delinear el piso que designara la ruta de obstáculos que sus niños tendrán que seguir. Usted puede ser creativa alternando diferentes colores de cinta adhesiva entre las diferentes secciones de la carrera de obstáculos.

Use artículos de su hogar para que la ayuden a establecer las diferentes secciones de su carrera de obstáculos. Por ejemplo, si usted tiene una mesa baja, quizá una sección de la carrera podría ser tener que arrastrarse por debajo de la mesa. En otra sección, usted puede colocar cajas de cereal vacías que pueden servir como pilares que los niños deben esquivar.

Usted puede colocar aros de ula recostados sobre el piso y tener una sección de la carrera donde los niños deban saltar de un círculo al siguiente.

Una sección final puede ser un área de almohadas y frazadas donde los niños deban de zambullirse. Simplemente ajuste la ruta para que encaje con su espacio y necesidades.

Para fomentar las destrezas de alfabetización, usted puede rotular las diferentes áreas de la ruta. Por ejemplo, usted puede llamar a una sección de la ruta, “Salto de Conejo”.

Usted puede variar la ruta para los niños que sean mayores para que las actividades ofrezcan un poco más de reto para ellos. No se olvide que esta actividad puede hacerse inclusive con un sólo niño. El adulto puede demostrar cómo se debe hacer la ruta primero y el niño puede seguir.

Como siempre, los proveedores deben ajustar las actividades a las necesidades y habilidades individuales de cada niño. Algunos niños con discapacidades quizá puedan necesitar guía individual o quizá usted tenga que adaptar la carrera de obstáculos de alguna manera que les permita participar.

### **Juegos en grupo**

**Objetivo:** Ejecutar desplazamientos en parejas de diferentes formas por planos a altura.

**Materiales:** cuerdas, bastones, pelotas, aros, bancos, objetos varios, instrumento musical.

#### **Parte Inicial:**

Los niños(as) caminan dispersos por toda el área y después se encuentran en parejas. El adulto indicará: se unen unas parejas con otras de la forma que deseen y continúan caminando, hacía adelante, hacía un lado y el otro lado, saltando hacía adelante y a un lado y otro. A otra señal vuelven a caminar individualmente.

#### **Parte Principal:**

Se les propone jugar con las cuerdas individualmente: caminar y saltar por arriba de cuerdas colocadas en el piso y después atadas a obstáculos a una altura del piso, pasarlas de diferentes formas.

Posteriormente se invita a cada niño a realizar lanzamiento y captura de la cuerda: hacia adelante y atrás, con dos manos y una, alternadamente.

Se les propone conducir la pelota con la cuerda, llevándola cada niño de la forma deseada. Continuar realizando lanzamientos de la pelota individualmente, en parejas y tríos, puede realizarse de pie, sentado etc.

Posteriormente pueden caminar por un banco o muro haciendo equilibrio con un objeto que se coloca en distintas partes del cuerpo: la cabeza, el hombro o con la misma pelota del juego anterior.

### **Se propone jugar a: “El salto musical”**

Se marcan dos líneas una de salida y otra de llegada a una distancia de 4 metros. Los niños se organizan uno al lado del otro y se colocan en la línea de salida.

El adulto con un instrumento musical (de percusión) marcará un golpe y en ese momento los niños darán un salto, si marca dos, darán dos saltos, etc. No debe dar más de tres golpes seguidos.

Mediante los saltos los niños se desplazan desde la línea de salida hasta la de llegada. El primero en llegar sustituye al adulto o al niño(a) que está en la línea de llegada.

### **Parte Final:**

Caminar lentamente dando golpes suaves con los pies, los golpes se producen cada vez más suaves hasta caminar en silencio.

### **Juegos de posiciones**

**Objetivo:** Realizar desplazamientos de diferentes formas por escaleras en distintas posiciones.

**Materiales:** escaleras.

### **Desplazamiento**



**Parte Inicial:**

Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo.

Continuar caminando y al encontrarse con el amigo dar palmadas uniendo las dos manos de cada uno: arriba, abajo, al frente, a un lado y otro.

**Parte Principal:**

Colocar escaleras en el piso y caminar: pasando entre cada peldaño, por arriba de estos apoyando manos y pies, por los bordes con las piernas separadas, por arriba de los peldaños haciendo equilibrio.

Colocar las escaleras horizontalmente a una pequeña altura y caminar hacia adelante y lateralmente entre los peldaños. Posteriormente colocarla inclinada en uno de sus extremos para subir y descender apoyando manos y pies.

Se les propone el juego: "Gato y ratones".

Los niños se situarán alrededor de un círculo grande dibujado en el piso o marcado con cuerda en el área. El adulto estará agachado en el centro del círculo con los ojos cerrados.

A la señal los niños se desplazan en cuadrupedia hacia el adulto, imitando a los "ratones" y al encontrarse cerca, este que hace de "gato" dirá misu, miau y los ratones saldrán del círculo, para que el gato no los capture.

Se repite libremente. El primer niño(a) capturado sustituye el papel del adulto y posteriormente cada niño capturado pasa a ser gato, junto con el niño(a) atrapado, de forma que aumenten la cantidad de niños perseguidores.

**Parte Final:**

Al final del juego, se sientan en el círculo para cantar una canción.

Juegos de desplazamientos

**Objetivo:** Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones por planos en el piso y verticales. Conducir objetos.

**Materiales:** aros, bastones, barra vertical o cuerda gruesa con nudos.

### **Ojos Cerrados**

#### **Parte Inicial:**

Se invita a los niños(as) a caminar con los ojos cerrados (un pequeño espacio) hacía el lugar donde el adulto produce un sonido con el instrumento musical. Al lograrse la respuesta de los niños, se les indica abrir los ojos y observar el lugar donde se han desplazado. El adulto lo repite cambiándose a un lugar diferente del área o salón. Posteriormente cada niño(a) camina, trota o salta según el sonido del instrumento musical que ejecuta el adulto. Estos desplazamientos se realizaran dispersos.

### **Caminata con Obstáculos**

#### **Parte Principal:**

Se propone a los niños(as) construir caminos con aros y bastones para después pasar por estos: caminando, trotando, saltando, apoyando manos y pies; hacía adelante, lateralmente, y lento hacía atrás: caminando y apoyando manos y pies.

Se les invita a conducir el aro llevándolo con el bastón: hacía adelante, hacía atrás, siguiendo una línea recta, curva, trasladándolo rápido y lento.

Después a la inversa conducen el bastón con el aro: hacía adelante, hacía atrás, lento y rápido. Posteriormente se les propone trepar (subir y bajar) por barras verticales o cuerdas largas con nudos atados a una pequeña altura. En las cuerdas pueden realizar balanceos, colgarse brevemente, etc.

#### **Se propone jugar a: “El tren”**

Se organizan 4 grupos de niños colocándose uno detrás del otro (tren). Frente a los grupos se trazará una línea en el piso. A partir de esta línea y perpendicular a ella,

se trazarán dos líneas paralelas que sigan la dirección que ha de recorrer el tren (línea de ferrocarril).

La separación entre líneas es de 10 centímetros, aproximada.

A la señal del adulto, los niños(as) formados uno detrás del otro (tren), sostenidos por la cintura caminarán entre las líneas sin tocarlas. El adulto indica con sonidos vocales: chuchua, chuchua, que el tren avanza rápido y lento. Se destaca el grupo que llega primero a la línea final, mantenidos en el agarre por la cintura y pasando por dentro de las líneas trazadas.

**Parte Final:** Caminar lentamente entre las líneas trazadas y expresar verbalmente el sonido del tren bajando cada vez el tono de la voz hasta repetirlo miméticamente: en silencio.

Como se aprecia en los ejemplos anteriores los objetivos que se han programado están dirigidos al desarrollo de habilidades motrices básicas con un mayor nivel de complejidad en este grupo de edad.

Para realmente ejercer una influencia favorable en el desarrollo del niño(a) estas sesiones deben realizarse como mínimo con 2 a 3 frecuencias semanales de forma alterna, preferentemente deben ejecutarse al aire libre o en salones ventilados y con el espacio adecuado para facilitar los desplazamientos libres y variados del niño(a).

Los materiales a utilizar no tienen que ser sofisticados, pueden ser elaborados por los propios adultos con la participación de los niños(as), ejemplo: pelotas de tela, papel, etc.

En este grupo de edad la actividad motriz programada puede durar entre 25 a 30 minutos y en cada sesión debe considerarse aumentar progresivamente la complejidad de las tareas que se proponen de manera que el niño(a) se enfrente cada vez a nuevas y variadas situaciones motrices que requieran de su respuesta y solución.

La esencia está dada no en la realización del movimiento por el movimiento, sino que en cada tarea motriz propuesta al niño(a) o creada por ellos se facilite su actuación con una participación activa del pensamiento, como una premisa básica para lograr en las edades que continúan un aprendizaje de significación.

### **Juegos en el piso**

**Objetivo:** Caminar y correr con cambios de dirección libremente y por objetos en el piso.

**Materiales:** Mariposa y flores de cartulina.

Se invita a los niños a caminar por el área, cada niño por donde desee y mover los brazos imitando el vuelo de la mariposa que el adulto muestra con una mariposa de papel que mueve sus alas.

La mariposa vuela lento y rápido por toda el área y después se coloca en una flor para tomar su miel (Se motiva a cada niño colocarse sobre la flor de cartulina colocada en el piso previamente, una flor para cada niño).

La mariposa toma la miel de la flor (Cada niño se expresa como desee) y vuelve a volar. El adulto dice: Comienza la lluvia, y se esconde debajo de la flor para no mojarse (él adulto recoge del piso la flor de cartulina y se tapa su cuerpo para que los niños también lo realicen, cada uno con su flor se tapa el cuerpo como desee

El adulto señala que dejó de llover y cada niño (mariposa) sale a pasear llevando la flor en sus manos y también en la cabeza o en la espalda. (Él adulto lo ejecuta con los niños)

Al final los invita a colocar cada niño la flor en el piso y caminar todos lentamente entre las flores sin pisarlas para que no se marchiten.

### **Juegos en el piso**

**Objetivo:** Lanzar objetos y caminar por planos en el piso.

**Materiales:** pelotas pequeñas de goma, tela o papel maché.

Invitar a los niños a coger cada uno una pelota y jugar con ella como deseen.

Motivarlos a caminar llevando la pelota como quiera cada cual y a una señal pararse y colocar la pelota en una parte del cuerpo donde no se pueda ver. Se repite 2 o 3 veces, colocándose la pelota en diferentes partes del cuerpo. Se observan y se destacan las respuestas individuales de los niños.

Se indica separarse unos niños de otros y cada cual lanzar la pelota al espacio. Posteriormente se señala hacía una pared, árbol o lugar adecuado para lanzar todos la pelota hacía ese lugar. Se repite la acción señalando hacía otro lugar para el lanzamiento.

Posteriormente se indica a los niños a colocar el objeto que utilizaron para lanzar en una caja y se les invita a caminar sobre tablas anchas colocadas en el piso o en su lugar caminar y correr (alternadamente) por el piso entre cuerdas colocadas paralelas (dejar suficiente separación entre una cuerda y la otra).

El adulto toma una pelota de la caja e invita a los niño a correr hacía el lugar donde ella o él lanzará la pelota. Se repite después que los niños respondan a la tarea, lanzando la pelota a otra dirección. Si algún niño recoge la pelota se le propone realizar el lanzamiento.

Al final se invita a los niños a caminar por el área llevados por el viento (el adulto imita el sonido del viento y transmite al niño mediante expresiones como: sopla el viento, nos mueve lentamente, nos lleva de lado, nos hace caer) y ejecuta los movimientos con los niños.

Como se puede apreciar en los ejemplos anteriores no se hace énfasis en una estructura de la actividad donde se divida la misma en tres partes: inicial, medular y final, pues por las particularidades de niños tan pequeños no se requiere de tal precisión metodológica. A partir de la edad que continúa (3-4 años) recurriremos a este tipo de estructura de la actividad, pero con la flexibilidad que nos exige la enseñanza preescolar.

Los ejemplos que se ofrecen solo constituyen una guía para la acción pedagógica con los niños de este grupo de edad. Cada tarea que compone la sesión correspondiente se adecua a las características del grupo y por supuesto a las particularidades de la edad.

Lo más importante en la concepción de estas actividades es que las mismas se ofrezcan al niño en algún momento del día y frecuencia de la semana para que conjuntamente con sus juegos libres, constituyan momentos de esparcimiento aprendizaje y por consiguiente de desarrollo para el pequeño.

### **Juegos Equilibrio**

**Objetivos:** Mejorar el equilibrio corporal.

Rodar y capturar objetos de diferentes formas y correr bordeando obstáculos colocados en diferentes direcciones.

**Métodos:** Práctico, verbal, visual, auditivo y juego.

**Materiales:** objetos pequeños, bancos, cuerdas, aros y banderas.

### **Caminata Dispersa**

#### **Parte Inicial**

Caminar dispersos hacia diferentes direcciones, realizando sonidos con los pies (fuerte- suave).

El adulto con un instrumento de percusión. De acuerdo a la cantidad de sonidos que produzca, los niños se agrupan: dos golpes: parejas, tres golpes: tríos, cuatro golpes: cuartetos.

Parados en el lugar, hacer equilibrio con una pierna (alternando cada pierna) al frente, atrás, a un lado y al otro lado.

Parados en el lugar con las piernas unidas, mover el cuerpo sin perder el equilibrio (hacia delante, atrás, a un lado y otro) acompañar el movimiento con una rima o canto.

Hacer equilibrio (en cuadrupedia) apoyando dos manos y un pie, apoyando dos pies y una mano (alternando el apoyo). Se alterna la cuadrupedia normal con invertida.

### **Parte Principal**

Se ubican en un lugar del área pelotas, conos y figuras geométricas de diferentes formas. Cada niño selecciona de un grupo de objetos uno que se pueda rodar. Los niños la ruedan por el piso, por sobre tablas y bancos o muros, con una mano y otra, con uno y otro pie. Esto lo realizan individualmente y en pequeños grupos.

Cada niño coloca su objeto en el piso separado a una pequeña distancia para caminar y correr bordeándolos. Individual y en parejas.

## 6.7 Metodología. Modelo operativo

CONTENIDOS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS	TIEMPO
<p><u>CHARLA</u></p> <p><b>Importancia de las Actividades Lúdicas para un adecuado desarrollo de la Motricidad Gruesa</b></p>	<p>Mostrar a las maestras el adecuado uso de las Actividades Lúdica para desarrollar la Motricidad Gruesa en la respectiva metodología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámica de motivación para integración al grupo.</li> <li>• Conceptos y fundamentación filosófica.</li> <li>• Dinámica final</li> </ul>	<p>Proyectos Computadora Grabadora Cd's Copias</p>	<p>Expositora.</p>	<p>Niños y niñas Padres familia Docentes</p>	<p>4 horas</p>
<p><u>LIBRO ELECTRONICO</u></p> <p><b>Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 36 a 48 meses</b></p>	<p>Lograr que las maestras pongan en práctica estas técnicas muy novedosas, divertidas y dinámicas a través de lo presentado en este libro electrónico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lecturas.</li> <li>• Juegos</li> <li>• Dinámicas.</li> </ul>	<p>Proyectos Computadora Grabadora Cd's Copias</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Niños y niñas Padres familia Docentes</p>	<p>1 Hora</p>



**Tema de la Charla:** “Importancia de las Actividades Lúdicas en el desarrollo de Motricidad Gruesa niños y niñas de 36 a 48 meses”.

**Objetivo:** Mostrar a las maestras la importancia de inculcar las Actividades Lúdicas a temprana edad, para desarrollar así la Motricidad Gruesa y cambiar así su metodología

**Actividades:**

- Dinámica

## **CANASTA REVUELTA**

Objetivo:

Activación, Integración

Descripción:

Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Banana!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

### **Aprendo Jugando**

- Charla

### **La importancia de las Actividades Lúdicas**

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

El protagonista principal es el juego, entendido en su sentido más amplio, es decir con dos vertientes diferenciadas:

- Con un FIN en sí mismo como actividad placentera para el alumnado
- Como MEDIO para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.
- Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.
- El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:
- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.
- Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo es **INTERDISCIPLINAR**, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas.
- El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en la plaza del pueblo y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los alumnos.

- El juego se puede trabajar de dos formas, tanto de manera VERTICAL, es decir, a todas las edades en todas las etapas educativas; y también de forma HORIZONTAL en todos los niveles y cursos o grados.

#### Clasificación del Juego

- Juego configurativo. En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.
- Juego de entrega. Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.
- El juego de representación de personajes.\_ Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia.

Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

- El juego reglado. Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

#### **Dinámica final:**

### **BAILE FINAL**

Objetivos:

Concluir la charla a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.

Materiales:

Una hoja de papel para cada participante, lápices, alfileres o maskin, radio, cd.

Descripción:

Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo: ¿Qué es lo que más le gusta de la charla dada?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo: "jugar con los niños y niñas "; otro: "saber cómo desarrollar la matricida gruesa ", otro: "que me permite ser creativo", etc.

En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con alfileres en el pecho o en la espalda. Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.

Conforme se van encontrando compañeros con respuestas a fines se van cogiendo del brazo y se continúa bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo. Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formado; si hay muchas personas solas, se da segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.

Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí el porqué de las respuestas de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario en base a que afinidad que se conformo, cual es la idea del grupo, porque eso es lo que más les gusta de la charla.

# M E N U

Presentación

Introducción

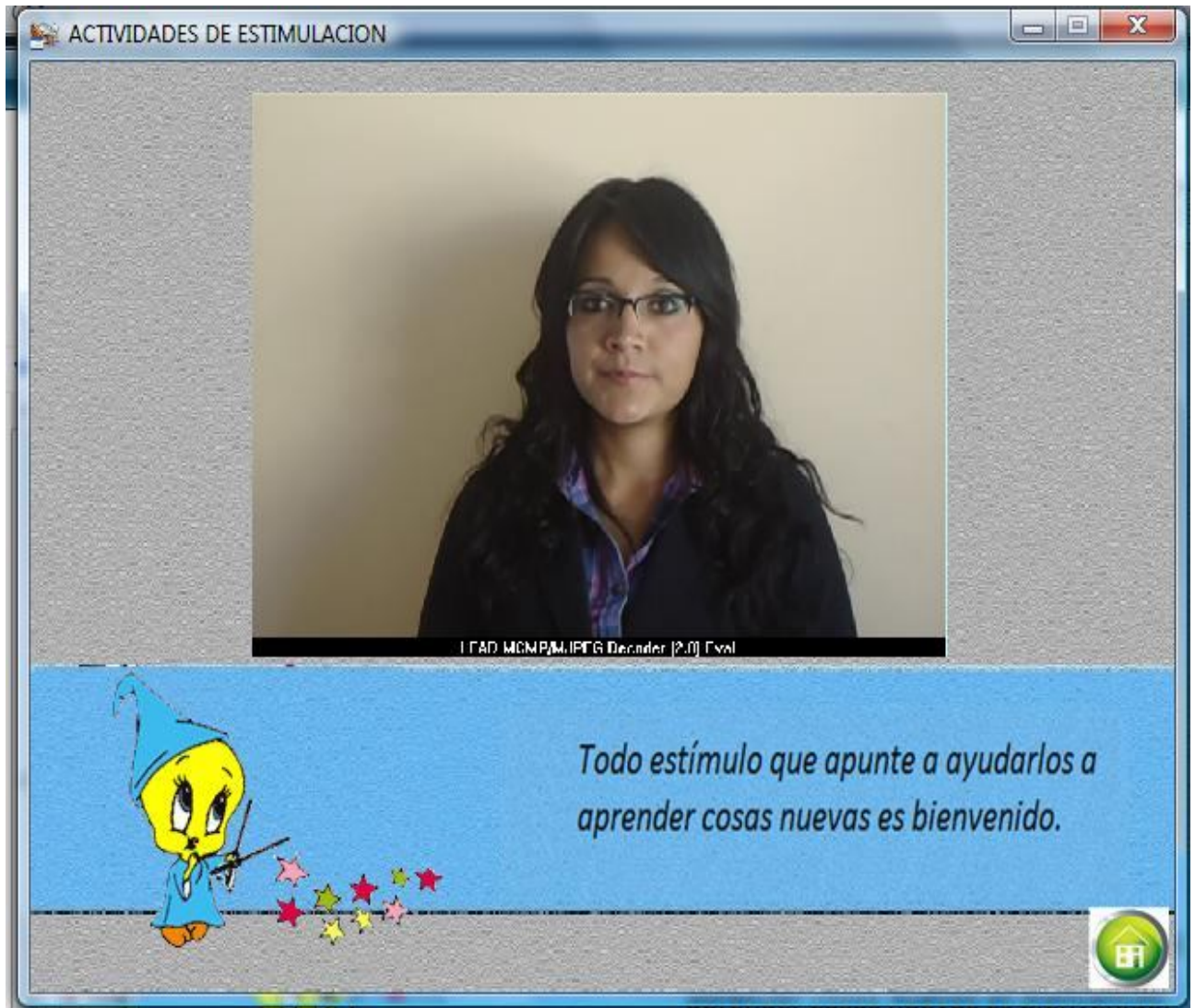
Actividades de  
Estimulación

Material  
Didáctico



**Dame los primeros siete años de  
vida de un niño y te diré lo que  
será el hombre del mañana**





**Audio:**

El presente trabajo está realizado con el fin de ayudar a que los docentes mejoren la Motricidad Gruesa de sus niños y niñas a través de las Actividades Lúdicas.

Esperando que sea de su total agrado y que a su vez lo pongan en práctica ya que los resultados serán inmediatos y muy satisfactorios, porque este CD contiene Actividades novedosas y que de seguro les agradara mucho a sus niños. Muchas Gracias.

## ACTIVIDADES DE ESTIMULACION



### OBJETIVO 1

Desarrollar la coordinación dinámica general en las diferentes maneras de desplazamiento.

### OBJETIVO 2

Desarrollar la capacidad de expresión y movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

### OBJETIVO 3

Desarrollar el equilibrio del cuerpo, tanto en posición estática como en movimiento.

### OBJETIVO 4

Desarrollar precisión e independencia en los movimientos del brazo y la mano, la mano y los dedos y el lado izquierdo y el derecho.

### OBJETIVO 5

Desarrollar la representación gráfica de objetos del entorno mediante diversas técnicas grafo-plásticas.

### OBJETIVO 6

Afinar el tono muscular y la prensión del crayón en diversos tipos de trazos.





# COORDINACION DE EXTREMIDADES

Objetivo 1

## Actividad 1

**Objetivo específico:** Desarrollar la coordinación de las extremidades superiores con las inferiores.

**Recursos:** Espacio abierto, cuentos de animales, se recomienda el cuento «Osito café».

### Descripción:

Narre la historia de un animalito, podría ser el cuento Osito café.

Invite a los niños a caminar como osos, perros, gatos y patos; a trotar como caballos; a volar como pájaros y a saltar como sapos y conejos.



## Actividad 2

**CAMINATA, MARCHA Y SALTO**

**Objetivo específico:** Desarrollar la coordinación a través de la imitación.

**Descripción:**

Forme a los niños en fila simulando un tren y pida que imiten todos los movimientos que usted realiza.

**Distintos tipos de movimientos**

Marcha coordinando brazos, con pierna contraria,

Marcha con los brazos y piernas del mismo lado.

Marcha elevando las rodillas.

Marcha con las piernas hacia fuera.

Marcha hacia atrás.

Caminata con los brazos hacia arriba, con los brazos abiertos y con las manos en la cintura.

Salto balanceando los brazos hacia delante y hacia atrás.

Salto alternando los pies.

Salto y caminata de puntillas.



## Actividad 3

**COORDINACION DE MOVIMIENTOS**

**Objetivo específico:** Coordinar los movimientos de arrastre y de carrera con los brazos.

**Recursos:** Espacio abierto, cuento La oruga muy hambrienta.

**Descripción:**

Cuente la historia La oruga muy hambrienta.

Converse con los niños sobre las larvas y las mariposas.

Invite a los niños a que se acuesten e imiten la manera en que las larvas se arrastran de hoja en hoja para alimentarse. Ponga música clásica para acompañar sus movimientos.

Pida que formen con su cuerpo un capullo y que descansen en él, hasta convertirse en hermosas mariposas.

Pida que vuelen y se posen sobre alguna flor.



## Actividad 4

**COORDINACION PARA MOVILIZARSE**

**Objetivo específico:** Desarrollar la coordinación para moverse en el espacio sin chocar contra los objetos

**Recursos:** Tiza, muebles, juguetes de diferente tamaño.

**Descripción:**

Emplee una tiza para dibujar en el suelo, caminos en zigzag, oblicuos, rectos y circulares.

Coloque obstáculos a lo largo del camino, como mesas para pasar por debajo, sillas para sortear, juguetes y cajas para saltar por encima y aros para saltar dentro y fuera. Explique que deben recorrer el sendero lo más rápidamente posible y que nadie debe salirse del mismo.

Acompañe esta actividad con música.



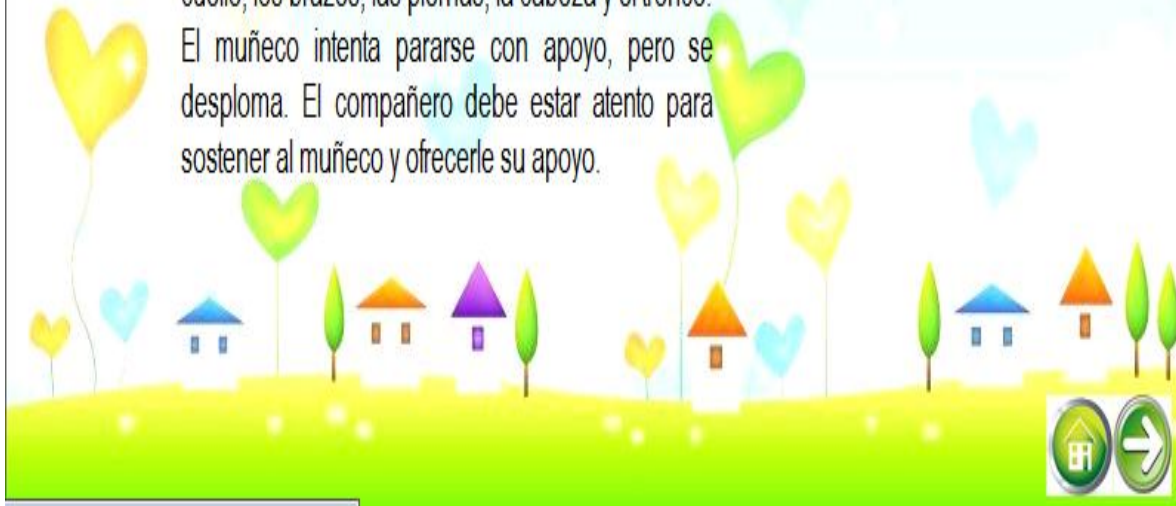
Actividad 1

# SOY UN MUÑECO DE TRAPO

**Objetivo específico:** Desarrollar el trabajo en equipo y la confianza en los compañeros.

**Recursos:** Niños. **Descripción:**

Pida a los niños que elijan a un compañero para jugar en pareja. Un niño es el muñeco de trapo y el compañero es el dueño del muñeco, quien lo sostiene para que el muñeco no se caiga al suelo. Modele los movimientos del muñeco, haciendo gestos con la cara y relajando los músculos del cuello, los brazos, las piernas, la cabeza y el tronco. El muñeco intenta pararse con apoyo, pero se desploma. El compañero debe estar atento para sostener al muñeco y ofrecerle su apoyo.



## Actividad 2

# DRAMATIZACION

**Objetivo específico:** Desarrollar el juego dramático con elementos sencillos.

**Recursos:** Música de vals vieneses, pañuelo de seda, toalla que haga de capa, corona de cartón y un cucurucho de papel de periódico para representar a reyes y reinas de cuentos de hadas.

**Descripción:**

- Lea un cuento tradicional donde aparezcan reyes, reinas, príncipe y princesas bailando. Una de estas historias es la de La Cenicienta.
- Cree el ambiente adecuado tocando la música e inicie la actividad con frases como: «Hace mucho, mucho tiempo, en un lugar lejano vivían un rey y una reina en un palacio de cristal...».
- Modele la manera de caminar del rey y la reina e invite a los niños; bailar con la música. Explique que cuando la música se detenga, todos se convertirán en estatuas, y que cuando ésta siga, todos volverán a ser de carne y hueso y el baile continuará.



## Actividad 3

## LAS PLANTAS

**Objetivo específico:** Desarrollar la expresión corporal y el contacto interior.

**Recursos:** Música clásica Las cuatro estaciones de Vivaldi.

**Descripción:**

- Converse de las plantas y su crecimiento. Mencione que requieren de tierra, aire, agua y sol. Ponga música clásica Las cuatro estaciones para crear el ambiente adecuado.
- Invite a los niños a colocarse en posición fetal al escuchar una historia y dramatizarla con su cuerpo.
- Pida que expresen sus ideas y sentimientos: ¿cómo se sintieron siendo plantas?, ¿qué planta eran?

Había una vez una semilla que dormía plácida bajo la tierra. Allí se encontraba muy caliente y a gusto. Sentía cómo la tocaban los rayos del sol y la manera en que la acariciaban las gotas de agua. Poco a poco el agua y el sol fueron entrando en su interior y la semilla fue creciendo e hinchándose hasta que sus pequeñas raíces empezaron a salir de su cuerpo, luego salió un tronco muy finito y hojas. La semilla se convirtió en una planta que creció y creció y que se balanceaba con el viento. Llegó la primavera y muchas flores brotaron de sus ramas, luego llegó el otoño con fuertes vientos y la planta empezó a perder una a una sus hojas, hasta que finalmente llegó el invierno y la planta no resistió el frío por lo que se quedó nuevamente dormida sobre la tierra.



## Actividad 4

**EXPRESION FACIAL**

**Objetivo específico:** Ejercitar la caminata de puntillas y la expresión facial.



**Recursos:** Niños. **Descripción:**

- Pida a los niños que imiten a un ratón que busca comida y que muevan sus bigotes y nariz para olfatearla. Recuérdeles que deben tener mucho cuidado de los gatos.
- **Motive cantando esta canción:**



**Pin Pon es un muñeco.....**





## Actividad 1

# EQUILIBRIO

**Objetivo específico:** Desarrollar el balance corporal en posición estática.

**Recursos:** Espejo de pared en el que los niños puedan verse reflejados.

**Descripción:**

- Pida a los niños que se ubiquen frente al espejo. Aconséjeles que lo miren fijamente para facilitarles el mantenerse en equilibrio.
- Lea el cuento e invite a los niños a representar con su cuerpo algunas de las imágenes que narra la historia:

Fantasia, imagina que eres la pata de una mesa y que estás estático sin poder moverte.

Imagina que eres un gran árbol de manzanas, que te puedes balancear con el viento, pero no puedes moverte de tu sitio.

Imagina que eres un poste de luz y que puedes observar a la gente y a los carros que pasan cerca de ti. Tú no puedes moverte, debes estar firme.

Imagina que ahora eres un flamenco, que estás parado frente a un estanque tomando agua.



## Actividad 2

**EQUILIBRIO SOBRE UNA RECTA**

**Objetivo específico:** Desarrollar el equilibrio sobre una línea recta.

**Recursos:** Tiza, cuerda y libros.

**Descripción:**

- Comparta con los niños experiencias sobre los equilibristas del circo y las prácticas que éstos deben hacer para desarrollar la destreza de caminar sobre una cuerda.
- Realice ejercicios de caminar hacia delante con un libro en la cabeza. Aconséjeles que fijen la mirada en un punto.
- Proponga caminar sobre una línea recta hecha con tiza y sobre una tabla que yace en el piso. Más adelante, y creando en el ambiente un halo de suspenso, desafíelos a caminar sobre una cuerda extendida y atada por sus dos extremos.
- Pídale que se inventen y realicen distintas actividades de equilibrio.



## Actividad 3

# MOVIMIENTOS Y ESTÁTICA

**Objetivo específico:** Coordinar la posición estática con el movimiento.

**Recursos:** Espacio abierto, pito, aro, y si es posible, una gorra de policía y unos guantes blancos.

**Descripción:** Invite a los niños a jugar al vigilante que dirige el tránsito. Modele los movimientos de dar paso y detener a los coches. Utilice el pito para acompañar las señales de «deténgase» y «siga».

Forme un círculo con los niños y pida que uno a uno pasen a través de un aro. Explique que deben estar atentos a las señales del policía pues éste tiene la potestad de dar paso o no: Cuando haga sonar el pito una vez, todos los coches deberán detenerse y cuando lo haga sonar dos veces la circulación se reiniciará.



# SIMULACION Y MOVIMIENTO

## Actividad 4

**Objetivo específico:** Desarrollar el equilibrio del cuerpo en posición estática y en movimiento.

**Recursos:** Música para acompañar el movimiento de los niños.

**Descripción:**

- Simule que patina con los niños sobre una pista de hielo, deslizándose y moviendo coordinadamente los brazos y piernas del mismo lado del cuerpo.
- Un niño deberá hacer de duende tra-vieso. Cuando él entre en escena se apagará la música y todos los demás niños deberán quedarse quietos como estatuas de hielo. El duende tra-vieso los tocará con su vara mágica y se retirará, con lo que la música y el movimiento continuarán.



# ATRACCION DE LOS METALES

## Actividad 1

**Objetivo específico:** Desarrollar los movimientos motrices finos.

**Recursos:** Botella de plástico, imán de herradura, aceite y clips.

**Descripción:**

- Llene de aceite la botella, introduzca los clips metálicos y tape firmemente el envase.
- Utilice la fuerza de atracción del imán para mover los clips hacia arriba y en distintas direcciones. Modele la acción y permita a los niños realizarla.



## Actividad 2

## COORDINACION e INDEPENDENCIA

**Objetivo específico:** Desarrollar la independencia de los movimientos de la mano derecha de la izquierda, así como de los dedos de cada mano.

**Recursos:** Bandeja plástica por niño, crema de afeitar.

**Descripción:**

- Esparza crema de afeitar sobre la bandeja plástica.
- Modele la acción para que los niños dibujen con sus dos manos al mismo tiempo, haciendo rayas, círculos y caracoles.
- Permita a los niños experimentar los movimientos simultáneos de cada uno de sus dedos y manos. Motive a que independicen los movimientos de una mano con respecto a la otra.



### Actividad 3

# PINTURAS CREATIVAS

**Objetivo específico:** Desarrollar la tonicidad muscular y la independencia de los movimientos del brazo y de la mano.

**Recursos:** Temperas, cartulina y frascos plásticos de mayonesa y salsa de tomate.

**Descripción:**

- Llene los frascos con distintos colores de tempera y coloque las cartulinas sobre el piso.
- Invite a los niños a que exploren la forma y el color al exprimir los frascos y chorrear los colores sobre la cartulina.
- Motive a los niños a hacer espirales, círculos y líneas oblicuas.



## Actividad 4

# PINCELES DE PIOLA

**Objetivo específico:** Desarrollar la coordinación visomotora y el movimiento de la pinza.

**Recursos:** Piolas de diferentes grosores, papel, pinzas de ropa, tem-pera, bandejas plásticas y música.

**Descripción:**

- Elabore pinceles atando piolas a las pinzas de ropa. La longitud de las piolas deberá ser de 10 a 15 centímetros. Empape las bandejas con distintos colores de tempera.

Modele para los niños la manera de introducir el pincel de piola dentro de la pintura y luego deslicelo sobre el papel.

Acompañe esta actividad con música clásica.





## Actividad 1

# DIBUJO TIZA MOJADA

**Objetivo específico:** Desarrollar las posibilidades de representación gráfica a partir de experiencias relevantes.

**Recursos:** Cartulina negra, tizas de distintos colores y agua.

**Descripción:**

- Converse con los niños sobre la actividad 12 (**Simulación y movimiento**). Motive a los niños para que hablen sobre las diferentes estatuas que hicieron con su cuerpo.
- Solicite que dibujen las estatuas en la cartulina,
- Modele la acción mojando la tiza en el agua y dibuje con ella en la cartulina. Pida que lo hagan ellos solos.
- Exponga los trabajos en una pared para que los niños los admiren.



## Actividad 2

## DIBUJO CON ACUARELAS

**Objetivo específico:** Desarrollar el manejo del pincel y el uso de los colores.

**Recursos:** Acuarelas, pinceles, esponjas, bandeja con agua y tablas de madera

**Descripción:**

Sumerja la cartulina en el agua de la bandeja y colóquela sobre la tabla de madera. Utilice la esponja para extender bien la cartulina, sacar los excesos de agua y eliminar las bombas de aire.

Tome con el pincel un color y espárzalo generosamente sobre la superficie mojada. Luego utilice otro color y observe como esté se difumina y mezcla con otros. Modele para los r esta técnica y luego de trabajar solos.

En los primeros intentos es aconsejable no explorar mas de dos colores. Mientras realiza esta actividad narre historias sobre los colores e introduzca la representador figuras como árboles, bosques, mares.

Seque los trabajos al sol.



## Actividad 3

## COLLAGE CON SEMILLAS

**Objetivo específico:** Desarrollar la representación gráfica a partir del uso de elementos de la naturaleza.

**Recursos:** Semillas de diferente tipo: maíz, lenteja, fréjol y pepas de sandía, manzana y naranja. Goma y cartulina.

**Descripción:**

Pida a los niños que utilicen la goma para dibujar senderos y que sobre éstos, coloquen semillas y pepas. Explique que éstos son los caminos que recorrió la ratita en busca de comida.



## Actividad 4

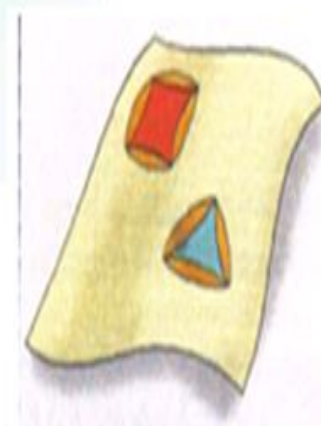
**CREACION DE FORMAS GEOMETRICAS  
CON PALOS DE HELADO**

**Objetivo específico:** Desarrollar la representación gráfica y las representaciones geométricas.

**Recursos:** Hojas de papel, goma, palos de helado y crayones.

**Descripción:**

Modele para los niños la construcción de un cuadrado y un triángulo empleando palos de helado. Motive a los niños a la construcción de éstas u otras figuras geométricas. Pida que peguen sobre el papel las figuras que vayan creando.



Actividad 1

# IMPRESION DE HOJAS

**Objetivo específico:** Desarrollar la fortaleza en el trazo y la coordinación visomotora.

**Recursos:** Hojas secas de diferentes formas y tamaños, libro grueso, papel calca muy fino y lápices de cera.

**Descripción:**

Recoja con los niños hojas secas de diferentes formas y tamaños y guárdelas por al menos dos días entre las hojas de un libro grueso.

Coloque una hojita seca debajo del papel calca y pásele con fuerza el lápiz de cera sobre el lugar en donde ésta se encuentra. Si pinta con fuerza, la hoja se va formando en el papel de calcar a manera de una impresión

Realice el mismo proceso con diferentes hojas y colores, hasta que el papel se llene de formas.



## Actividad 2

# PINTURA INVISIBLE

**Objetivo específico:** Desarrollar la fuerza en el trazo con los lápices de cera.

**Recursos:** Crayón blanco, caja de acuarelas, pincel y cartulina.

**Descripción:**

Proporcione a cada niño el crayón blanco y cartulina.

Pida que realicen líneas horizontales, verticales, oblicuas y circulares.

Explique que para que la técnica surta efecto es necesario asentar fuertemente el crayón.

Invite a pintar empleando todos los colores de las acuarelas. Las líneas que no se veían con el blanco se harán visibles luego de pasar el pincel.



## Actividad 3

## DIBUJO DE MASCARAS DE ANIMALES



**Objetivo específico:** Desarrollar la capacidad de representación gráfica.

**Recursos:** Platos de cartón, tijeras, trozos de lana y crayones.

**Descripción:**

Invite a los niños a crear sus propias caretas para dramatizar el cuento del Osito café. Cada uno deberá escoger un animal y decidir como dibujarle los ojos, la nariz, boca y las orejas.

Promueva la dramatización del cuento, una vez confeccionadas caretas.



## Actividad 4

# PLANTILLAS DE CARTON

**Objetivo específico:** Desarrollar la prensión del crayón.

**Recursos:** Cartón grueso, papel, crayones y tijeras.

**Descripción:**

Utilice el cartón para elaborar plantillas de triángulos, círculos y cuadrados de diferentes tamaños.

Motive a los niños para que utilicen las plantillas para dibujar sus letras sobre papel. Luego pida que colorean el interior de las figuras.





## VIDEO



COORDINACION MOTORA GRUESA



## **6.8 Administración**

Para la ejecución de mi propuesta que el libro electrónico de Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de niños y niñas del Centro de Educación Básica “LEMCIS” tomare un presupuesto que será para cubrir los gastos humanos materiales y tecnológicos que serán necesarios para el cumplimiento de lo propuesto

Los recursos para la ejecución serán administrativos únicamente por la gestora de la propuesta

### **Recursos Institucionales:**

- Centro de Educación Básica “LEMCIS”

### **Recursos Humanos**

- Investigadora
- Expositora
- Autoridades
- Docentes

### **Recursos Materiales**

- Computadora
- Proyector
- Cámara fotográfica
- Equipos de Oficina

## **Recursos Financieros**

Recursos propios de la investigadora:

#	Rubros de Gastos	Valores
1	Material Escritorio	\$50.00
2	Expositor	\$100.00
3	Equipos de Oficina	\$60.00
4	Trasporte	\$25.00
5	Impresiones	\$40.00
6	Alimentación	\$50.00
7	Total	\$325.00

### **6.9 Previsión de evaluación**

La evaluación se realizara durante el proceso, así como al final de cada una de las temáticas planteadas con la participación directa de las personas involucradas en la investigación cuyos resultados serán comparados, analizados, y se irán efectuado los reajustes necesarios en la aplicación de la propuesta.

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Institución y padres de familia.
2. ¿Por qué evaluar?	Para ver si está evolucionando la propuesta y si es necesario realizar ajustes.
3. ¿Para qué evaluar?	Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta.
4. ¿Qué evaluar?	Los contenidos del seminario de capacitación.
5. ¿Quién evalúan?	La comisión pedagógica y autoridades
6. ¿Cuándo evaluar?	Durante el proceso de ejecución de la propuesta y al finalizar el año escolar
7. ¿Cómo evaluar?	A través de la observación y actividades que permitan recoger información durante la ejecución en las aulas
8. ¿Con que evaluar?	Con encuesta, cuestionario entrevistas y fichas de observación.

## MATERIALES DE REFERENCIA

### **Bibliografía**

BATLLORI, J. (2008). 150 Formas Juegos para la Estimulación Adecuada .  
Bogota: Parramón .

CAMELLASI, J. La Psicomotricidad en Prescolar . Barcelona España : Ceac.

CELISO, A. (2006). Juegos para Estimular las Inteligencias Múltiples . Madrid  
España: Narcea S.A de Ediciones segunda edición .

ESCANDEL, V. (2007). Vamos a Jugar . Bogota: Norma

JIMÉNEZ VÉLEZ, C. A. (1997). La Lúdica como Experiencia Cultural . Santa  
Fé de Bogota : Magisterio.

VIDAL, J. Manual de Juegos . Barcelona España : Oceano .

[es.answers.yahoo.com](http://es.answers.yahoo.com)

<http://blogellas.com/motricidad-gruesa-en-los-ninos/>.

[http://educorporal09.foroactivo.net/t17-el-desarrollo-de-la-motricidad-gruesa-  
ejercicios-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa-y-el-con](http://educorporal09.foroactivo.net/t17-el-desarrollo-de-la-motricidad-gruesa-ejercicios-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa-y-el-con).

[http://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad\\_gruesa](http://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad_gruesa).

<http://www.ajoajo.com>

[http://www.down21.org/educ\\_psc/educacion/atencion\\_temprana/motricidad\\_grue  
sa.htm](http://www.down21.org/educ_psc/educacion/atencion_temprana/motricidad_gruesa.htm).

[www.Ludica.com](http://www.Ludica.com)

**Anexos**

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

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA “LEMCIS”

**OBJETIVO:**

Determinar si los padres de familia practican las actividades lúdicas como un medio para desarrollar la motricidad gruesa.

**INSTRUCTIVO:**

- Escuchar con atención las preguntas
- Responder de forma clara
- Marcar con una x

**INFORMACIÓN GENERAL:**

- ★ Centro de Educación Básica “Lemcis”
- ★ Paralelo: los pollitos, ositos y elefantitos
- ★ Cuestionario de 10 preguntas

1. ¿Juega usted con sus hijos en casa?

SI ( ) NO ( )

2. ¿Sabe usted que son las actividades lúdicas?

SI ( ) NO ( )

3. ¿Sabes que es la Motricidad Gruesa?

SI ( )      NO ( )

4. ¿Sus hijos les gusta saltar y usted juega con ellos?

SI ( )      NO ( )

5. ¿Sale con sus hijos a jugar en el parque los días que tiene libre?

SI ( )      NO ( )

6. ¿Sus hijos gatearon de pequeños?

SI ( )      NO ( )

7. ¿Sus hijos les pide que jueguen en casa?

SI ( )      NO ( )

8. ¿Sabe cómo desarrollar la motricidad gruesa en sus hijos?

SI ( )      NO ( )

9. ¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para desarrollar la motricidad gruesa?

SI ( )      NO ( )

10. ¿Conoce usted que actividades lúdicas son apropiadas para impartir a sus hijos en casa?

SI ( )      NO ( )

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA “LEMCIS”

**OBJETIVO:**

Determinar la práctica de las actividades lúdicas como medio para el desarrollo de la motricidad gruesa.

**INSTRUCTIVO:**

- Escuchar con atención las preguntas
- Responder de forma clara
- Marcar con una x

**INFORMACIÓN GENERAL:**

- ★ Centro de Educación Básica “Lemcis”
- ★ Paralelo: los pollitos, ositos y elefantitos
- ★ Cuestionario de 10 preguntas

1. ¿Sabe usted que son las actividades lúdicas?

SI ( )      NO ( )

2. ¿Practica usted las actividades lúdicas en su aula de clases?

SI ( )      NO ( )

3. ¿Juega con sus alumnos en el momento del receso?

SI ( )      NO ( )



4. ¿Su metodología de enseñanza es tradicionalista?
- SI ( )      NO ( )
5. ¿Desarrolla usted la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas en sus alumnos?
- SI ( )      NO ( )
6. ¿Cree usted que es importante los juegos son importantes para el desarrollo motriz de sus alumnos?
- SI ( )      NO ( )
7. ¿Les hace jugar a sus alumnos con ulalas, soga y juegos en grupo?
- SI ( )      NO ( )
8. ¿Conoce que actividades lúdicas puede implementar para desarrollar la motricidad gruesa en sus alumnos?
- SI ( )      NO ( )
9. ¿Usted habla con los padres de familia de cómo puede desarrollar la motricidad gruesa mediante las actividades lúdicas?
- SI ( )      NO ( )
10. ¿Ha asistido a seminarios o talleres sobre la motricidad gruesa o la práctica de actividades lúdicas?
- SI ( )      NO ( )