



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

“LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LOS PARALELOS “G” Y “H”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÜEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO”

AUTORA: Núñez Bermudes Jessica Ximena

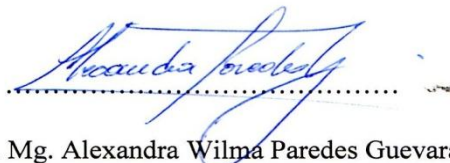
TUTORA: Lcda. Mg. Alexandra Wilma Paredes Guevara

Ambato – Ecuador
2015

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA

Yo, Alexandra Wilma Paredes Guevara C.C 1802284354 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LOS PARALELOS “G” y “H”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÜEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO”** desarrollado por la egresada Jessica Ximena Núñez Bermudes, 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.



Lcda. Mg. Alexandra Wilma Paredes Guevara

C.C: 1802284354

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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



.....
Núñez Bermudes Jessica Ximena

C.C: 180506137-9

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LOS PARALELOS “G” y “H”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÜEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO”**, 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 autora y no utilice con fines de lucro.



.....
Núñez Bermudes Jessica Ximena

C.C: 180506137-9

AUTORA

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

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LOS PARALELOS “G” y “H”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÜEZ”**, presentada por la Srta. Jessica Ximena Núñez Bermudes Egresada de la Carrera de: Educación Parvularia promoción: 2015, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que se cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

(2015)

LA COMISIÓN

Dra. Mg. Judith del Carmen Núñez Ramírez
C.C: 180199713-9

MIEMBRO

Ing. Mg. Miguel Ángel Miniguano López
C.C: 180278271-2

MIEMBRO

DEDICATORIA

Mis sentimientos de gratitud a mi querido Padre Dios, que es quien me ha provisto de sabiduría, paciencia y constancia, a lo largo de toda mi carrera profesional y mi vida.

A mis padres, hermanas, sobrinas, familiares y amigos, quienes con su apoyo incondicional contribuyeron en cada meta propuesta, impulsando en mí el anhelo de superación.

Jessica.

AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento a Dios, aquel ser divino que me dio la vida.

A la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, a sus autoridades, personal docente, de manera especial a la Lcda. Mg. Alexandra Paredes, Tutora de Tesis, por su apoyo incondicional.

Al Lic. Galo Meza rector de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez”, a las docentes y alumnos de los Primeros Años por su aporte a la realización de este trabajo.

A todos quienes me han apoyado en todo momento, testigos de mis triunfos y fracasos.

Jessica.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CONTENIDOS	PÁGINA
Portada.....	i
Aprobación de la Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación	ii
Autoría de la Investigación	iii
Cesión de Derechos de Autor.....	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice General de Contenidos	viii
Índice de Gráficos	xii
Índice de Cuadros.....	xiv
Resumen Ejecutivo.....	xvi
Introducción	1
CAPÍTULO I	2
EL PROBLEMA	2
1.1. Tema de Investigación.....	2
1.2. Planteamiento del Problema	2
1.2.1. Contextualización	2
“Árbol de Problemas”	5
Análisis Crítico	6
1.2.3. Prognosis del Problema	7
1.2.4. Formulación del Problema.....	7
1.2.5. Preguntas Directrices	8
1.2.6. Delimitación del Problema	8

1.2. Justificación.....	8
1.4. Objetivos	10
1.4.1. Objetivo General.....	10
1.4.2. Objetivos Específicos	10
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1. Antecedentes Investigativos	11
2.2. Fundamentación Filosófica	15
2.2.1. Fundamentación Filosófica.....	15
2.2.2. Fundamentación Axiológica	16
2.2.3. Fundamentación Psicopedagógica.....	16
2.2.4. Fundamentación Ontológica.....	17
2.3. Fundamentación Legal	17
2.4. Categorías Fundamentales.....	19
2.5. Hipótesis.....	41
2.6. Señalamiento de Variables de la Hipótesis	41
Variable Independiente	41
Variable Dependiente	41
Término de Relación.....	41
CAPÍTULO III	42
MARCO METODOLÓGICO	42
3.1. Enfoque de la Investigación	42
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.....	43
3.2.1. Investigación de Campo.....	43
3.2.2. Investigación Documental- Bibliográfica.....	43

3.2.3. Investigación Experimental:	44
3.3. Nivel o Tipo de Investigación	44
3.3.1. Nivel exploratorio	44
3.3.2. Nivel descriptivo	45
3.3.3. Asociación de Variables	45
3.4. Población y Muestra	46
3.5. Operacionalización de Variables	47
Variable Independiente: Juegos Visuales Motores	47
Variable Dependiente: Atención	48
3.6. Recolección de Información	49
3.7. Procesamiento y Análisis	50
CAPÍTULO IV	51
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	51
4.1. Análisis e Interpretación de Resultados	51
4.1.1. Encuesta dirigida a Docentes	51
4.1.2. Ficha de Observación dirigida a Niños y Niñas	61
4.2. Comprobación de Hipótesis	71
CAPÍTULO V	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
5.1. Conclusiones:	75
5.2. Recomendaciones:	76
CAPÍTULO VI	77
LA PROPUESTA	77
6.1. Datos Informativos	77
6.2. Antecedentes de la Propuesta	78

6.3. Justificación.....	79
6.4. Objetivos	79
6.4.1. Objetivo General:.....	79
6.4.2. Objetivos Específicos:	80
6.5. Análisis de Factibilidad	80
6.6. Fundamentación	81
6.6.1 Fundamentación Científica	82
6.7. Metodología o Modelo Operativo	84
6.8. Marco Administrativo	86
6.9. Plan de Monitoreo y Evaluación	87
Bibliografía.....	135
Anexos	133

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	PÁGINA
Gráfico N° 1 “Árbol de Problemas”	5
Gráfico N° 2 “Categorías Fundamentales”	19
Gráfico N° 3 “Constelación de Ideas – Variable Independiente”	20
Gráfico N° 4 “Constelación de Ideas – Variable Dependiente”	21
Gráfico N° 5 "Pregunta N° 1"	51
Gráfico N° 6 "Pregunta N° 2"	52
Gráfico N° 7 "Pregunta N° 3"	53
Gráfico N° 8 "Pregunta N° 4"	54
Gráfico N° 9 "Pregunta N° 5”	55
Gráfico N° 10 "Pregunta N° 6"	56
Gráfico N° 11 "Pregunta N° 7"	57
Gráfico N° 12 "Pregunta N° 8"	58
Gráfico N° 13 "Pregunta N° 9"	59
Gráfico N° 14 "Pregunta N° 10"	60
Cuadro N° 15 "Pregunta N° 1"	61
Gráfico N° 16 "Pregunta N° 2"	62
Gráfico N° 17 "Pregunta N° 3"	63
Gráfico N° 18 "Pregunta N° 4"	64
Gráfico N° 19 "Pregunta N° 5"	65
Gráfico N° 20 "Pregunta N° 6"	66
Gráfico N° 21 "Pregunta N° 7"	67
Gráfico N° 22 "Pregunta N° 8”	68

Gráfico N° 23 "Pregunta N° 9"	69
Gráfico N° 24 "Pregunta N° 10"	70
Gráfico N° 25 “Ji Cuadrado”	73

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS	PÁGINA
Cuadro N° 1 “Población y Muestra”	45
Cuadro N° 2 “Operacionalización de Variables – Variable Independiente”	46
Cuadro N° 3 “Operacionalización de Variables – Variable Dependiente”	47
Cuadro N° 4 “Recolección de Información”	48
Cuadro N° 5 “Pregunta N° 1”	51
Cuadro N° 6 “Pregunta N° 2”	52
Cuadro N° 7 “Pregunta N° 3”	53
Cuadro N° 8 “Pregunta N° 4”	54
Cuadro N° 9 “Pregunta N° 5”	55
Cuadro N° 10 “Pregunta N° 6”	56
Cuadro N° 11 “Pregunta N° 7”	57
Cuadro N° 12 “Pregunta N° 8”	58
Cuadro N° 13 “Pregunta N° 9”	59
Cuadro N° 14 “Pregunta N° 10”	60
Cuadro N° 15 “Pregunta N° 1”	61
Cuadro N° 16 “Pregunta N° 2”	62
Cuadro N° 17 “Pregunta N° 3”	63
Cuadro N° 18 “Pregunta N° 4”	64
Cuadro N° 19 “Pregunta N° 5”	65
Cuadro N° 20 “Pregunta N° 6”	66
Cuadro N° 21 “Pregunta N° 7”	67
Cuadro N° 22 “Pregunta N° 8”	68
Cuadro N° 23 “Pregunta N° 9”	69

Cuadro N° 24 “Pregunta N° 10”	70
Cuadro N° 25 “Frecuencia Observada”	71
Cuadro N° 26 “Frecuencia Esperada”	71
Cuadro N° 27 “Cálculo del Ji Cuadrado”	72
Cuadro N° 28 “Presupuesto”	77
Cuadro N° 29 “Metodología o Modelo Operativo”	82
Cuadro N° 30 “Marco Administrativo”	84
Cuadro N° 31 “Plan de Monitoreo y Evaluación”	85

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LOS PARALELOS “G” Y “H”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÜEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO”

AUTORA: Núñez Bermudes Jessica Ximena

TUTORA: Lcda. Mg. Alexandra Wilma Paredes Guevara

RESUMEN

Los Juegos Visuales Motores ayudan a asimilar los conocimientos de cada niño y niña, en donde desarrollan sus propias capacidades intelectuales de acuerdo a las vivencias sensoriales que se les presenta, de esta manera se potenciara la atención como un medio con el cual el ser humano percibe todo lo que tiene a su alrededor. En el Primer año de Educación General Básica, la actividad lúdica debe ser un eje transversal presente en todas las actividades a realizarse, sin embargo es necesario y relevante indicar que esta estructura educativa no está al alcance de todos los educandos en general, debido a que los docentes desconocen o no cuentan con el material adecuado para ejecutar los juegos dentro del salón de clase. El presente proyecto de investigación trata sobre el tema: “Los Juegos Visuales Motores en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer año de Educación General Básica de los Paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”. En este trabajo exponemos varias de las ventajas de trabajar con los niños y los Juegos Visuales Motores, mostrando así la factibilidad y eficacia de educar niños desde corta edad con recursos innovadores y atractivos para ellos.

Palabras Claves: Juegos Visuales Motores, Atención, Desarrollo, Motricidad, Procesos, Coordinación, Cognición, Destreza, Percepción, Estímulos.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER: PRESCHOOL EDUCATION
MODALITY: PRESENTIAL

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: “THE VISUAL GAMES ENGINES IN THE DEVELOPMENT OF ATTENTION, IN CHILDREN OF FIRST YEAR OF GENERAL BASIC EDUCATION OF THE PARALLELS " G "and" H "OF THE EDUCATIONAL UNIT " FRANCISCO FLOR- GUSTAVO EGUEZ "IN AMBATO CITY.

AUTHOR: Núñez Bermudes Jessica Ximena

TUTOR: Lcda. Mg. Alexandra Wilma Paredes Guevara

SUMMARY

The visual games engines help to assimilate the knowledge of each child, where they develop their own intellectual capacities according to the sensory experiences that are presented, in this way are going to enhance the attention as a means by which human beings perceive everything that is around you. In the First (EGB) year the ludic activities must be the medium present in all activities to be done, however it is necessary and relevant to point out that the educational structure, it isn't reachable to all the general educators, due to the lack of know league from the educators, because they don't have the paper material to execute the games in the classroom. The present investigation project deals with the topic. “The visual games engines in the development of attention in children of first year of general basic education of the parallels “G "and" H "of the Educational Unit" Francisco Flor- Gustavo Eguez ". In this investigation we expose many advantage of working with manual Visual Games, in this way we saw easilies and effectiveness of education children from a very young age with innovative and attractive resources for them.

Keywords: Visual Games, Engines, Attention, Development, Motricity, Processes, Coordination, Cognition, Dexterity, Perception, Stimulus.

INTRODUCCIÓN

La presente Investigación consta de dos variables: Los Juegos Visuales Motores y la Atención, mismas que serán los parámetros a investigarse. Para una mejor comprensión, la presente Investigación se ha dividido en 6 capítulos que se resumen a continuación:

CAPÍTULO I: El problema.- Contiene el Planteamiento del Problema, Contextualizaciones Macro, Meso y Micro, el Árbol del Problemas, el Análisis Crítico, la Prognosis, la Formulación del Problema, las Preguntas Directrices, la Delimitación del Problema, la Justificación, la Factibilidad y los Objetivos Generales y Específicos.

CAPÍTULO II: Marco Teórico.- Comprende los Antecedentes de la Investigación, las Fundamentaciones, la Constelación de Ideas de cada Variable, la Formulación de la Hipótesis y el señalamiento de las dos Variables.

CAPÍTULO III: La Metodología.- Abarca el Enfoque, las Modalidades Básicas de la Investigación, los Niveles o tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables, la Recolección de la Información y el Procesamiento y Análisis de la Información.

CAPÍTULO IV: Se refiere al Análisis e Interpretación de Resultados de la Investigación, se indica el análisis de los datos obtenidos organizadas en gráficos y cuadros, con su respectiva interpretación según el caso, el análisis estadístico sirve para verificar la hipótesis y obtener las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO V: Se determinan las conclusiones y recomendaciones que se obtuvo del análisis.

CAPÍTULO VI: Consta de la propuesta, la misma que propone la elaboración de una “Guía didáctica de Juegos Visuales Motores para el desarrollo de la Atención en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez” de la Ciudad de Ambato.

Se concluye con la Bibliografía y los Anexos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema de Investigación

“LOS JUEGOS VISUALES MOTORES EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN, EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LOS PARALELOS “G” Y “H”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÚEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO”

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

El Desarrollo humano en el **Ecuador**, es un proceso secuenciado que empieza desde la concepción y que continua a lo largo de toda la vida, en la que se producen cambios de relevante importancia de acuerdo a los estímulos que el ser humano ha adquirido desde la infancia, es decir los estímulos que ha recibido en los primeros años de vida.

(Ministerio de Educación del Ecuador, 2010), (Romero, 2009)afirman que no hay que olvidar el aspecto lúdico de la vida. Es más placentero para todos los humanos aprender a través de actividades lúdicas. La lúdica es un término que relaciona la vida cotidiana con el aprendizaje, haciéndole frente como una forma

de estar en ella y relacionarse con ella, desarrollando así aprendizajes significativos. Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano ya que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral. En el primer año, la actividad lúdica debe ser un eje transversal presente en todas las actividades a realizarse. El juego en los estudiantes no tiene un sentido de diversión o pasatiempo, es en esta actividad donde los niños y niñas, representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento.

En la ciudad de **Ambato** se ha visualizado la inaplicabilidad de los Juegos Visuales Motores, dentro del proceso de Enseñanza – Aprendizaje, desvalorizando el juego como Eje Transversal, dentro del salón de clase.

“El Juego se inicia desde las primeras semanas de vida, los ejercicios específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los cuatro años aunque también se prolonga durante toda la etapa de Educación Infantil. Respecto de la educación los Juegos Visuales Motores cumplen un rol importante y específico que requieren vital atención”. (Sarmiento, 2012)

Los Juegos Visuales Motores deben favorecer la asimilación de los conocimientos, los niños y niñas no desarrollan sus capacidades de una manera activa debido al desuso de los mismos dentro del salón de clase, siendo los docentes quienes no mantienen un amplio conocimiento de la importancia que encierra la lúdica dentro del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje. Los docentes deben rodear a los niños de estímulos positivos que favorezcan su crecimiento integral, en los primeros años de vida, se adquieren las experiencias que sirven de base para la asimilación de conocimientos en la vida futura, las condiciones ambientales, sociales y culturales son primordiales para el crecimiento socio afectivo y social del pequeño, es importante propiciar un desarrollo de la Atención en donde la nueva visión plantea el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida. Hay que tener claro los conocimientos que se van a impartir en los

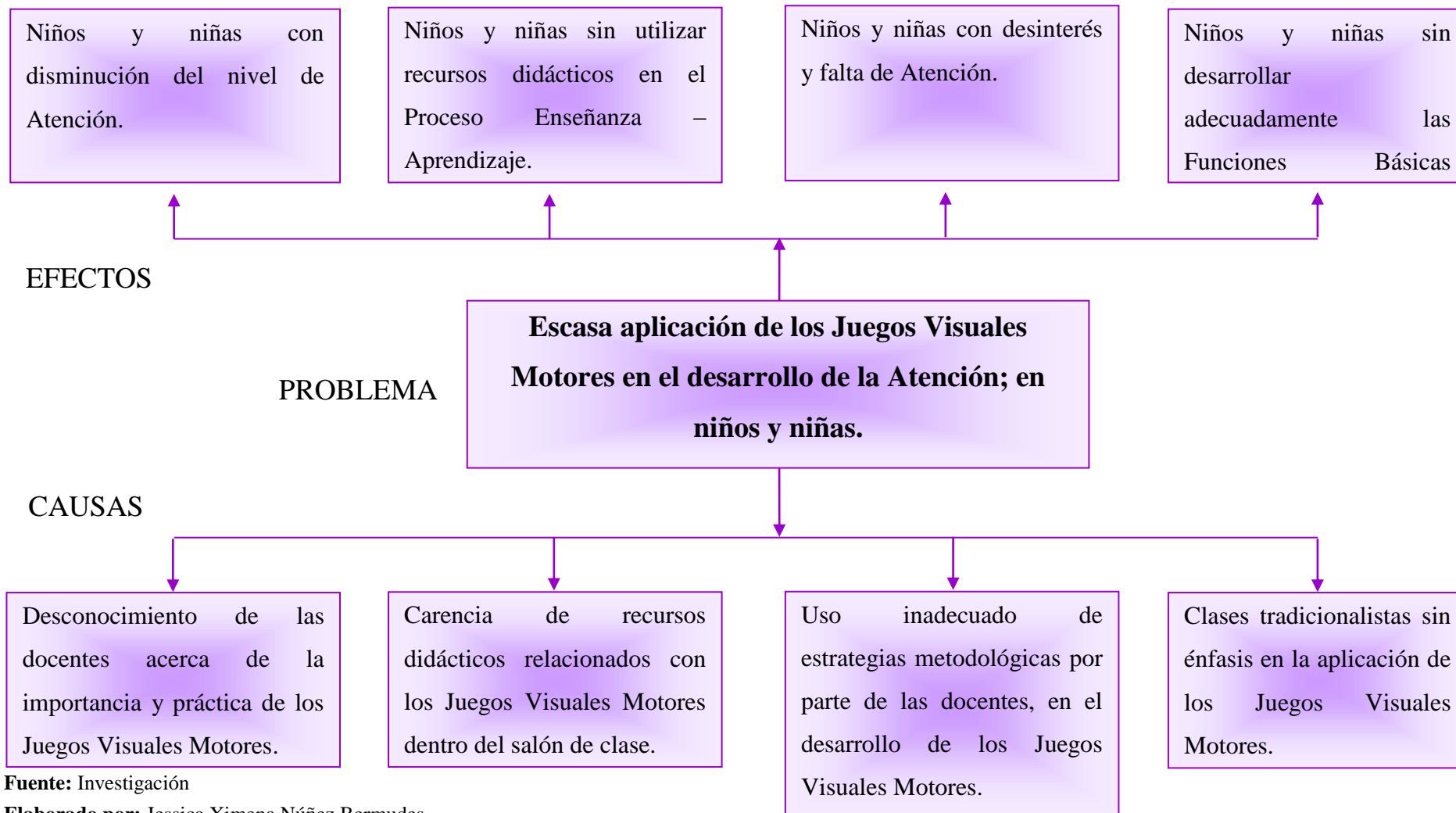
alumnos, las habilidades que se van a desarrollar, los valores que se van a propiciar y a practicar durante la actividad docente.

La **Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”** es una fusión de 4 instituciones, el Inicial “Las Rosas”, la Escuela Fiscal Mixta “Tres de Noviembre”, la Escuela Fiscal Mixta “Francisco Flor” y el Colegio “Gustavo Egüez”; la fusión se dio bajo la resolución N° 1066 – CEZ3 – 2013; se encuentra ubicada en la Zona 3, Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, Parroquia Celiano Monje, calle Rio Coca y Cervantes, pertenece al Distrito 18D02, la Institución trabaja con niños de Nivel Inicial, Primer Año de Educación General Básica y Bachillerato, es en los más pequeños donde la Actividad Lúdica se torna vacía donde los niños y niñas no desarrollan sus capacidades en un cien por ciento debido al desuso de juegos dentro del proceso de Enseñanza – Aprendizaje, siendo los docentes los que desconocen y por ende no aplican los Juegos Visuales Motores de forma adecuada, disminuyendo la Atención de los niños y niñas, refiriéndose a la capacidad de las funciones cognitivas en el desarrollo integral de los mismos.

La Atención como Función Cognitiva encierra consciencia ante los sucesos, actividad psíquica y procesos cognitivos, por lo tanto los docentes deben tener competencias vinculadas con la resolución de los problemas o desafíos, deben saber conocer, seleccionar, utilizar y crear estrategias. De igual manera deben estimular la capacidad de comunicación y entendimiento; ejercer la tolerancia, la convivencia, la cooperación entre todos. Los estudiantes no aprenden solo con la teoría sino que aprenden con la práctica, con las experiencias que van adquiriendo en los primeros años de vida, siendo estas la base que harán de estas personas en formación, seres capaces de resolver problemas y llegar a ser entes constructivos de la sociedad, una sociedad que se encuentra en una búsqueda constante de una educación de calidad, donde se desarrolle a los estudiantes de manera integral, en donde sus capacidades intelectuales sean lo primordial y su desarrollo socio afectivo sea la base para construir una nueva era social.

1.2.2. Árbol de Problemas

Gráfico N° 1 “Árbol de Problemas”



Análisis Crítico

Los Juegos Visuales Motores contribuyen de manera efectiva al desarrollo de la Atención, teniendo en cuenta que los niños y niñas, desde su infancia tienen en su mente el juego y se debe aprovechar esta situación con actividades lúdicas en su crecimiento, pero la escasa aplicación de los mismos puede generar un desnivel en el ejercicio del Proceso Enseñanza – Aprendizaje.

El desconocimiento de las docentes acerca de la importancia y práctica de los Juegos Visuales Motores, puede ser un aspecto negativo que influye en el desarrollo normal de los pequeños, en donde se da una disminución del nivel de Atención, lo que significa que las experiencias negativas proporcionadas a los niños y niñas durante los primeros años de vida son el fundamento para no alcanzar objetivos cognoscitivos, afectivos y psicomotores.

La Carencia de recursos didácticos relacionados con los Juegos Visuales Motores, dentro del salón de clase; influye negativamente en el desarrollo integral de los niños y niñas, lo que genera niños y niñas sin utilizar recursos didácticos en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje, se debe tener en cuenta que el material didáctico adecuado favorece el aprendizaje, desarrolla el pensamiento, propicia la imaginación y la creación, ejercita la manipulación y construcción, su desuso desvaloriza la capacidad intelectual, el uso adecuado del tiempo y los materiales óptimos para un buen proceso educativo, en el que los niños son los actores principales.

El uso inadecuado de estrategias metodológicas por parte de las docentes, en el desarrollo de los Juegos Visuales Motores; genera en los niños y niñas desinterés y falta de Atención durante el proceso Enseñanza - Aprendizaje, un desempeño ineficiente, donde no se desarrolla su participación, originándose así alumnos sin un pensamiento crítico, capaces de construir sus propios conocimientos, aptos para desarrollar sus destrezas en cualquier ámbito de la vida y resolver dificultades.

Las clases tradicionalistas sin énfasis en la aplicación de los Juegos Visuales Motores, pueden ser un aspecto negativo en el trabajo normal de los niños y las niñas, en donde no se desarrollan las Funciones Básicas, impidiendo un trabajo de óptimas condiciones dentro del salón de clase.

1.2.3. Prognosis del Problema

Si no se busca una alternativa de solución al problema encontrado, la escasa aplicación de los Juegos Visuales Motores en el desarrollo de la Atención; en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica, del paralelo “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la Ciudad de Ambato, a futuro podremos tener o pueden presentarse problemas como:

La escasa Atención en los niños y niñas, en actividades solicitadas por la docente, puede generar en ellos; un proceso de Enseñanza – Aprendizaje ineficiente, originándose así alumnos sin un pensamiento crítico, capaces de construir sus propios conocimientos, aptos para desarrollar sus destrezas en cualquier ámbito de la vida y resolver dificultades. Las Funciones Cognitivas no desarrolladas, en las y los alumnos, dan como resultado una actividad psíquica que no se presenta con mayor intensidad en los periodos sensitivos del desarrollo, los primeros años de vida de los niños y niñas, las actividades no trabajadas estancaran el trabajo de todos los procesos cognitivos.

1.2.4. Formulación del Problema

¿Incidirán los Juegos Visuales Motores en el desarrollo de la Atención; en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica, de los paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la Ciudad de Ambato?

1.2.5. Preguntas Directrices

¿Qué factores intervienen en la escasa aplicación de los Juegos Visuales Motores dentro del salón de clase?

¿Qué actividades potencian el desarrollo de la Atención, como función cognitiva dentro del aula?

¿Se planteará una alternativa de solución sobre los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención?

1.2.6. Delimitación del Problema

De Contenido:

Campo: Pedagógico.

Área: Educación.

Aspecto: Juegos Visuales Motores - Atención

Espacial: Esta investigación está dirigida a los niños de Primer Año de Educación General Básica, paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”, de la Ciudad de Ambato.

Temporal: La siguiente investigación se llevara a cabo en el Segundo Quimestre del año lectivo, Febrero a Julio 2015.

1.2. Justificación

La presente Investigación se sustenta en las siguientes razones, las cuales me impulsaron a realizarla.

Uno de los motivos para realizar este proyecto de investigación, se basa en la **importancia** que los Juegos Visuales Motores le dan a la educación, desde el punto de vista en el que los niños despiertan el interés y la curiosidad, como base

para el desarrollo de la Atención. Además los Juegos Visuales Motores, mejoran el aprendizaje relacionando la teoría con la práctica, en donde el docente toma su rol como estrategia para desarrollar un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo.

El presente proyecto de investigación es **novedoso**, ya que busca soluciones prácticas y efectivas para disminuir la falta de Atención existente en los niños y niñas con respecto al proceso de Enseñanza – Aprendizaje, en donde el juego es una herramienta sumamente importante y estimulante, para mejorar la calidad de la educación.

La investigación busca crear un **impacto** en la forma de transmitir los conocimientos, al visualizar una manera más flexible, donde el docente busca la manera de proponer estrategias innovadoras para potenciar el proceso de Enseñanza – Aprendizaje y entre ellas está la utilización de los Juegos Visuales Motores para lograr un aprendizaje significativo, que le permita al estudiante desarrollar las capacidades Sensorceptivas para crear seres humanos competitivos frente a los demás y mucho más si se trata de niños y niñas, direccionados al desarrollo de todas las áreas del aprendizaje.

La **utilidad** del presente proyecto de investigación, será mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la Ciudad de Ambato, ya que dentro de la Institución Educativa, es inaudito que los Juegos Visuales Motores no sean trabajados dentro del proceso educativo como estrategia para formar a los niños y niñas a través de esta técnica lúdica, contribuyendo a una limitación de estímulos que no ayudan en su desarrollo.

Los **beneficiarios directos** serán los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”, quienes fortalecerán su desarrollo integral en base a la Atención, a los conocimientos impartidos y en la asimilación de contenidos y como **beneficiarios indirectos** tenemos a los docentes. De esta manera el presente proyecto de Investigación se podrá ejecutar por tener la colaboración de las docentes

encargadas de los paralelos con los que se va a trabajar, los niños y niñas que aportaran con todo el interés necesario para que este trabajo se pueda cumplir con éxito siendo ejecutable por la decisión de todos los actores que se encuentran involucrados.

El presente trabajo tiene un grado de **factibilidad** en realizarse, ya que cuenta con el compromiso de la investigadora, con el comprometimiento de realizar cambios en pro de los estudiantes y de cambios importantes, para su desarrollo integral.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de los paralelos “G” y “H” de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la Ciudad de Ambato.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar los factores que intervienen en la escasa aplicación, de los Juegos Visuales Motores dentro del salón de clase.
- Analizar las actividades que potencian el desarrollo de la Atención, como función cognitiva dentro del aula.
- Elaborar una alternativa de solución mediante una guía didáctica de Juegos Visuales Motores, para el desarrollo de la Atención, en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de los paralelos “G” y “H” de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la Ciudad de Ambato.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

La Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”, de la ciudad de Ambato en lo que respecta al Tema: Los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica, no cuenta con una investigación referente a este tema, por lo que la misma es la primera en esta modalidad.

Suministrada la Investigación del Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación en lo que respecta al Tema: Los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de los paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez, de la ciudad de Ambato, no se encontró igualdad en la totalidad del tema pero en sus variables se ha encontrado investigaciones similares, elaboradas por distintos autores.

Por lo tanto, lo antes mencionado será un ente que permitirá elaborar el proyecto de investigación tomando como ejemplo las diferentes investigaciones, tratando de contribuir en la mejora de las propuestas.

Sarmiento, M. (2012). “LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO, DE LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA PARALELO ÚNICO DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL CRISTY,

DE LA CIUDAD DE AMBATO”. Universidad Técnica de Ambato. Ambato.
Manifiesta lo siguiente:

Conclusiones:

Las maestras del CDI no cuentan con una guía de juegos, que ayude al desarrollo cognitivo de los niños.

Recomendaciones:

Las maestras requieren de un manual que especifique pasos a seguir en el planteamiento de un juego, que les ayude a clasificar y poner en práctica juegos nuevos e innovadores los mismos que ayudaran al desarrollo cognitivo del niño.

Propuesta:

“Elaboración de Manual de juegos sensoriales que ayuden al desarrollo cognitivo en los niños de pre-básica paralelo único del centro de estimulación integral Cristy, de la ciudad de Ambato”

En varias Instituciones Educativas el juego es tomado desde un punto de vista recreativo, mas no educativo, por lo que las maestras no le dan la importancia que este tiene dentro del proceso Enseñanza – Aprendizaje y no cumplen con las reglas establecidas, no cuentan con un manual y no se encuentran académica actualizadas en lo que tiene que ver con los diferentes juegos, en especial los Juegos Visuales Motores.

Pilla, R. (2014). “EL JUEGO EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE EN LOS NIÑOS (AS) DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NACIONES UNIDAS” DE LA PARROQUIA URBANA PELILEO GRANDE, DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”. Universidad Técnica de Ambato. Ambato.
Manifiesta lo siguiente:

Conclusiones:

Que el juego es una estrategia de aprendizaje indispensable en la educación de los niños y niñas porque a través del juego los niños logran construir sus propios

aprendizajes de una manera más sencilla y fácil de entender y comprender el medio al que están expuestos.

Recomendaciones:

Utilizar el juego de manera continúa para la adquisición de aprendizajes es decir que ellos se sientan motivados y predispuestos a aprender los niños juegan en casi todas partes y en todas las situaciones. El juego no sólo les divierte y les hace felices, sino que forma parte de su desarrollo integral, es una necesidad biológica.

Propuesta:

Talleres para Padres de Familia con el propósito de conocer los beneficios que aporta el juego en la educación de los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Naciones Unidas” de la Parroquia Urbana Pelileo Grande, del Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua.

Desde el punto de vista de la autora, el juego es indispensable dentro del proceso educativo, ya que le da al estudiante la oportunidad de construir sus propios aprendizajes, mediante la experiencia previa y el nuevo conocimiento que es impartido, lo cual generara la base de un desarrollo positivo de la Atención en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

Pacheco, A. (2013). “EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS B Y D DE LA ESCUELA “ROSA ZÁRATE”, DE LA PARROQUIA SAN MIGUEL, CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA COTOPAXI”. Universidad Técnica de Ambato. Ambato. Manifiesta lo siguiente:

Conclusiones:

Los niños en esta edad buscan absorber la mayor cantidad de conocimientos posibles, de ahí la necesidad de explotar más sus mentes en busca de un aprendizaje significativo y con mejores resultados.

Recomendaciones:

Se recomienda el uso de herramientas más dinámicas que logren explotar al máximo las mentes de los niños de primer año de educación básica.

Propuesta:

Manual de Juegos Didácticos aplicables en el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

El contexto en el que fue manejado la Investigación, mantiene un relación con el contexto en el que se fundamenta el presente proyecto, se trabajara con niños de Primer Año de Educación General Básica; en los primeros años de vida se debe proporcionar los estímulos necesarios para explotar la lúdica, aplicada al progreso de la Destreza Viso – Motora en los niños y niñas, lo que busca un aprendizaje positivo y con mejores expectativa para el proceso educativo.

Suministrada la Investigación del Repositorio de la UCE Universidad Central del Ecuador, de la Educación en lo que respecta al Tema: Los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica del paralelo “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez, de la ciudad de Ambato, no se encontró igualdad en la totalidad del tema, pero en sus variables se ha encontrado una investigación similar.

Por lo tanto, lo antes mencionado será base que permitirá elaborar el proyecto de investigación tomando como ejemplo la investigación, tratando de contribuir en la mejora de la propuesta.

Soto, D. (2012). “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISO MOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE 7 INSTITUCIONES PARTICULARES DE LA PARROQUIA TUMBACO DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL

PERÍODO LECTIVO 2010-2011”. Universidad Central del Ecuador. Quito.
Manifiesta lo siguiente:

Conclusiones:

De acuerdo a la investigación que ha sido analizada se concluye que las actividades lúdicas incrementan el desarrollo visomotor en los niños (as) de primero de básica, debido a que les estimula a

Recomendaciones:

Investigar cuáles actividades lúdicas fomentan el desempeño visomotor en los niños y niñas de primero de básica.

Propuesta:

Elaboración de una guía didáctica, de actividades lúdicas para desarrollar la coordinación visomotriz dirigido a docentes.

El aplicar técnicas de juego, dará lugar al origen de aprendizajes significativos a corto y largo plazo en el desarrollo integral de los niños y niñas; así como el desarrollo de la Atención, debido a la importancia de aplicar los Juegos Visuales Motores, en donde la actividad lúdica que se va a desarrollar dentro del salón de clase, será un punto de encuentro de convivencia con los miembros que interactúan diariamente en el proceso educativo.

2.2. Fundamentación Filosófica

2.2.1. Fundamentación Filosófica

(Comisión Académica UPEC, 2011) La fundamentación filosófica es un análisis sobre los factores influyentes de la investigación, en donde se visualiza la posición del investigador en lo axiológico, praxiológico, metodológico, epistemológico, entre otros y según corresponda

La presente investigación en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje, se basa en el paradigma constructivista el cual mantiene un enfoque en donde el estudiante no

sólo debe adquirir información sino también debe aprender procedimientos para seleccionar, recuperar y poner en práctica los conocimientos adquiridos. A partir de esta investigación se puede dar un cambio práctico y positivo en el campo del Primer Año de Educación General Básica, ya que se promueve el desarrollo de la Atención a través de la puesta en práctica de los Juegos Visuales Motores, como un reflejo del intercambio que existe entre el niño, su esquema corporal y la atención en relación con los objetos del entorno, los cuales adquieren un relevante significado para él.

2.2.2. Fundamentación Axiológica

Las actividades lúdicas como los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo del proceso Enseñanza – Aprendizaje, son considerados como un instrumento motivador para socializar, debido a que los niños (as) de Primer Año de Educación General Básica incorporan actitudes positivas, estableciendo normas de respeto, responsabilidad, honestidad, equidad y aceptación dentro de grupos determinados.

2.2.3. Fundamentación Psicopedagógica

(Jardín de niños Froebel, 2010), En su doctrina filosófico-educativa, Froebel propone el empleo de la actividad infantil no de modo mecánico, sino espontáneo (método básicamente intuitivo con fines de auto-instrucción y no científico) en la que el niño involucre todo su ser. Manifiesta que el niño se expresa a través de las actividades de la percepción sensorial, el lenguaje y el juguete, en donde el diseño y las actividades que implican movimiento y ritmos son muy importantes, el primer paso sería llamar la atención sobre los miembros de su propio cuerpo y luego llegar a los movimientos de las partes del cuerpo”.

Todo lo que le rodea al niño/a debe ser de carácter significativo, donde se pueda emplear un aspecto humanista en el cual se desarrolla al niño como un ser integral, único e inigualable dentro del ámbito educativo. El docente está en la obligación de respetar en toda su integridad al alumno; debe saber reconocer la forma de desarrollar integralmente al niño y niña en todos sus aspectos.

2.2.4. Fundamentación Ontológica

(Orozco, 2011) Afirma que el juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. de esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana, la lúdica 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 está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos.

Las actividades lúdicas antiguamente no eran utilizadas con una metodología específica y no era ejecutada en base a objetivos pero hoy en día la lúdica potencializa las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano ya que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral. Por lo tanto, lo lúdico no se limita a la edad, en la escolaridad es importante que el docente de Educación General Básica sea capaz de adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos de cada año, los Juegos Visuales Motores ayudan a asimilar los conocimientos de cada niño y niña, en donde desarrollan sus propias capacidades intelectuales de acuerdo a las vivencias sensoriales que se les presenta, en relación con los objetos y los estímulos proporcionados en el salón de clase, en donde se dará la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo, crítico y al mundo social.

2.3. Fundamentación Legal

La presente investigación se fundamenta en el siguiente sustento legal:

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

(Asamblea Nacional Constituyente, 2008)

TÍTULO II Derechos, CAPÍTULO II Derechos del Buen vivir:

Sección quinta Educación.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

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

Sección quinta Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

(Función Ejecutiva - Presidencia de la República, 2011)

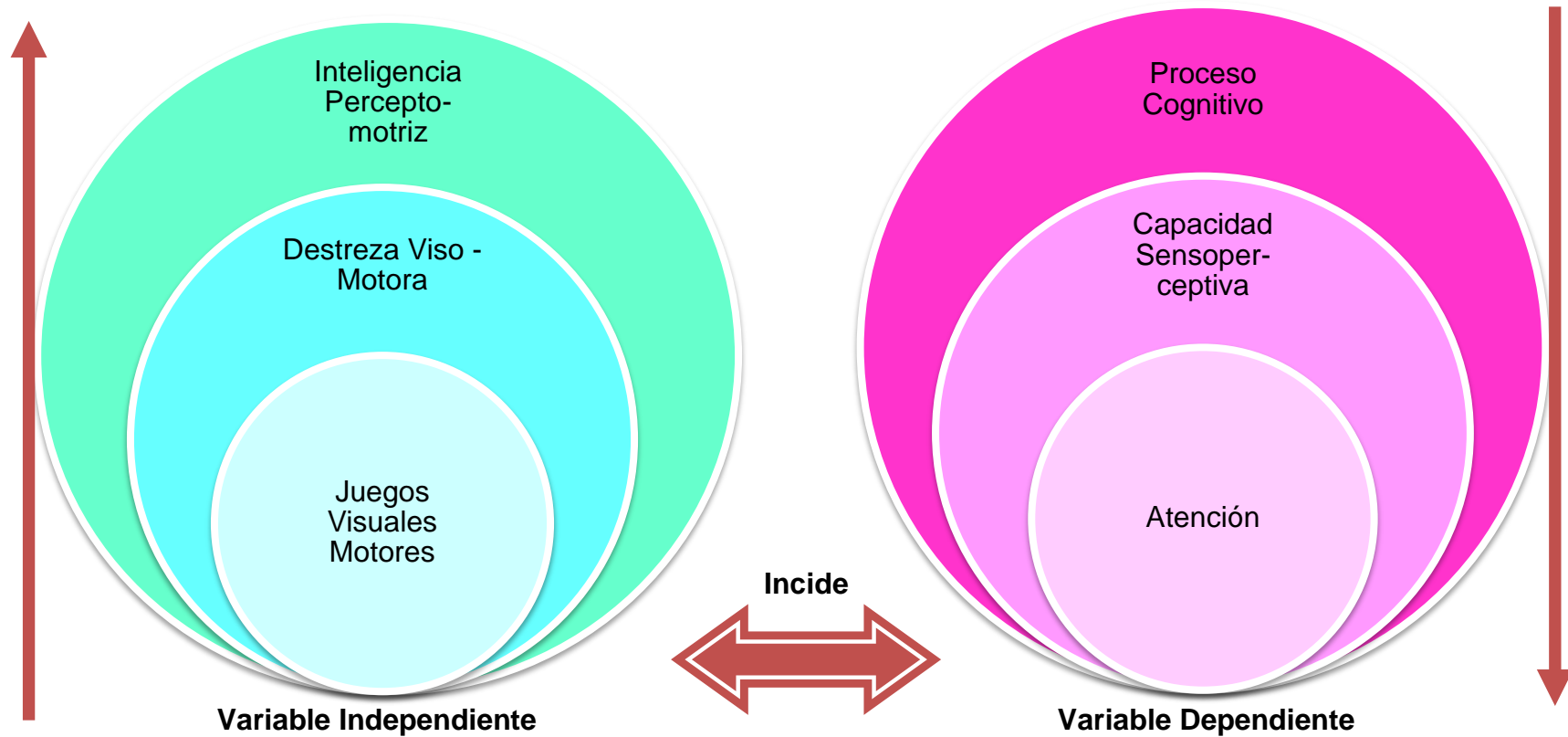
CAPITULO QUINTO

DE LA ESTRUCTURA DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN

Artículo 42.-La educación general básica desarrolla, capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato.

2.4. Categorías Fundamentales

Gráfico N° 2 “Categorías Fundamentales”

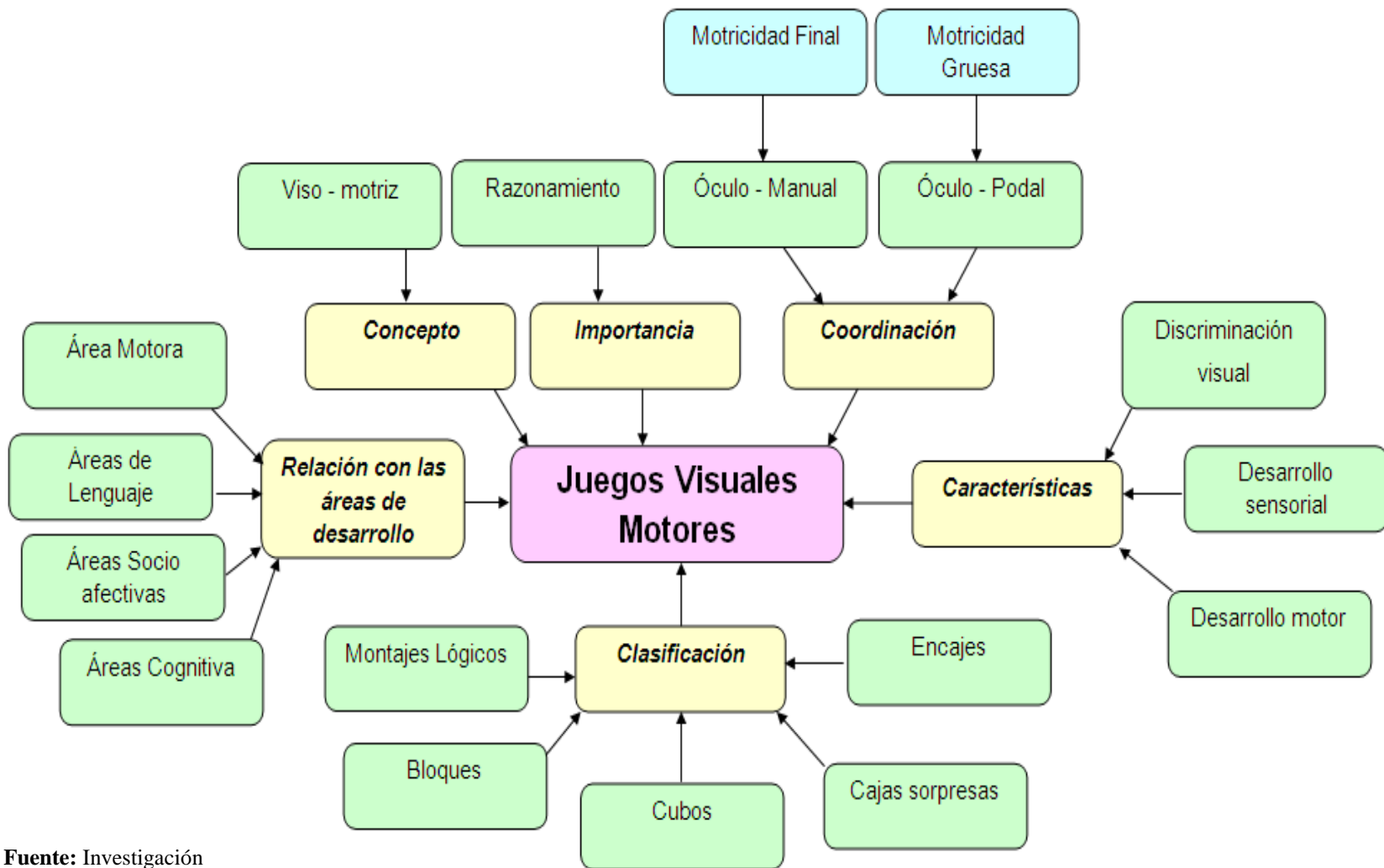


Fuente: Investigación

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

Gráfico N° 3 “Constelación de Ideas – Variable Independiente”

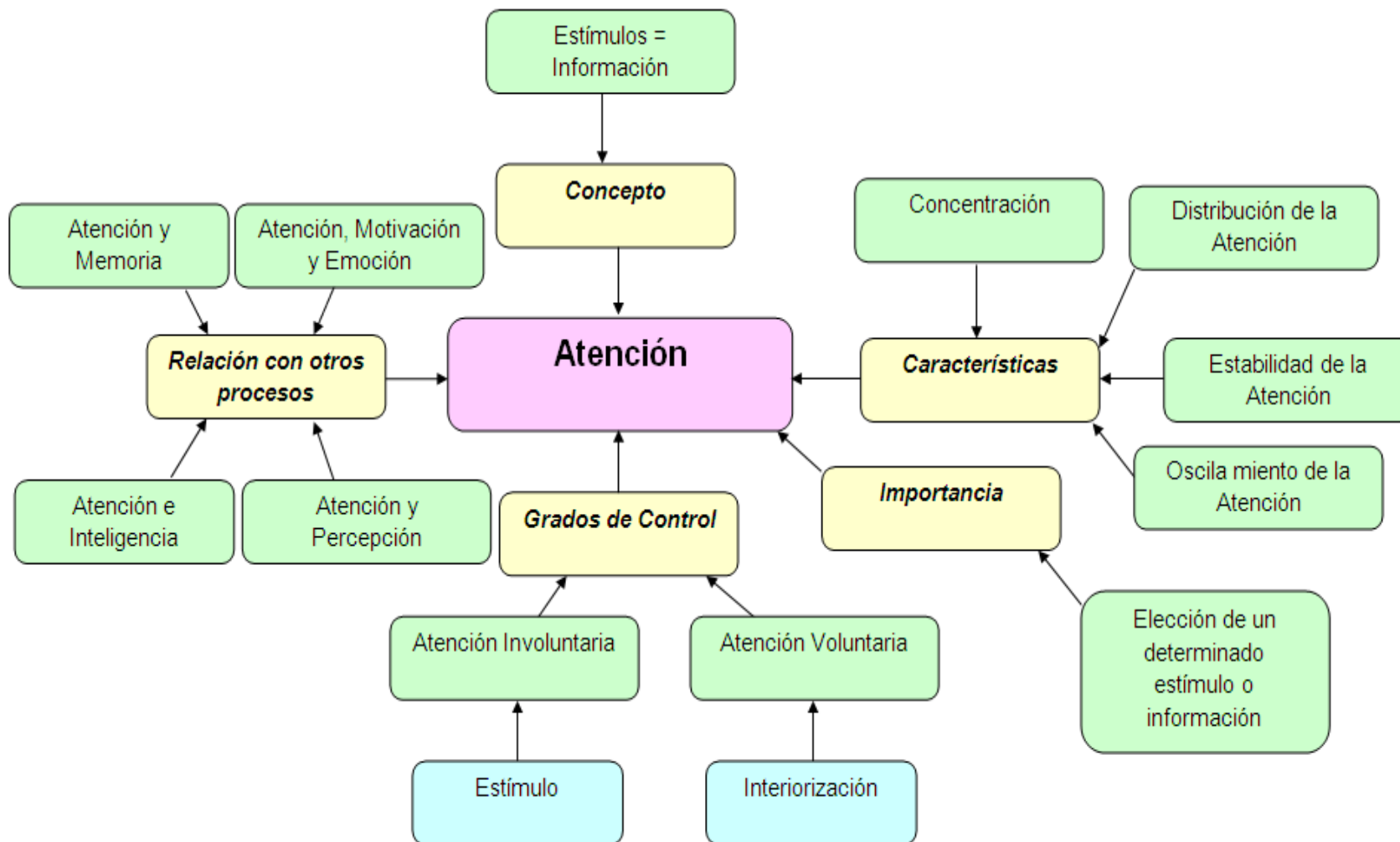


Fuente: Investigación

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

Gráfico N° 4 “Constelación de Ideas – Variable Dependiente”



Fuente: Investigación

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Variable Independiente

JUEGOS VISUALES MOTORES

CONCEPTO

Los Juegos Visuales Motores son los más importantes para la educación de los niños pequeños. Ocupan al sujeto de un modo activo, fijan la atención y la mantienen mediante la serie de las excitaciones sensoriales de las que son el punto de partida y, por esto mismo, satisfacen más que todos los otros. Desarrollan también la lógica elemental mediante la constatación natural de los errores cometidos. (Essy, 2012)

Los juegos Visuales Motores, son aquella base elemental para ocuparle al niño de un modo positivo en algo que permita desarrollar su atención, ya que se trabaja con los sentidos, un modo de percepción de las cosa que se encuentran alrededor del niño o niña, como un estímulo para potenciar su desarrollo y el manejo de las habilidades motrices en relación con su vista, potenciando así la destreza Viso Motora.

Los Juegos Visuales Motores no solo deben atraer la atención, sino también permitir la creatividad, por medio de ellos el niño aprenderá con más facilidad.

IMPORTANCIA

La forma de actividad esencial de los niños consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.(Padilla, 2002)

El no utilizar los Juegos Visuales Motores en la educación correspondería a eliminar uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el docente debe potenciar la actividad del niño o la niña como una fuente principal de sus aprendizajes y desarrollo, pues a través de la acción, experimentación y ejecución, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos.

Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

CARACTERÍSTICAS

- La discriminación visual se da desde el punto de vista sensorial.
- El niño debe poseer una destreza viso-motora.
- Tiene que ver con el cumulo de experiencias que la educación física a de brindar a los niños y niñas.
- Flexibilidad y adaptabilidad.
- Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.
- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.
- El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje. • Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia. (Pilla, 2014)

Los Juegos se desenvuelven en características, que les dan la importancia necesaria para desarrollar todas las destrezas y habilidades que los niños y niñas necesitan para potenciar su aprendizaje ya que brindan una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de la lúdica, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana.

ÁREAS DEL DESARROLLO DE LOS JUEGOS MOTORES

- **Área socio-afectivas.-** Control de emociones, afianza lazos afectivos e integración social

- **Área cognitiva.-** Desarrollo del pensamiento, conflictos cognitivos y desarrollo lógico reflexivo.
- **Área motora.-** Desarrollo muscular, motricidad fina y gruesa y equilibrio
- **Área del lenguaje.-** Amplia su vocabulario, integración imagen-concepto, manifestaciones expresivas(Uzategui, 2012)

Los Juegos Visuales Motores no solo potencian un área específica, sino que permiten el desarrollo integral de los niños y niñas, donde pueden afianzar lazos afectivos, desarrollar su pensamiento, su motricidad y expresarse, por ello es de vital importancia ejecutarlos dentro del salón de clase como una estrategia de aprendizaje activa.

Los Juegos Visuales Motores son los más importantes para la educación de los niños pequeños, ocupan al sujeto de un modo activo, fijan la atención y la mantienen mediante la serie de las excitaciones sensoriales de las que son el punto de partida y, por esto mismo, satisfacen más que todos los otros. Desarrollan también la lógica elemental mediante la constatación natural de los errores cometidos.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS VISUALES-MOTORES

Los Bloques: En la clase de juego de niños menos avanzados tenemos cajas; una de ellas contiene bolos; otra, bloques de madera de dimensiones ligeramente inferiores a las de los ladrillos ordinarios; una tercera contiene todos los viejos cubos de las cajas de juegos de paciencia (puzles) fuera de uso; finalmente, una cuarta contiene cajas de lata, que pueden servir para pequeñas construcciones. A falta de otra ocupación posible, se invita al niño a colocar en una de las cajas los objetos previamente esparcidos por el suelo a una pequeña distancia. La caja puede ser colocada a cierta altura para obligar al niño a subirse cada vez a una silla. Siendo nuestro objeto inducir a un trabajo personal, por mínimo que sea, repetimos cada día el ejercicio hasta que el niño efectúe el traslado sin que el maestro tenga necesidad de intervenir directamente, o solo con el estímulo verbal desde lejos, mientras se ocupa de otro niño. Insistimos sobre este punto esencial: los ejercicios indicados aquí no constituyen el único trabajo de los niños; los más importantes, a nuestro juicio, son los ejercicios directamente útiles a ellos mismos y a los otros, y que son el tema de las lecciones directas.

Una vez que el niño ha aprendido a colocar de nuevo los diferentes objetos en sus cajas respectivas, se le induce a clasificar los bloques en orden a lo largo de la pared o en la misma caja y a hacer pequeñas construcciones, a colocar los bolos en pequeños cuadrados hechos con tiza, etc. Intentamos siempre que ejecute el solo los ejercicios.

Los Cubos: Consiste en clasificar cubos en una pequeña caja que contiene un número exacto de ellos, estos cubos, de diversos colores en sus seis caras, se colocan al principio sin distinción de colores; luego, gradualmente, se induce al niño a formar con los colorees pequeños dibujos de mosaicos.

La clasificación: Consiste en hacer clasificar pequeños objetos en la cajas de madera, cada una de ellas de cuatro a seis compartimientos.

Los objetos serán elegidos primero entre lo que el niño ve y maneja constantemente, tales como: bolitas, anillos, pequeños objetos de tocados, vestidos de muñecas, conchas, etc. El propio niño puede elegir el compartimiento para colocar los diversos objetos, o se puede poner uno en cada casilla como modelo. También se puede situar en cada compartimiento una etiqueta con el dibujo y el nombre del objeto.

Entonces son las propiedades globales de los objetos las que contribuyen a su diferenciación.

Luego, la clasificación podrá fundarse e cualidades aisladas: diferencia de tamaño, de aspecto, de detalle, etc.

El Encaje: Consiste en encajar, una en otra, cajas cúbicas de tamaños decrecientes y a las que falta una cara. Este sistema de clasificación se aplica en ciertos juguetes de origen ruso, tales como muñecas de madera muy pintorescas que hacen las delicadas de los niños.

Hay también huevos de madera atornillados por el centro, que encajan así uno en otro. El material más cómodo, que puede servir para otras actividades, está constituido por 5 cubos abiertos por una cara que pueden encajarse y superponerse. El cubo de la base tiene alrededor de 30 cm de lado.

Las Formas en Madera (encajes planos): Un ejercicio que gusta también mucho es el de las formas recortadas, constituido por una docena de tablillas de 25 x 15 cm. En estas tablillas se han recortado diversas formas. En estos ejercicios, la dificultad aumenta a medida que los elementos se cortan en fragmentos más numerosos. El niño debe colocar los trozos en los huecos. Otra tablilla va pegada debajo de la que esta recortada para facilitar el trabajo del niño. Se puede también invitar al niño a recomponer con los fragmentos la escena, independientemente de la tablilla, y luego hacerle seguir con un lápiz los perfiles de estas formas recortadas a fin de obtener su dibujo sobre el papel.

El Cosido: Los ejercicios denominados de cosido ocupan un puesto importante en las ocupaciones fröbelianas. Constituyen un excelente medio para desarrollar las coordinaciones visuales, manuales y sensomotrices, aparte de la lógica, la atención y otras funciones mentales.

Generalmente se practican con papel resistente o con cartón. Se hace que los propios niños taladren mediante una aguja provista de un mango (punzón) los puntos señalados sobre los contornos dibujados. Estos contornos son geométricos o reproducen formas de vida. Se utilizan hilos de diferente color y agujas resientes para atravesar los orificios.

Los Palitos: Este juego comprende tablillas análogas a las del ejercicio anterior; aparecen en ellas pirograbados algunos instrumentos de jardinería, muebles, pequeñas escenas. Los trazos pirograbados son bastante anchos y profundos para contener palitos de la misma longitud, con los que el niño reconstruye el dibujo en la misma tabla. En lugar de los palitos se pueden utilizar también trozos de lana de diferentes colores. El trabajo consiste, pues, en buscar cada vez un palito que tenga la misma dimensión que el trazo. Es un excelente ejercicio de comparación. Cuando los palitos están colocados, los niños los sacan de la ranura y los utilizan para rehacer el mismo dibujo en la tabla. No es fácil ocupar en este juego a varios alumnos simultáneamente, y es fácil el controlarlos.

Juegos de Acoplamiento Lógicos: En esta categoría de ocupaciones podemos colocar ciertos juegos de construcción que hemos hecho para dar al niño ocasión de ejercitar sus manos. Estas pequeñas construcciones le proporcionan mucha satisfacción y le obliga al mismo tiempo a realizar un trabajo de análisis.

Ensamblajes con Telas: Entre los juegos de ensamblaje hay que destacar aquellos que unen trozos de tela.

Se pueden realizar ensamblajes de bolsas, de sombreros, de calzados, de toldos, de sombrillas, de vaderas, de asientos, etc.

Juegos de Construcción y de Montaje: Tienen la ventaja de exigir a la vez imaginación, lógica y reflexión, se puede invitar al niño a unir las piezas a su gusto o imponerle algunas reglas, construyendo un modelo a imitar. O también hacerle descubrir un orden, como cuando construye una casa con bloques o coloca estos para representar un tren, un barco u otro objeto.

Juegos Mecánicos: Los temperamentos más positivos y de más edad se complacen también con objetos ya contruidos, como:

- Trenes
- Barcos
- Molinos
- Máquinas de Vapor
- Dinámicos, etc.

Que no tienen más que poner en movimiento o empalmar con otros modelos reducidos. El interés que encuentran en ello es el poder reproducir en miniaturas la realidad completa e iniciarse en el mundo técnico. (Decroly, 2002)

COORDINACIÓN

La coordinación, es “lo que crea una buena organización durante la ejecución de los gestos motores”. Y es la “capacidad de regular de forma precisa la intervención del propio cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la acción motriz prefijada”. (Camerino, 1996)

Clasificación general sobre la Coordinación, en función de dos aspectos importantes:

- Coordinación Dinámica general: es el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.
- Coordinación Óculo-Segmentaria: es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo. Puede ser óculo-manual y óculo-pédica. (Boulch, 1987)

El niño se puede movilizar en base a una armónica ejecución de los gestos motores, permitiendo al niño o niña trabajar en función de sus movimientos, como base para lograr un objetivo en relación con su cuerpo y su actividad motora.

COORDINACIÓN ÓCULO – MANUAL

La Coordinación Óculo - Manual “es la capacidad de interacción entre el sentido de la vista y coordinación neuro-muscular de las manos”. (Pozo, 2009)

En relación con el desarrollo de la coordinación con la que trabajan los niños, se hace referencia al manejo del sentido de la vista con la de las manos, en donde el trabajo que se realiza permite potenciar el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, ya que cada actividad desarrollada dentro del salón de clase, le permite al niño (a), ejercer un control sobre su cuerpo en relación con los movimientos que ejecuta con sus manos.

MOTRICIDAD FINA

La Psicomotricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales, etc. Aquí está la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, etc. (Fernandez, 2012)

La Motricidad Fina, se esquematiza con los movimientos más finos que ejecuta el cuerpo, siendo trabaja en el salón de clase, desde un punto técnico donde se busca potenciar en los niños y niñas funciones básicas, las cuales potencian el desarrollo integral de los estudiantes.

COORDINACIÓN ÓCULO – PODAL

Es la capacidad de interacción entre el sentido de la vista y la coordinación neuro-muscular de los pies”. (Pozo, 2009)

El cuerpo ejecuta movimientos con las extremidades superiores y con las extremidades inferiores, cada movimiento realizado con dichas partes del cuerpo, deben ser realizadas en coordinación con el sentido de la vista, ya que cada movimiento desarrollado le proporciona al niño (a) un punto de vista diferente, en concordancia con su esquema corporal y en función de los movimientos psicomotores que ejecuta dentro del salón de clase.

MOTRICIDAD GRUESA

La Psicomotricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría. (Fernandez, 2012)

La Motricidad Gruesa, se esquematiza con los movimientos más gruesos que ejecuta el cuerpo, siendo trabaja en el salón de clase, desde un punto de vista psicomotor donde se busca potenciar en los niños y niñas, el movimiento, la capacidad de expresarse a través de su cuerpo, el mantener el equilibrio, el saltar, correr y ejecutar movimientos que impliquen gran apertura del desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas, dentro del salón de clase.

DESTREZA VISO – MOTORA

La Coordinación Viso-motriz implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos y pies. La coordinación visomotora es interrelación de áreas como conocimiento visual, direccionalidad, orientación espacial, conocimiento, lateralidad, por ello deducimos que la coordinación visomotora es un sensorio-motriz puro. (Fernandez, 2012)

La Destreza Viso – Motora, ayuda al niño a realizar movimientos con mayor precisión, en donde el movimiento de todo el esquema motor (cuerpo), se lleva a cabo en una coordinación con la percepción visual que tiene el niño en relación con el espacio que lo rodea y los objetos que se encuentran a su alrededor, esta destreza se maneja bajo parámetros.

PARÁMETROS CINEMÁTICOS

“Los Parámetros Cinemáticos son la dirección espacial, cuando se experimenta el movimiento, el niño puede experimentar el tiempo, el espacio y la lógica de los hechos, aprendiendo así a dar sentido a su ambiente y a lograr una aprehensión más firme de la realidad”. (Ramos, 2009)

Los Parámetros Cinemáticos, ayudan al niño o niña a establecer los parámetros de ubicación al realizar una determinada actividad, permiten determinar el espacio, en relación con el entorno que rodea al niño o niña, en función de un desarrollo positivo de sus funciones básicas y en pro del desarrollo de las habilidades motrices que el niño o niña, debe desarrollar en el Primer Año de Educación General Básica, resaltando la dirección que se debe tomar en cuenta al desarrollar la actividad.

DIRECCIÓN

“La dirección, por su parte es la tendencia de algo inmaterial hacia determinados fines, al camino o rumbo que un cuerpo sigue en movimiento y el consejo o enseñanza o precepto con que se encaminan a alguien”. (Toapanta, 2013)

La Dirección busca orientar al niño en función de sus movimientos hacia el lugar que desee movilizarse o desee llegar en un determinado tiempo, como resultado de una acción o actividad motriz que se encuentre realizando.

PARÁMETROS CINÉTICOS

Los Parámetros Cinéticos expresan la fuerza, que es la capacidad de ejercer la tensión contra una resistencia, esta capacidad depende esencialmente de la potencia contráctil del tejido muscular, para dar como resultado acciones. Generalmente, estos movimientos trabajan en conjunto de manera eficiente. (Rojo, 1997)

Los Parámetros Cinéticos permiten que se denote la fuerza con la que se realiza una actividad en función del cumplimiento de una acción, el niño o niña determina la energía que va a emplear al momento de realizar un actividad motriz,

con el fin de generar un movimiento ya sea de motricidad fina o motricidad gruesa.

FUERZA

“La fuerza es la capacidad del cuerpo para vencer o ejercer una tensión contra una resistencia. La fuerza resulta muy importante por el hecho de que vencer o soportar una resistencia es una tarea que con frecuencia se realiza en la actividad cotidiana”. (Gutiérrez, 1986)

La Fuerza permite al niño desarrollar su potencial en la actividad que se encuentra realizando, es el énfasis que se pone en la habilidad motriz, para así lograr una coordinación viso – motora acorde al potencial del niño, ejecutando las habilidades motrices en función de la fuerza que se ejerce.

INTELIGENCIA PERCEPTO - MOTRIZ

“Conjunto de capacidades directamente derivadas y dependientes del funcionamiento del sistema nervioso central”. Para ubicar este tipo de capacidades nos vamos a remitir de nuevo a la clasificación en la que estos mismos autores agrupan las diferentes cualidades físicas en:

Capacidades perceptivo-motrices: Denominadas también capacidades perceptivas, psicomotrices...Según estos autores, las capacidades perceptivo-motrices básicas son:

- La corporalidad o esquema corporal
- La espacialidad
- La temporalidad (Camerino, 1996)

Las capacidades perceptivo-motrices son aquellas que apoyan el desarrollo sensorial de los niños o niñas, ejecutando la tarea de una manera óptima, en función de las habilidades motrices que el niño desarrolla en cada una de las actividades que realiza con movimiento como: saltar y quedarse sobre un pie, atravesar con equilibrio. Destacando en este punto el desarrollo del Esquema Corporal.

ESQUEMA CORPORAL

“Conocimiento que tenemos de nuestro cuerpo en estático o en movimiento, en relación con sus diferentes partes y el espacio que le rodea”. Una mala o deficiente estructuración del esquema corporal puede manifestarse en tres planos (Castañer y Camerino, 1996):

- Perceptivo: dificultad en la percepción del mundo que le rodea
- Motor: defectuosa coordinación y torpeza.
- Social: dificultad en relaciones con el medio (fracaso escolar y familiar).

Respecto a los diferentes componentes del esquema corporal la mayoría de los autores coinciden en concretar los siguientes (Castañer y Camerino, 1996): Conocimiento y control corporal; Actitud, relajación, respiración y lateralidad.

(Sarmiento, 2012), define al Esquema Corporal, como la imagen corporal o representación que cada uno tiene de su propio cuerpo, sea en un estado de reposo o en movimiento. Según los especialistas, el desarrollo del esquema corporal tiene todo un proceso, depende de la maduración neurológica, como también de las experiencias que el niño tenga.

El desarrollo de las habilidades físicas en niños (as), desde la edad temprana, debe estar presente a partir de la experiencia corporal como totalidad y unidad. Desde la etapa en que el niño (a), gatea se le puede considerar como una manera expresiva de la actividad física. En esta etapa no hay dudas de que el juego, es la primera y principal estrategia para desarrollar, canalizar la creatividad y la práctica de los valores dentro del ambiente escolar. (Boulch, 1987)

El conocimiento del Esquema Corporal, le permite al niño tener un conocimiento amplio de su propio cuerpo ya sea que se encuentre en movimiento o estático, dándole un sentido de pertenencia de lo que es suyo, en relación con el espacio que lo rodea y en función de las actividades que realiza. El desarrollo del Esquema Corporal en los niños y niñas se maneja en función del conocimiento del propio cuerpo y de cada una de las partes del mismo.

TEMPORALIDAD

“Conjunto de acontecimientos que siguen un orden o distribución cronológica y una duración cuantitativa del tiempo transcurrido entre los límites de dichos acontecimientos”. Por ello, el niño que inicia una acción motriz debe prever su duración, la distribución de los componentes en el tiempo, el ritmo de ejecución óptimo, etc. (Boulch, 1987)

La Temporalidad le permite al niño no solo ubicar sus actividades en el espacio, sino también en el tiempo, saber determinar la duración de lo que se encuentra realizando es de vital importancia para marcar el ritmo de ejecución de la actividad motriz o en función de proveer la duración de la misma, determinado los componentes de la Temporalidad.

ESPACIALIDAD

“Proceso mediante el cual se perciben, reconocen e incluso se representan mentalmente una serie de relaciones espaciales que facilitarán la relación con el entorno”. (Boulch, 1987)

La ubicación espacial es saber determinar un espacio en función del entorno mediato e inmediato que rodea al niño o niña; es saber ubicarse relación con el espacio y con los objetos que se encuentran a su alrededor. Determinando así varios componentes de la Espacialidad los cuales generan una mejor posición del cuerpo en un lugar determinado.

Variable Dependiente

PROCESO COGNITIVO

El procesamiento de la información en la mente humana fluye a través de un sistema cognitivo, desde esta perspectiva se entiende que la persona tiene un papel activo en los procesos de recepción, selección, transformación, almacenamiento, elaboración, recuperación y transformación de la información que llega. Dichos procesos se componen de elementos cognitivos interrelacionados entre sí, que actúan conjuntamente, para formar operaciones mentales más complejas. Así, una función cognitiva es una unidad de funcionamiento mental que se puede unir o complementar con otras para formar una unidad de orden superior, de manera que un proceso cognitivo se puede estudiar desde sus unidades más básicas (funciones cognitivas), o procesos más elaborados (habilidades del pensamiento). (Díaz, 2012)

Durante los procesos de la función cognitiva, se demuestra la capacidad de enfocar los datos más importantes de la información para resolver un problema, ordenando, clasificando, almacenando y transformando la misma de acuerdo a la

necesidad del niño o niña, dentro del proceso de Enseñanza – Aprendizaje. Se destaca que ninguna función cognitiva trabaja por separado, todo es una conjunción dentro del funcionamiento mental.

SISTEMA ACTIVADOR RETICULAR ASCENDENTE

El Sistema Activador Reticular Ascendente es el lugar por donde ingresan los sentidos, si esta información pasa, llegan al tálamo, integrándose y de allí a las fuerzas del placer-dolor, y es el placer el que debe activarse, el placer por el aprendizaje. En este lugar debemos considerar el estado emocional, puesto que influye en la capacidad de aprendizaje y en el quehacer de su vida cotidiana. Las experiencias pueden transformarse en recuerdos, el que suceda, dependerá del nivel de emotividad que determinara su permanencia. (Brito, 2000)

El Sistema Activador Reticular Ascendente, ayuda a transportar la información a la corteza cerebral, desarrollando así el nivel de conciencia del individuo, es decir un conocimiento inmediato sobre sí mismo y sobre lo que tiene a su alrededor o sobre sus propias acciones, determinando el nivel de emotividad que se genere en dicho proceso.

CAPACIDAD SENSOPERCEPTIVA

La Capacidad Sensoperceptiva, es aquella que permite al organismo analizar e interpretar las señales provenientes del ambiente externo y del interior de nuestro cuerpo.

Todas las sensaciones son percibidas por nuestro cuerpo gracias a los receptores que captan los estímulos y los convierten en impulsos que llegan al cerebro a través de las vías nerviosas.

Los cinco sentidos pueden ser considerados como los analizadores, es decir, un conjunto de células especializadas que procesan la información.

La progresiva adquisición de conciencia de las diversas percepciones, permite al niño construir relaciones conscientes con el mundo que le rodea y orientarse en el tiempo y en el espacio (sólo después de los seis años, el niño demuestra tener una percepción del espacio similar a la de los adultos). (Mondoni, 2012)

La capacidad Sensoperceptiva, se desarrolla en base a nuevos estímulos propuestos y guiados por los padres de familia o por la docente, el niño irá en su experiencia adquiriendo nuevos conocimientos que nacerán desde lo más simple a

lo más complejo, permitiéndole desarrollarse en un ambiente de respuestas motrices complejamente estructuradas en función de su actividad motriz.

SENSACIÓN

La Sensación es un proceso neurofisiológico, es entendida como la recepción de la información que proviene del propio cuerpo y del medio a través de los diferentes receptores cerebrales que se encuentran distribuidos en el cuerpo, algunos de los cuales ocupan lugares muy específicos y, en cambio, otros están generalizados. Las sensaciones suelen clasificarse en interoceptivas, propioceptivas y exteroceptivas. En toda sensación hay un componente físico (el estímulo) un componente fisiológico (receptor, órgano sensible y neurona) y un componente psicológico (toma de conciencia del hecho). Se producen a través de los sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto) y son el punto de partida del conocimiento. La mente, las compara y asocia con experiencias sensoriales pasadas, las interpreta y les da un significado y se convierten en una percepción. Los estímulos son recibidos por los órganos receptores provocando una excitación y un impulso nervioso que es transmitido a las áreas cerebrales, donde esta información se registra, se convierte en sensación y posteriormente en percepción. (Molina, 2009)

Las Sensaciones constituyen la fuente principal de nuestros conocimientos acerca del mundo exterior y de nuestro propio cuerpo. Ellas son los canales básicos por los que la información sobre los fenómenos del mundo exterior y en cuanto al estado del organismo llega al cerebro, dándole al hombre la posibilidad de orientarse en el medio circundante y con respecto al propio cuerpo. Si dichos conductos estuvieran cerrados y los órganos de los sentidos no llevaran la información necesaria, no sería posible ninguna vida consciente. (Luria, 1994)

Las Sensaciones buscan captar las características de los objetos que se encuentran alrededor del niño o niña, desarrollando así la capacidad de evaluar las características de los objetos como: el color, la forma, el tamaño, la textura, la dimensión, etc.; desencadenando así un proceso psíquico donde al ser registrada la sensación por la conciencia, esta llega a transformarse en percepción.

PERCEPCIÓN

La Percepción es un proceso mental que se encarga de interpretar y codificar los datos que aporta la sensación. Es el resultado de procesos de orden superior por integración o adición de mensajes.

La percepción tiene tres fases:

- Recepción.
- Discriminación e identificación de las impresiones sensibles.
- Unificación de impresiones actuales con experiencias pasadas.

La percepción es un acto de incorporación de información sensorial (aquello que llega a los sentidos y accede a la conciencia); se acompaña de la atención que es una percepción selectiva.

Percibir significa seleccionar esa parte de la información y prestarle atención. Este proceso es simultáneo a la sensación, por lo que, en la práctica, son inseparables y se convierten en fuente de conocimiento. (Molina, 2009)

La percepción se relaciona con el pensamiento, describiéndola como resultado de la confluencia de varios órganos de los sentidos, de distintos estímulos, y resaltando la influencia de la experiencia anterior para obtener informaciones más precisas. Para diversos autores la diferencia entre sensación y percepción estriba en que la segunda supone una participación activa del sujeto, que interpreta y estructura la información trascendiendo a la mera recepción del estímulo que sería la sensación. (Luria, 1994)

La Percepción es una parte de la Capacidad Sensoperceptiva, esta busca interpretar las sensaciones que llegan al organismo del niño o niña a modo de estímulo, dándoles significado y organizando de acuerdo a la información necesaria para desarrollar las habilidades cognitivas. La percepción incorpora la información sensorial receptada por los sentidos, de manera que la información es seleccionada de acuerdo a la necesidad del niño o niñas.

RECEPCIÓN DE ESTÍMULOS

Todos los individuos reciben estímulos mediante las sensaciones, es decir, flujos de información a través de cada uno de sus cinco sentidos; hay un proceso perceptivo mediante el cual el individuo selecciona, organiza e interpreta los estímulos, con el fin de adaptarlos mejor a sus niveles de comprensión. (Perez E., 2009)

El principal paso para llegar a la percepción, es recibir estímulos a través de las sensaciones; la información llega a través de los sentidos, ya que nada está en la mente que no haya pasado por los mismos, todo esto se da para que el individuo organice, seleccione y clasifique la información dentro de un marco de comprensión propio e individual.

ATENCIÓN

CONCEPTO

La Atención, es un proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos, se desarrolla en base a ciertos aspectos, como:

- **Amplitud:** La cantidad de información y de tareas.
- **Selectividad:** Estímulos que se pueden realizar simultáneamente.
- **Intensidad:** Cantidad de atención que prestamos a un objeto o tarea.
- **Oscilamiento:** Se refiere al continuo cambio que realiza la atención, cuando el sujeto tiene que atender diferentes tareas o procesar dos o más tipos de información al mismo tiempo.
- **Control:** Caracteriza la mayoría de las actividades que responden a unos objetivos y requieren unas respuestas determinadas.(Alzate, 2012)

La atención, en los niños y niñas es la capacidad para concentrar la actividad psíquica, es decir, el pensamiento, sobre un determinado objeto, generando así amplitud en la forma de adquirir conocimientos, puesto que el proceso de Enseñanza - Aprendizaje encierra una gama amplia de conocimientos expuestos de forma más concreta para los educandos. Es un aspecto de la percepción mediante el cual el niño o niña se coloca en la situación más adecuada para percibir mejor un determinado estímulo.

IMPORTANCIA

Se puede determinar como un niño o niña jugará con un objeto particular durante un tiempo considerable sin soltarlo, no obstante, su atención parece de cierta manera no tener una dirección determinada, que no sea la estimulación sensorial que recibe de aquello en que se está interesando. Se vive en un mundo de bombardeo sensorial, y para relacionarse eficazmente con él se debe aprender a separar lo relevante de lo irrelevante en una situación dada. Se debe determinar objetivos, percibir las relaciones, y a partir de ahí, sacar conclusiones. Por eso, la atención es una habilidad importante, ya que el funcionamiento cotidiano y la capacidad de aprender eficazmente requieren de este componente, y se necesita experimentarla para desarrollar nuestras habilidades.

CARACTERÍSTICAS DE LA ATENCIÓN

A pesar que no se ha llegado hasta la actualidad, a definir satisfactoriamente la atención dada la diversidad de criterios, la mayoría de los autores en sus intentos por lograrlo nos ofrecen una descripción o nos hablan de sus características (Kahneman, 1973; Rubenstein, 1982; Rosselló, 1998), entre las que destacan:

La Concentración

Se denomina concentración a la inhibición de la información irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados (Ardila, Rosselli, Pineda y Lopera, 1997). De esta manera mientras menos objetos haya que atender, mayor será la posibilidad de concentrar la atención y distribuirla entre cada uno de los objetos (Celada y Cairo, 1990; Rubenstein, 1982).

La Distribución de la atención

La Distribución de la atención se manifiesta durante cualquier actividad y consiste en conservar al mismo tiempo en el centro de atención varios objetos o situaciones diferentes. De esta manera, cuanto más vinculados estén los objetos entre sí, y cuanto mayor sea la automatización o la práctica, se efectuará con mayor facilidad la distribución de la atención (Celada, 1990; Rubenstein, 1982).

La Estabilidad de la atención

Es necesario recalcar que para obtener estabilidad en la atención se debe descubrir en el objeto sobre el cual se está orientado nuevas facetas, aspectos y relaciones, la estabilidad dependerá también de condiciones como el grado de dificultad de la materia, la peculiaridad y familiaridad con ella, el grado de comprensión, la actitud y la fuerza de interés de la persona con respecto a la materia (Rubenstein, 1982).

Oscilamiento de la atención

Esta capacidad para oscilar o desplazar la atención puede ser considerado como un tipo de flexibilidad que se manifiesta en situaciones diversas, especialmente en las que tenemos que reorientar nuestra atención de forma apropiada porque nos hemos distraído o porque tenemos que atender a varios estímulos a la vez (García, 1997; Rubenstein, 1982; Orjales, 1999). (Torres K.)

La atención le permite al niño o niña, enfocar sus capacidades Sensorio-perceptivas, en cualquier tarea que sea encomendada, todo dependerá del grado de intensidad con la que sea llevada a cabo, y de acuerdo a los estímulos que sean proporcionados al estudiante para que se logre desarrollarla al máximo de sus capacidades.

GRADOS DE CONTROL

El Grado de control es un criterio que clasifica a la atención de acuerdo a cuánto control voluntario hay en ella.

El Grado de control, al ser un criterio que precisamente clasifica a la atención en base a cuánto control ejerce el sujeto sobre ella, divide a la atención en dos: la atención voluntaria y la atención involuntaria. (Las Oposiciones, 2008)

El Grado de Control, dentro de la atención, permite ampliar una clasificación de acuerdo al control voluntario que se ejerce sobre determinado asunto, todo dependerá del grado de intensidad con el que se presente, generando así respuestas a estímulos que se presentan de manera voluntaria e involuntaria.

ATENCIÓN INVOLUNTARIA

La Atención Involuntaria está relacionada con la aparición de un estímulo nuevo, fuerte y significativo, y desaparece casi inmediatamente con el surgimiento de la repetición o monotonía.

La atención involuntaria tiende a ser pasiva y emocional, pues la persona no se esfuerza ni orienta su actividad hacia el objeto o situación, ni tampoco está relacionada con sus necesidades, intereses y motivos inmediatos. (Luria, 1994)

La Atención Involuntaria es un tipo de atención dentro del Grado de Control de la misma, esta se desarrolla de forma innata, receptando una respuesta a determinado estímulo que no necesita esfuerzo, ni una orientación hacia dicha actividad, objeto o situación.

ESTÍMULO

Un estímulo “es cualquier agente externo, estado, o cambio que puede influir en la actividad de una célula, tejido u organismo”. (Rothstein, 2005)

Un estímulo es aquel agente externo o interno que provoca una reacción en determinado organismo, como resultado de su acción, la reacción puede ser de forma voluntaria e involuntaria, todo dependerá del grado de intensidad con el que se presente, puede ser fuerte y novedoso o pasivo y poco llamativo; todo esto generara una reacción en el niño o niña.

ATENCIÓN VOLUNTARIA

La Atención Voluntaria está relacionada con la aparición de un estímulo nuevo, fuerte y significativo, y desaparece casi inmediatamente con el surgimiento de la repetición o monotonía. La atención voluntaria se desarrolla en la niñez con la adquisición del lenguaje y las exigencias escolares. Una vez que el niño adquiera la capacidad de señalar objetos, nombrarlos y pueda interiorizar su lenguaje, será capaz de trasladar su atención de manera voluntaria e independiente de los adultos. (Flores, 2011)

La Atención Voluntaria es un tipo de atención dentro del Grado de Control de la misma, esta se desarrolla con la interacción del niño con los adultos, quienes guían su atención mediante una instrucción verbal para luego hacerse consciente y activa. El estímulo que sea proporcionado será fuerte y significativo para generar un aprendizaje positivo.

INTERIORIZACIÓN

La interiorización, en su acepción general este término designa el conjunto de los procesos mediante los cuales ciertos elementos del mundo exterior son integrados al funcionamiento mental de un sujeto, bajo forma de representaciones que contribuyen a la reorganización de las estructuras afectivas o cognitivas superiores. (Doron, 2007)

El interiorizar los acontecimientos que suceden en el entorno mediato e inmediato, le permite al niño desarrollar las capacidades de percepción y atención, en relación con lo que llame su interés por conocer más a fondo lo que se va a tratar.

LA ATENCIÓN Y SU RELACIÓN CON OTROS PROCESOS

La actividad psicológica del hombre se caracteriza por el funcionamiento conjunto e interactivo de procesos y mecanismos, las cuales tienen funciones concretas, de esta manera la atención no es una actividad aislada, sino que se relaciona directamente con los procesos psicológicos a través de los cuales se hace notar. Las relaciones que se pueden establecer son las siguientes.

Atención, Motivación y Emoción: Motivación y emoción han sido considerados como factores determinantes de la atención, de este modo un estado de alta motivación e interés estrecha nuestro foco atencional, disminuyendo la capacidad de atención dividida, así como el tono afectivo de los estímulos que nos llegan y nuestros sentimientos hacia ellos contribuyen a determinar cuál va a ser nuestro foco de atención prioritario (García, 1997).

Atención y Percepción: La atención ha sido concebida en muchas ocasiones como una propiedad o atributo de la percepción, gracias a la cual seleccionamos más eficazmente la información que nos es relevante.

García (1997) indica que la atención considerada como propiedad de la percepción produce dos efectos principales:

- Que se perciban los objetos con mayor claridad.
- Que la experiencia perceptiva no se presente de forma desorganizada, sino que al excluir y seleccionar datos, estos se organicen en términos de figura y fondo.

La existencia de la atención en el proceso de percepción significa que el hombre no solamente oye, sino que también escucha, incluso a niveles intensos, y que el hombre no solo ve, sino que observa y contempla (Rubenstein, 1982).

Atención e Inteligencia:

La inteligencia ha sido entendida de manera general como la capacidad de dar soluciones rápidas y eficaces a determinados problemas. Sin embargo para realizar un trabajo de manera eficiente se requiere de habilidad, en este sentido la atención sería una de las herramientas que posibilita y optimiza dicha habilidad.

Atención y Memoria: La memoria es el proceso mental mediante el cual la persona fija y conserva las experiencias vividas y las re-actualiza de acuerdo a las necesidades del presente (Celada y Cairo, 1990). La memoria asegura el almacenamiento de la información, siendo la atención uno de los factores asociados a su buen funcionamiento, entendida esta como el esfuerzo realizado por

la persona tanto en la fase de almacenamiento como en la fase de recuperación de la información (Reategui, 1999). (Torres K.)

En el campo educativo se debe entrenar la mente para prestar una completa atención a lo que se encuentra alrededor y lo que se percibe del entorno, con ello se genera un estado en el que la mente está siempre aprendiendo.

2.5. Hipótesis

Los Juegos Visuales Motores inciden en el desarrollo de la Atención; en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica, de los paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egúez” de la Ciudad de Ambato.

2.6. Señalamiento de Variables de la Hipótesis

Variable Independiente

Juegos Visuales Motores

Variable Dependiente

Atención

Término de Relación

Incide

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de la Investigación

El presente trabajo de Investigación tiene dos enfoques, el enfoque Cualitativo y el enfoque Cuantitativo.

El enfoque Cualitativo, hace énfasis en la validez de las investigaciones a través de la proximidad a la realidad empírica que brinda esta metodología. No suele probar teorías o hipótesis. Es, principalmente, un método de generar teorías e hipótesis.

El enfoque Cuantitativo, usa la recolección de datos para probar una hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. (Dzul, 2006)

El enfoque Cualitativo busca vislumbrar las cualidades del trabajo que se está realizando, ya que busca la comprensión de los fenómenos sociales, donde la búsqueda principal es el significado de la comprensión de la realidad, orientado así al descubrimiento de hipótesis.

El enfoque Cuantitativo busca visibilizar y medir el trabajo que se está realizando, ya que busca las causas y la explicación de los hechos que se estudia, así como se orienta a la comprobación de hipótesis.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

La Modalidad Básica de la Investigación, busca esclarecer el tipo de investigación que se llevará a cabo, con la finalidad de recoger los fundamentos necesarios de la misma, ya que existen muchas estrategias para su procedimiento metodológico. (Franco, 2013)

Por tal razón, la actual investigación, se enfocó dentro de la modalidad de proyecto factible, utilizando la Investigación de Campo, la Investigación Documental – Bibliográfica y la Investigación Experimental.

3.2.1. Investigación de Campo

Este tipo de investigación se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones. En esta se obtiene la información directamente en la realidad en que se encuentra, por lo tanto, implica observación directa por parte del investigador. (Rodríguez G. , 2011)

Se realizará dicha investigación, en el lugar donde se han generado los hechos, para así poder efectuar un proceso en el que están inmersos: la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”, la docente titular y los niños y niñas; con ello se podrá detectar el problema desde su origen para no alterar las condiciones de la realidad.

3.2.2. Investigación Documental- Bibliográfica

Este tipo de investigación es la que se realiza apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie. Como subtipos de esta investigación están la investigación bibliográfica, la hemerográfica y la archivística; la primera se basa en la consulta de libros, la segunda en artículos o ensayos de revistas y periódicos, y la tercera en documentos que se encuentran en los archivos, como cartas, oficios, circulares, expedientes, etcétera. (Rodríguez G. , 2011)

Este tipo de investigación será empleada para sustentar el trabajo investigativo, para ello se tomó información tanto de fuentes primaria como secundarias, como: revistas, manuales, folletos y documentos de sitios web.

3.2.3. Investigación Experimental:

Es la investigación en la que se obtiene la información por medio de la observación de los hechos, y que se encuentra dirigida a modificar la realidad con el propósito de estudiarla en circunstancias en las que normalmente no se encuentran, con el fin de describir y analizar lo que ocurriría en determinadas condiciones. (Rodríguez G. , 2011)

La investigación es de tipo Experimental, ya que se manipula o experimenta con las dos variables.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

Se refiere al grado de profundidad con que se aborda un fenómeno o un evento de estudio y permite darle la dimensión al nivel de acuerdo a los objetivos establecidos, determinando la manera de cómo el investigador abordara el evento de estudio, de acuerdo a las técnicas, métodos, instrumentos y procedimientos propios de cada uno. (Hernández M. , 2012)

El Nivel o Tipo de Investigación, le da un grado de profundidad, unidad, coherencia, secuencia y sentido práctico a todas las actividades con las que se aborda al objeto de estudio, buscando así una respuesta al problema planteado.

3.3.1. Nivel exploratorio

Es considerada como el primer acercamiento científico a un problema. Se utiliza cuando este aun no ha sido abordado o no ha sido suficientemente estudiado y las condiciones existentes no son aun determinantes. Cuando no existe un cuerpo teórico abundante que ilumine el estudio sobre el fenómeno observado y lo resultados que se obtengan sea un aporte al reconocimiento de los elementos que lo integran. No se conocen con precisión las variables puesto que ellas surgen del mismo estudio No se plantean hipótesis. La muestra es pequeña. Trata de describir o explicar, o ambas a la vez, los fenómenos en estudio. Tiene carácter

provisional en cuanto que se realiza para obtener un primer conocimiento de la situación donde se piensa realizar una investigación posterior. (Rodríguez, 2012)

El presente trabajo de Investigación es de carácter exploratorio, porque se plantea una concepción donde los docentes buscan una metodología más flexible, donde los estudiantes aprendan no solo con la teoría sino también con la práctica, donde el aprender sea de una manera lúdica y divertida. Es decir que se desarrolle nuevos métodos, con el fin de generar hipótesis que permitan desarrollar al máximo las habilidades de cada niño y niña.

3.3.2. Nivel descriptivo

Tiene como objetivo la descripción de los fenómenos a investigar, tal como es y cómo se manifiesta en el momento (presente) de realizarse el estudio y utiliza la observación como método descriptivo, buscando especificar las propiedades importantes para medir y evaluar aspectos, dimensiones o componentes. Pueden ofrecer la posibilidad de predicciones aunque rudimentarias. Se sitúa en el primer nivel de conocimiento científico. Se incluyen en esta modalidad gran variedad de estudios (estudios correlacionales, de casos, de desarrollo, etc). (Rodríguez, 2012)

El presente trabajo de Investigación es de carácter descriptivo, porque busca responder al porque, se busca la relación del sentido de la vista con los movimientos psicomotrices; detectando así los factores que determinan ciertos comportamientos en donde se contribuirá al desarrollo y potenciación de las habilidades, es decir el buscar la respuesta a cómo influyen los Juegos Visuales Motores en el desarrollo de la Atención de los niños y niñas.

3.3.3. Asociación de Variables

Son aquellas que actúan sobre dos variables de tipo dependiente (V.D. ↔ V.D.). Miden y evalúan con precisión el grado de relación que existe entre dos conceptos o variables en un grupo de sujetos durante la investigación. La correlación puede ser positiva o negativa. Exigen el planteamiento de hipótesis que se comprobarán o no. Su utilidad radica en saber cómo se puede comportar un concepto o variable, conociendo el comportamiento de otra variable relacionada. Tienen en cierto sentido un valor explicativo, aunque parcial. (Rodríguez, 2012)

Se podrá examinar la correlación que existe entre las variables dependiente e independiente, lo cual determina el grado de relación y la asociación entre ambas variables, para determinar la incidencia de los Juegos Visuales Motores en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica del paralelo “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez.

3.4. Población y Muestra

La población a investigar está conformada por los niños/as y docentes, del Primer Año de Educación General Básica, paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”, ubicada en el cantón Ambato.

Docentes	2
Niños y niñas	63

Cuadro N° 1 “Población y Muestra”

Informantes	Número	Porcentaje
Docentes	2	2.57%
Niños y niñas	63	97.43%
Total	64	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Debido a que la población total es pequeña no se extraerá una muestra, y por la confiabilidad de la Investigación se trabajara con el total de la población.

3.5. Operacionalización de Variables

Variable Independiente: Juegos Visuales Motores

Cuadro N° 2 “Operacionalización de Variables – Variable Independiente”

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA INSTRUMENTO
Según Essy 2010, los Juegos Visuales Motores, contribuyen a desarrollar el sentido de la Vista en relación con los movimientos psicomotrices del niño o niña, mejorando el aprendizaje significativo, proveen capacidades únicas dando apoyo a nuevos métodos lúdicos, desarrollan la creatividad y la lógica elemental mediante la constatación natural de los errores cometidos.	Movimientos Psicomotrices Métodos Lúdicos Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación viso-motora • Estrategias • Nuevas ideas 	<p>¿El niño o niña, tiene desarrollada la Coordinación Viso - Motora en su totalidad? Si () No ()</p> <p>¿Cómo docente Ud. utiliza estrategias que mejoran los métodos lúdicos dentro del salón de clase? Si () No ()</p> <p>¿Cómo docente Ud. cree, que el niño o niña, al manejar los Juegos Visuales Motores, desarrollara su creatividad? Si () No ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación dirigida a niños y niñas. • Encuesta dirigida a Docentes.

Fuente: Marco Teórico

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Variable Dependiente: Atención

Cuadro N° 3 “Operacionalización de Variables – Variable Dependiente”

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA INSTRUMENTO
<p>Según Alzate 2012, la Atención, es una función cognitiva que permite que nos centremos en un determinado estímulo o información relevante. Ésta se dedica a regular el flujo de información, y puede ser consciente o inconsciente.</p>	<p>Función Cognitiva</p> <p>Estímulo</p> <p>Información relevante</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Recepción de información •Reacción voluntaria o involuntaria • Adquirir conocimientos 	<p>¿Cómo docente Ud. cree que la manera con la que se proporciona la Información, en los niños y niñas; es importante para conseguir Atención en ellos? Si () No ()</p> <p>¿Cómo docente Ud. cree que para que exista una reacción voluntaria en los niños y niñas, es necesario centrar la atención en un estímulo? Si () No ()</p> <p>¿Cómo docente Ud. cree, que para que los niños y niñas, adquieran conocimientos, es necesario centrar su Atención en una información relevante? Si () No ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación dirigida a niños y niñas. • Encuesta dirigida a Docentes.

Fuente: Marco Teórico

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

3.6. Recolección de Información

En la recolección de la Información del presente trabajo de Investigación, se utilizara la técnica de la Encuesta y Ficha de Observación.

El cuestionario será dirigido a los docentes del Primer Año de Educación General Básica, paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”, sobre la utilización de los Juegos Visuales Motores para potenciar el desarrollo de la Atención de los niños y niñas en el salón de clase.

La información obtenida en los diferentes escenarios donde se desarrollara el proceso de Enseñanza –Aprendizaje, será en base al trabajo de campo que se realizará con las fichas de observación y las encuestas, las mismas que serán registradas para su posterior tabulación y análisis estadístico e interpretación de resultados.

Cuadro N° 4 “Recolección de Información”

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para determinar el efecto de los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención de los niños y niñas
2. ¿De qué personas u objetos?	Niños y niñas de la de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”.
3. ¿Sobre qué aspectos?	La importancia de los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención de los niños y niñas, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”.
4. ¿Quién y Quienes?	Investigadora: Jessica Ximena Núñez Bermudes
5. ¿Cuándo?	Abril a Agosto 2015
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”.
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Técnicas de recolección?	Encuesta y Ficha de Observación
9. ¿Con qué?	Cuestionario
10. ¿En qué situación?	En el salón de clase

Fuente: Proyecto de Investigación

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

3.7. Procesamiento y Análisis

Luego de recolectar la información mediante la entrevista aplicada a las docentes y la ficha de observación aplicada a los niños y niñas, se tabulara, analizará, interpretara y procesara la información obtenida de la siguiente manera:

- Se depurara la información de toda contradicción.
- Revisión crítica de la información obtenida.
- Verificación de la información.
- Clasificación de respuestas mediante la revisión de los datos recopilados, según las variables investigadas.
- Tabulación de las diferentes respuestas.
- Representación de gráficos estadísticos.
- Análisis e interpretación de resultados estadísticos.
- Comprobación de hipótesis.
- Conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados

4.1.1. Encuesta dirigida a Docentes

1. ¿Cómo docente Ud. utiliza estrategias que mejoran los métodos lúdicos dentro del salón de clase?

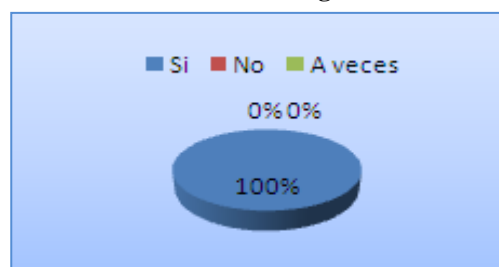
Cuadro N° 5 “Pregunta N° 1”

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 5 "Pregunta N° 1"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que si utilizan estrategias que mejoran los métodos lúdicos dentro del salón de clase, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes si conocen a cerca de las estrategias que mejoran los métodos lúdicos, es decir que las 2 maestras de Primer Año de Educación General Básica tienen conocimiento de los juegos y cómo utilizarlos para el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

2. ¿Cómo docente, Ud. conoce juegos que ayuden a desarrollar la Coordinación Óculo - Manual, para los niños y niñas?

Cuadro N° 6 "Pregunta N° 2"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 6 "Pregunta N° 2"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que si conocen juegos que ayuden a desarrollar la Coordinación Óculo - Manual, para los niños y niñas, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes si conocen juegos que ayuden a desarrollar la Coordinación Óculo – Manual, como medio básico para potenciar las habilidades de escritura, las mismas que se ejecutan en el Primer Año de Educación General Básica, como base para los años posteriores.

3. ¿Cómo docente Ud. ha aplicado estrategias para desarrollar la Coordinación Viso – Motora, en los niños y niñas?

Cuadro N° 7 “Pregunta N° 3”

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 7 "Pregunta N° 3"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que si han aplicado estrategias para desarrollar la Coordinación Viso – Motora, en los niños y niñas, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes si han aplicado estrategias para desarrollar la Coordinación Viso – Motora, como medio de estimulación ya que es de gran importancia para el desarrollo y dominio del cuerpo, desde los movimientos más generales hasta aquellos de carácter fino como ser la escritura.

4. ¿Cómo docente Ud. cree, que el niño o niña, al manejar los Juegos Visuales Motores, desarrollará su creatividad?

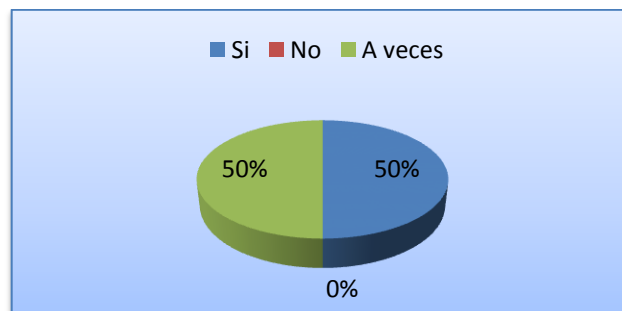
Cuadro N° 8 "Pregunta N° 4"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	0	0%
A VECES	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 8 "Pregunta N° 4"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, la 1 docente responde que si cree, que el niño o niña, al manejar los Juegos Visuales Motores, desarrollará su creatividad, lo que equivale al 50%; mientras que la 1 docente responde que cree que a veces, el niño o niña, al manejar los Juegos Visuales Motores, desarrollará su creatividad, lo que equivale al 50%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que estos juegos no solo deben atraer la atención, sino también permitir la creatividad, por medio de ello el niño aprenderá con más facilidad, debido a la importancia con la que se destacan los mismos dentro del proceso de Enseñanza-Aprendizaje y se enfatiza el desconocimiento de dicha importancia por parte de una de las docentes.

5. ¿Cómo docente Ud. cree, que el nivel de Atención de sus niños y niñas es?

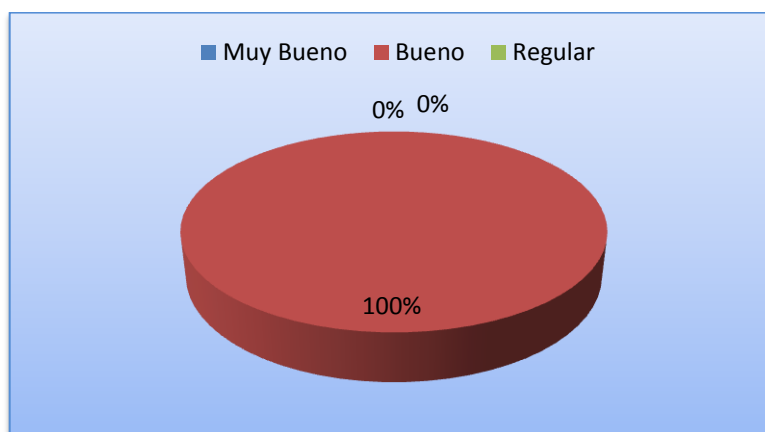
Cuadro N° 9 "Pregunta N° 5"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY BUENO	0	0%
BUENO	2	100%
REGULAR	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 9 "Pregunta N° 5"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que el nivel de Atención de sus niños y niñas es bueno, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes coinciden con el nivel de atención de sus niños y niñas, debido a la falta de aplicación de estrategias de motivación, en donde se pone al máximo los niveles de interés para ejecutar un proceso de Enseñanza – Aprendizaje óptimo, en función de las necesidades de los educandos.

6. ¿Cómo docente Ud. cree, que la manera con la que se proporciona la Información, a los niños y niñas; es importante para conseguir Atención en ellos?

Cuadro N° 10 "Pregunta N° 6"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 10 "Pregunta N° 6"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que si creen, que la manera con la que se proporciona la Información, a los niños y niñas; es importante para conseguir Atención en ellos, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes coinciden, en que la manera con la que se proporciona la Información, a los niños y niñas; es importante para conseguir su Atención, puesto que para mejorar la asimilación de contenidos en ellos, es importante la constante aplicación de nuevas estrategias.

7. ¿Cómo docente Ud. cree, que para que exista una reacción voluntaria en los niños y niñas, es necesario centrar su atención en un estímulo?

Cuadro N° 11 "Pregunta N° 7"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 11 "Pregunta N° 7"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que si creen, que para que exista una reacción voluntaria en los niños y niñas, es necesario centrar su atención en un estímulo, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes coinciden, en que para que exista una reacción voluntaria en los niños y niñas, es necesario centrar su atención en un estímulo, siendo así que las docentes admiten conscientemente estar de acuerdo con que un estímulo mejora el proceso de Enseñanza – Aprendizaje y esto debe ser por la experiencia que han adquirido a lo largo de sus años como profesionales en la docencia.

8. ¿Cómo docente Ud. cree, que para que los niños y niñas, adquieran conocimientos, es necesario centrar su Atención en una información relevante?

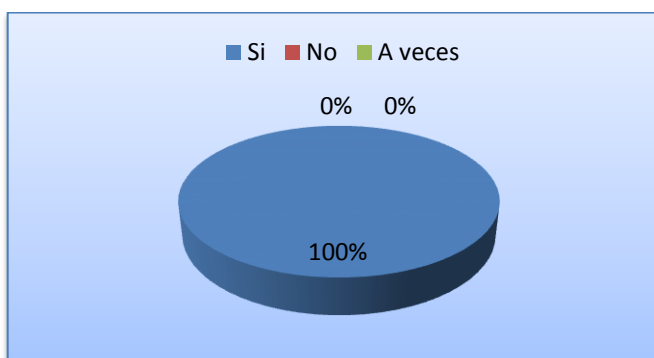
Cuadro N° 12 "Pregunta N° 8"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 12 "Pregunta N° 8"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que si creen, que para que los niños y niñas, adquieran conocimientos, es necesario centrar su Atención en una información relevante, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes coinciden, en que para que los niños y niñas, adquieran conocimientos, es necesario centrar su Atención en una información relevante, lo que facilita el aprendizaje en ellos generando un desarrollo correcto en sus conocimientos.

9. ¿Cómo docente Ud. cree, que sus niños y niñas, prestarían más Atención a clases, si utilizaría de manera continua los Juegos Visuales Motores?

Cuadro N° 13 "Pregunta N° 9"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 13 "Pregunta N° 9"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que si creen, que sus niños y niñas, prestarían más Atención a clases, si utilizaría de manera continua los Juegos Visuales Motores, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes coinciden, en que sus niños y niñas, prestarían más Atención a clases, si utilizarían de manera continua los Juegos Visuales Motores, ya que las actividades lúdicas permiten la adquisición de aprendizajes significativos en los niños y niñas de manera libre y voluntaria ya que el ser humano tiene la disposición para aprender lo que le llame la atención, lo que encuentra sentido o lógica.

10. ¿Cómo docente Ud. quisiera contar con una guía metodológica para trabajar los Juegos Visuales Motores, dentro del salón de clase?

Cuadro N° 14 "Pregunta N° 10"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 14 "Pregunta N° 10"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De las 2 docentes encuestadas que representan el 100%, las 2 docentes responden que si quisieran, contar con una guía metodológica para trabajar los Juegos Visuales Motores, dentro del salón de clase, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que las docentes coinciden, en que el tener una guía metodológica de juegos, mejorará mucho los niveles de educación y por ende esto elevará el progreso de los niños/as, en donde el tener y utilizar la misma puede ayudar al mejor desempeño estudiantil en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje.

4.1.2. Ficha de Observación dirigida a Niños y Niñas

1. ¿El niño o niña, realiza actividades lúdicas dentro del salón de clase?

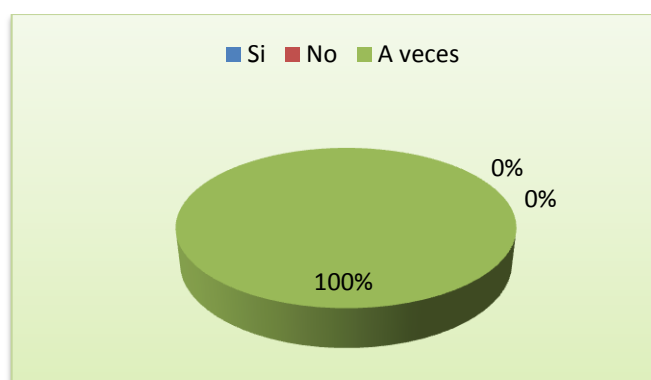
Cuadro N° 15 "Pregunta N° 1"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	0	0%
A VECES	63	100%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Cuadro N° 15 "Pregunta N° 1"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 63 niños y niñas realizan actividades lúdicas dentro del salón de clase a veces, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que de acuerdo a este análisis no siempre se usa el juego como estrategia para mejorar la asimilación de contenidos en los niños/as, por ende esta falta de aplicación del juego como estrategia no permite el desarrollo normal y efectivo de los estudiantes.

2. ¿El niño o niña, participa en juegos que desarrollan la Coordinación Óculo - Manual?

Cuadro N° 16 "Pregunta N° 2"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	30	48%
A VECES	33	52%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 16 "Pregunta N° 2"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 33 niños y niñas participan en juegos que desarrollan la Coordinación Óculo - Manual a veces, lo que equivale al 52%; mientras que los 30 niños y niñas no participan en juegos que desarrollan la Coordinación Óculo - Manual, lo que equivale al 48%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que de acuerdo a estos datos al ser muy determinantes numéricamente, una de las docentes no busca implementar estrategias para el uso y aplicación de juegos que desarrollan la Coordinación Óculo - Manual con sus niños o niñas, en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje lo cual es necesario si se quiere mejorar el nivel de educación actual.

3. ¿El niño o niña, tiene desarrollada la Coordinación Viso – Motora en su totalidad?

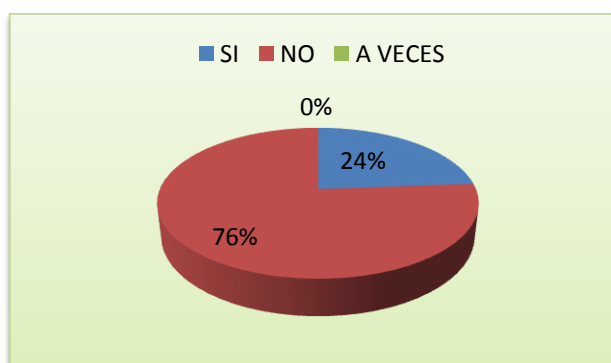
Cuadro N° 17 “Pregunta N° 3”

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	24%
NO	48	76%
A VECES	0	0%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 17 "Pregunta N° 3"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 15 niños y niñas si tienen desarrollada la Coordinación Viso – Motora en su totalidad, lo que equivale al 24%; mientras que los 48 niños y niñas, no tienen desarrollada la Coordinación Viso – Motora en su totalidad, lo que equivale al 76%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que es necesario aplicar estrategias para desarrollar la Coordinación Viso – Motora, como medio de estimulación ya que es de gran importancia para el desarrollo, dominio y coordinación de movimientos como: ojo- mano, ojo-pie y del cuerpo en general.

4. ¿El niño o niña, desarrolla su creatividad al manejar los Juegos Visuales Motores?

Cuadro N° 18 "Pregunta N° 4"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	56	89%
NO	0	0%
A VECES	7	11%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 18 "Pregunta N° 4"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 56 niños y niñas si desarrollan su creatividad al manejar los Juegos Visuales Motores, lo que equivale al 89%; mientras que los 7 niños y niñas, desarrollan su creatividad al manejar los Juegos Visuales Motores a veces, lo que equivale al 11%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que los Juegos Visuales Motores, no solo deben atraer la atención, sino también permitir la creatividad, por medio de ello el niño/a aprenderá con más facilidad, pero el desuso de los mismos puede generar en ellos, monotonía al realizar actividades de esta índole.

5. ¿El niño o niña, presta atención a la docente cuando la clase incluye juegos?

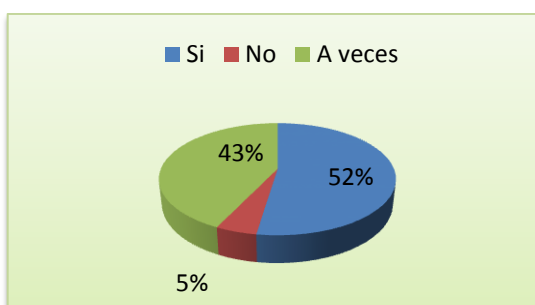
Cuadro N° 19 "Pregunta N° 5"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	33	52%
NO	3	5%
A VECES	27	43%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 19 "Pregunta N° 5"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 33 niños y niñas si prestan atención a la docente cuando la clase incluye juegos, lo que equivale al 52%; los 27 niños y niñas prestan atención a la docente cuando la clase incluye juegos a veces, lo que equivale al 43%; mientras que los 3 niños y niñas, no prestan atención a la docente cuando la clase incluye juegos, lo que equivale al 5%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que los niños y niñas no prestan la debida atención a las docentes cuando las clases incluyen juegos, debido a que estos no son presentados de una manera llamativa para los niños y niñas, siendo así que se debe implementar el juego en las horas de clase.

6. ¿El niño o niña, presta atención cuando la docente, proporciona información solamente hablada?

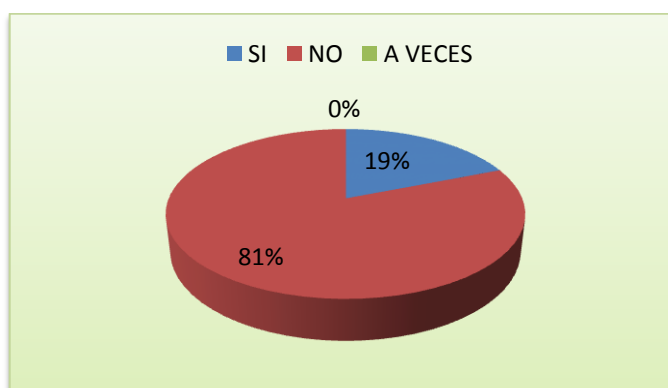
Cuadro N° 20 "Pregunta N° 6"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	19%
NO	51	81%
A VECES	0	0%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 20 "Pregunta N° 6"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 12 niños y niñas si prestan atención, cuando la docente proporciona información solamente hablada, lo que equivale al 19%; los 51 niños y niñas no prestan atención cuando la docente proporciona información solamente hablada, lo que equivale al 81%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que los niños y niñas no prestan atención a las docentes cuando las clases son solamente habladas, las mismas no incluyen ningún material de trabajo con el cual el niño o niña pueda desarrollar sus actitudes y aptitudes en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

7. ¿El niño o niña, centra su atención cuando el estímulo es adecuado?

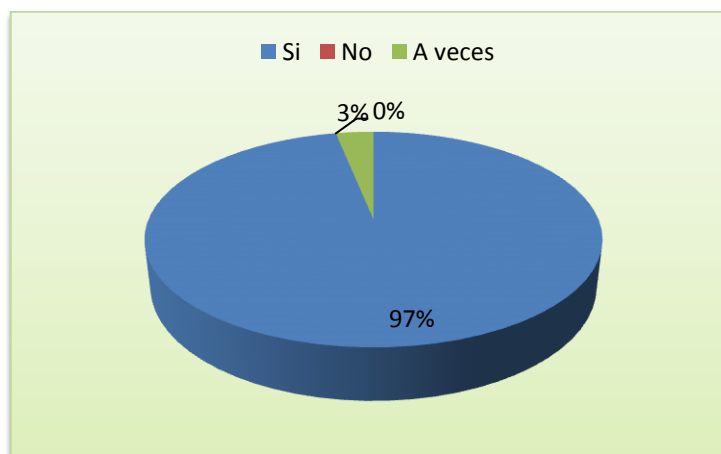
Cuadro N° 21 "Pregunta N° 7"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	61	97%
NO	0	0%
A VECES	2	3%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 21 "Pregunta N° 7"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 61 niños y niñas si centran su atención cuando el estímulo es adecuado, lo que equivale al 97%; mientras que los 2 niños y niñas, centran su atención cuando el estímulo es adecuado a veces, lo que equivale al 3%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que los niños/as aprenden mejor cuando el estímulo es adecuado, lo cual les permite adquirir mayor cantidad de conocimientos mejorando su nivel de aprendizaje.

8. ¿El niño o niña, adquiere aprendizajes significativos cuando la información es relevante?

Cuadro N° 22 "Pregunta N° 8"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	63	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 22 "Pregunta N° 8"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 63 niños y niñas si adquieren aprendizajes significativos cuando la información es relevante, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que los niños/as gustan de aprender con información relevante, un método de aprendizaje, que por ser atractivo, dinámico, y por ende facilita la transmisión de información de la docente al alumno.

9. ¿El niño o niña, para desarrollar su atención, utiliza Juegos Visuales Motores?

Cuadro N° 23 "Pregunta N° 9"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	63	100%
A VECES	0	0%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 23 "Pregunta N° 9"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 63 niños y niñas no utilizan Juegos Visuales Motores para desarrollar su atención, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que los niños/as requieren ejecutar los Juegos Visuales Motores, como estrategia para obtener su atención en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

10. ¿La docente utiliza una guía metodológica de Juegos con los niños y niñas?

Cuadro N° 24 "Pregunta N° 10"

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	63	100%
A VECES	0	0%
TOTAL	63	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Gráfico N° 24 "Pregunta N° 10"



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Análisis:

De los 63 niños y niñas, observados que representan el 100%, los 63 niños y niñas no son partícipes de la utilización de una guía metodológica de Juegos, por parte de las docentes, lo que equivale al 100%.

Interpretación:

Analizando los porcentajes se deduce que, con los niños/as las docentes no utilizan ninguna guía metodológica de trabajo, por lo que al juego se lo ejecuta de una manera libre, y sin lineamientos que permitan tener una base para poderlos ejecutar, dejando de lado los objetivos que se quiere lograr.

4.2. Comprobación de Hipótesis

Modelo Lógico:

Formulación de Hipótesis

H0= Hipótesis Nula

H1= Hipótesis Alternativa

H0= Hipótesis Nula. Los Juegos Visuales Motores no inciden en el desarrollo de la Atención en niños y niñas de Primer año de Educación General Básica de los Paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”.

H1= Hipótesis Alternativa. Los Juegos Visuales Motores inciden en el desarrollo de la Atención en niños y niñas de Primer año de Educación General Básica de los Paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”.

Modelo Matemático:

Ji Cuadrado

El estadístico ji-cuadrado (o chi cuadrado), que tiene distribución de probabilidad del mismo nombre, sirve para someter a prueba hipótesis referidas a distribuciones de frecuencias. En términos generales, esta prueba contrasta frecuencias observadas con las frecuencias esperadas de acuerdo con la hipótesis nula. (Ricardi, 2011)

Su fórmula es:

$$\chi^2 = \sum \frac{(o_i - e_i)^2}{e_i}$$

En donde:

X²= Ji cuadrado

∑= Sumatoria

Fe= Frecuencia esperada

Fo= Frecuencia observada

Nivel de significancia

Cuadro N° 25 “Frecuencia Observada”

	VI = 3.- ¿El niño o niña, tiene desarrollada la Coordinación Viso - Motora en su totalidad?			TOTAL
		SI	NO	
VD= 6.- ¿El niño o niña, presta Atención cuando la docente, proporciona i formación solamente hablada?	SI	0	12	12
	NO	15	36	51
	TOTAL	15	48	63

Fuente: Frecuencia Observada

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Cuadro N° 26 “Frecuencia Esperada”

	VI = 3.- ¿El niño o niña, tiene desarrollada la Coordinación Viso - Motora en su totalidad?			TOTAL
		SI	NO	
VD= 6.- ¿El niño o niña, presta Atención cuando la docente, proporciona i formación solamente hablada?	SI	2,85	9,14	11,99285714
	NO	12,14	38,85	51
				63

Fuente: Frecuencia Esperada

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Cuadro N° 27 “Cálculo del Ji Cuadrado”

fo Frecuencia Observada	Fe Frecuencia Esperada	O - E	(O-E) ²	((O-E) ²)/fe
0	2,85	-2,85	8,1225	2,85
15	12,14	2,86	8,1796	0,67
12	9,14	2,86	8,1796	0,89
36	38,85	-2,85	8,1225	0,21
$\chi^2 c$				4,63

Fuente: Cálculo – Ji Cuadrado

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Grados Libertad

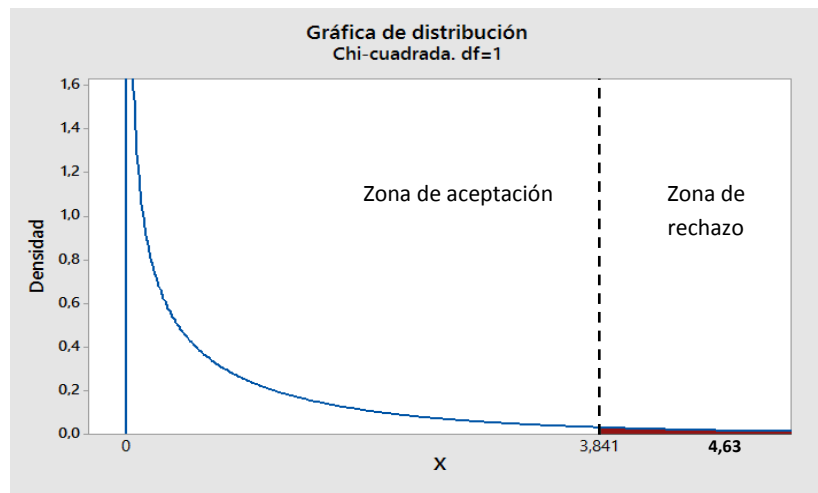
$$gl = (c-1) (f-1)$$

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

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

$$gl = 1 \quad \chi^2 c = 4,63$$

Gráfico N° 25 “Ji Cuadrado”



Fuente: Ji Cuadrado

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

Regla de Decisión

Para un grado de libertad de 1 con un margen de error del 0.05 se obtiene en la tabla 3,84 y como el valor del Ji Cuadrado calculado es de 4,63, se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces; se rechaza la H0 porque el X^2_c es 4,63, es mayor a 3,84 y cae en la zona de rechazo, se acepta la H1 que dice: **Los Juegos Visuales Motores si inciden en el desarrollo de la Atención en niños y niñas de Primer año de Educación General Básica de los Paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la Ciudad de Ambato.**

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones:

1. De los resultados de la investigación realizada en la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez” del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua, se determina que las actividades viso motoras, en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica inciden de manera positiva en el desarrollo de la Atención.
2. Los Juegos Visuales Motores no son aplicados, como una estrategia metodológica para el aprendizaje de los niños y niñas, lo cual dificulta el desarrollo de su Atención durante el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.
3. Se da una deficiente utilización del material didáctico por parte de las docentes, para incrementar la coordinación viso motriz, debido a que carecen de conocimientos de textos que muestren de manera clara y concisa actividades que llamen la atención del niño y niña.
4. La Institución carece de una guía didáctica, para la correcta utilización de los Juegos Visuales Motores en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de los paralelos “G” y “H”.

5.2. Recomendaciones:

- 1.** Utilizar los Juegos Visuales Motores para desarrollar la Atención, ayudara a que los niños y niñas tengan un buen desempeño dentro del salón de clase, incentivando así su imaginación, creatividad y la coordinación óculo – manual y óculo - podal.
- 2.** Emplear los Juegos Visuales Motores como una estrategia metodológica dentro del proceso de Enseñanza – Aprendizaje, desarrollando la coordinación viso motriz, como eje principal para la adquisición de destrezas motoras y aprendizajes significativos de los niños y niñas de 5 años.
- 3.** Planificar dentro de su horario académico actividades lúdicas, para ayudar a los niños y niñas de primer año de Educación General Básica a fortalecer el desarrollo de la coordinación viso motriz, como base para el desarrollo de la Atención.
- 4.** Elaborar una guía didáctica de Juegos Visuales Motores para el desarrollo de la Atención, que apoye y facilite el trabajo de los docentes dentro y fuera de clase para beneficio de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez” de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Datos Informativos

Título: “Guía didáctica de Juegos Visuales Motores para el desarrollo de la Atención en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez”.

Institución ejecutora: Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez”

Beneficiarios: Con la propuesta se tiene como finalidad beneficiar a los niños/niñas y docentes

Ubicación:

- Provincia: Tungurahua
- Cantón: Ambato
- Parroquia: Celiano Monje
- Dirección: Calle Rio Coca y Cervantes

Tiempo Estimado de la Institución: Segundo Quimestre del año lectivo 2014 – 2015

Equipo Técnico Responsable: Investigadora (Jessica Ximena Núñez Bermudes)

Costo: El valor estimado para realizar la presente propuesta es de un valor estimado en base a los gastos requeridos

Presupuesto:

Cuadro N° 28 “Presupuesto”

N°	Material	Valor
1	Material de oficina	25
2	Material bibliográfico	10
3	Impresiones	60
4	Anillados	25
5	Movilización	10
6	Alimentación	10
7	Internet	30
8	Mini Arcos	60
TOTAL		230,00

Fuente: Presupuesto

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

6.2. Antecedentes de la Propuesta

La presente Guía Didáctica esta creada con la finalidad de ayudar al personal docente y estudiantes en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, potenciando así el desarrollo de la Atención en base al uso y manejo de los Juegos Visuales Motores; se pretende destinar material didáctico y actividades para favorecer dicho proceso, el desarrollo del mismo prepara al niño y niña bajo las experiencias propias y la dirección de la maestra, promoviendo su aprendizaje de una manera integral en la educación.

Todos los niños y niñas aprenden de manera integral a través de momentos, experiencias en el medio que se desenvuelven siendo parte de una realidad social, el placer que sienten por el juego y las actividades que ejecuten acciones favorecen la capacidad de poder representar nuevas experiencias y así fortalecer el desarrollo de la Atención, en donde intervienen varios factores; psicológicos, psicomotrices y cognitivos que el niño/a va adquiriendo gradualmente hasta lograr su madurez para el aprendizaje, no se debe olvidar que para que este proceso sea

placentero siempre debe existir el aspecto lúdico y recreativo en todas las actividades.

6.3. Justificación

La elaboración de una Guía Didáctica, para las docentes se justifica por cuanto ha sido elaborada y planificada como una herramienta que servirá para mejorar el desarrollo de la Atención en los niños y niñas, el adecuado manejo de la misma, será el fundamento clave para la aplicación de los Juegos Visuales Motores, su base teórica servirá como herramienta particularmente valiosa y de gran utilidad para abordar de manera directa el problema encontrado.

La elaboración de la Guía servirá como medio eficaz para la ejecución de lo planteado en ella, a fin de mejorar la calidad y oportunidad de la información, esta Guía será una fuente importante de información escrita y será un instrumento de acción para el seguimiento y control de las actividades a desarrollarse dentro de las aulas de clase. Con ello se pretende dar a conocer estrategias didácticas de aprendizaje, tomando en cuenta que enseñar a los niños y niñas de primer año a través de diversos juegos permite desarrollar sus capacidades cognitivas, constituyendo así una herramienta creativa e innovadora para la docente.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General:

Diseñar una Guía Didáctica, mediante la compilación de material didáctico, técnicas y ejercicios en base a los Juegos Visuales Motores, los mismos que potencialicen el desarrollo de la Atención, en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica.

6.4.2. Objetivos Específicos:

- Sensibilizar a los docentes sobre el uso de los Juegos Visuales Motores en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica
- Planificar el contenido de la Guía Didáctica y la utilidad de los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención.
- Ejecutar ejercicios y actividades con material y actividades aplicables como estrategia para desarrollar los Juegos Visuales Motores en los niños y niñas.
- Evaluar el plan desarrollado de acuerdo a indicadores mediante una ficha de observación, como herramienta para la optimización de resultados en el desarrollo de la Atención.

6.5. Análisis de Factibilidad

La Guía didáctica de Juegos Visuales Motores para el desarrollo de la Atención en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez, es factible de realizarla, ejecutarla y evaluarla gracias al apoyo de las autoridades de la institución, a la acogida y aceptación de las docentes del Primer Año de Educación General Básica y de los niños y niñas, además porque se cuenta con los recursos económicos, materiales y humanos necesarios para su exitosa aplicación.

Factibilidad Política

Es factible debido a que se cuenta con el apoyo de profesionales de la Universidad Técnica de Ambato, la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez” promueve la actualización académica y se respeta los acuerdos y reglamentos internos de la institución donde se realizó la investigación.

Factibilidad Sociocultural

Porque en el desarrollo de la propuesta intervendrán los niños/niñas y las docentes, siendo parte de un avance de conocimientos constante y demandando la actualización docente.

Factibilidad de Equidad de Género

Las docentes, los niños y niñas, tendrán los mismos derechos que obligaciones en el desarrollo de los Juegos Visuales Motores, sin dar privilegio a ningún género, ni edad ya que todos tenemos las mismas capacidades.

Factibilidad Económico Financiero

Es económicamente aplicable por parte de la Investigadora (Jessica Ximena Núñez Bermudes), debido a que dispone de los recursos económicos, materiales y tecnológicos necesarios para invertir en el desarrollo de la misma.

6.6. Fundamentación

La investigación realizada impulso a crear la presente propuesta, debido a que es fundamental que las docentes trabajen en el desarrollo de los Juegos Visuales Motores de manera constante ya que son aquella base elemental para ocuparle al niño de un modo positivo en algo que permita desarrollar su atención, ya que se trabaja con los sentidos, un modo de percepción de las cosa que se encuentran alrededor del niño o niña, como un estímulo para potenciar su desarrollo y el manejo de las habilidades motrices en relación con su vista, potenciando así la destreza Viso Motora.

Esta guía didáctica es un instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar, los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje.

6.6.1 Fundamentación Científica

MINI ARCO es un juego didáctico que estimula el pensamiento lógico, la capacidad de abstracción y la concentración mental. Ha sido probado y actualizado durante más de cuarenta años y es aplicable a niños(as) de tres años en adelante, adolescentes y adultos. Brinda la posibilidad de trabajar en forma individual o grupal, de acuerdo con el avance educativo de quienes lo utilizan. Se distingue por la sencillez de su manejo y aplicación en todas las áreas. Por consiguiente, desde los aprendizajes significativo, colaborativo y procedimental, se ajusta al estudio de los textos expositivos de manera lúdica.

Es un método de enseñanza auto- correctivo de origen alemán cuyas iniciales ARCO corresponden a Aprender, Repite y Corrige. Este juego didáctico está compuesto por un estuche con fichas enumeradas del 1 al 12, que tienen en su envés un dibujo geométrico de forma y color diferente, la figura geométrica debe coincidir con la que se plantea en el ejercicio. De acuerdo con el modelo constructivista, se visualiza la implementación del Mini ARCO, como una estrategia didáctica para contribuir con el mejoramiento continuo de la comprensión lectora de los textos expositivos de manera lúdica. A partir de la colaboración mutua entre los estudiantes para aprender y la docente que orienta y proporciona estrategias didácticas que permitan a los estudiantes la construcción de esquemas mentales nuevos.

MINI ARCO ofrece la diversión de un juego, en combinación con el atractivo de poder autocorregir sus errores, aprendiendo así libres de presiones, sin prisa y motivados por su curiosidad natural y su deseo de saber más.

De un punto de vista pedagógico, MINI ARCO es un ejercicio psicomotor que desarrolla la psicomotricidad fina coordinada, agudiza la concentración, la atención y la memoria, favorece el trabajo mental a través de la percepción visual, la destreza óculo – manual, trabajando diferentes áreas del conocimiento en varios niveles progresivos a través de ejercicios de pensamiento y lógica.

Ofrece la posibilidad de trabajar en forma individual o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada niño o niña. Aligera a educadores, padres de familia y maestros de la supervisión directa y constante en la enseñanza, y fomenta el deseo de aprender de los más jóvenes.

CARACTERÍSTICAS Y VENTAJAS

MINI ARCO brinda las siguientes características y ventajas

- Permite el trabajo en grupo o individual
- Es auto correctivo
- Desarrolla la Inteligencia
- No es posible la memorización de soluciones
- Favorece las habilidades motora, sensorial, visual y mental
- Estimula el pensamiento lógico y ordenado
- Promueve el interés del alumno para investigar
- Estimula la capacidad de abstracción
- Estimula la concentración mental
- Corrige la dislexia
- No requiere de supervisión directa
- Fomenta el deseo de aprender en el niño y niña

Siguiendo el proceso de enseñanza-aprendizaje de tipo procedimental y dando lugar a aprendizajes compartidos de carácter significativo y colaborativo, se busca generalizar la motivación e interés de los estudiantes para que adquieran los conocimientos por sí mismos, a través de la utilización del Mini ARCO como juego didáctico. (ARISMA, 2010)

6.7. Metodología o Modelo Operativo

Cuadro N° 29 “Metodología o Modelo Operativo”

Fases	Metas	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempo
Sensibilizar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sensibilizar a los docentes sobre el uso de los Juegos Visuales Motores en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez” 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reunir a los docentes ✓ Socializar la guía didáctica para ayudar en el uso de los Juegos Visuales Motores. ✓ Realizar preguntas y respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivación. ✓ Papelotes. ✓ Diapositivas. ✓ Material de oficina. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Docentes ✓ Autoridades ✓ Investigadora 	3 horas
Planificar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar con los docentes sobre el uso de la guía didáctica de Juegos Visuales Motores para el desarrollo de la Atención en niños y niñas del Primer Año de 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrega del material. ✓ Indicar la importancia de la guía didáctica. ✓ Comentarios y análisis de las actividades de la guía didáctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guía didáctica. ✓ Material de apoyo. ✓ Actividades de la guía. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Docentes ✓ Autoridades ✓ Investigadora 	2 horas

	Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez”.				
Ejecución	✓ Ejecutar las actividades y realizar una demostración a las maestras sobre “Guía didáctica de Juegos Visuales Motores para el desarrollo de la Atención en niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez”.	✓ Puesta en marcha la propuesta	✓ Material de apoyo	✓ Docentes ✓ Niños y niñas	1 hora
Evaluación	✓ La evaluación será de la propuesta	✓ Ejecución de los ejercicios propuestos en la guía didáctica	✓ Fichas de observación ✓ Lista de cotejo	✓ Docentes ✓ Investigadora ✓ Niños y niñas	1 hora

Fuente: Modelo Operativo

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

6.8. Marco Administrativo

Cuadro N° 30 “Marco Administrativo”

PREGUNTAS BÁSICAS	DETALLE DE FACTORES A EVALUAR
1) ¿Quién aprueba?	El Rector.
2) ¿Quién ejecuta?	La Investigadora: Jessica Ximena Núñez Bermudes.
3) ¿Cuándo ejecuta?	Segundo Quimestre del año 2014 – 2015.
4) ¿Qué se ejecuta?	“Los Juegos Visuales Motores en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de los paralelos “G” y “H”, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la ciudad de Ambato”.
5) ¿Quién se beneficia?	Los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica.
6) ¿Para qué se ejecuta?	Para desarrollar la Atención en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Eguez.
7) ¿Cómo se ejecuta?	Mediante estrategias, juegos, métodos, actividades y material acordes a los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica.

Fuente: Marco Administrativo

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes

6.9. Plan de Monitoreo y Evaluación

Cuadro N° 31 “Plan de Monitoreo y Evaluación”

PREGUNTAS BÁSICAS	DETALLE DE FACTORES A EVALUAR
1) ¿Quién solicita evaluar?	La Investigadora: Jessica Ximena Núñez Bermudes.
2) ¿Qué evaluar?	El uso y manejo de los Juegos Visuales Motores.
3) ¿Por qué evaluar?	Porque las docentes no desarrolla los Juegos Visuales Motores, dentro del salón de clase.
4) ¿Para qué evaluar?	Para evidenciar los resultados que se alcanza en el desarrollo de la Atención.
5) ¿Quién evaluar?	El Rector, la Investigadora: Jessica Ximena Núñez Bermudes y las Docentes de Primer Año de Educación General Básica.
6) ¿Cuándo evaluar?	Durante y después del proceso de aplicación de la propuesta.
7) ¿Cómo evaluar?	Aplicación de la Guía de Juegos.
8) ¿Con que evaluar?	Indicadores establecidos.

Fuente: Plan de Monitoreo y Evaluación

Elaborado por: Jessica Ximena Núñez Bermudes



**GUÍA
DIDÁCTICA
DE
JUEGOS VISUALES
MOTORES PARA EL
DESARROLLO DE
LA ATENCIÓN**

Elaborado por:

Jessica Ximena
Núñez Bermudes

ÍNDICE

PORTADA.....	1
ÍNDICE.....	2
PRESENTACIÓN.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
OBJETIVOS DE LA GUÍA.....	5
ACTIVIDAD N°1 - ¿QUÉ DIBUJOS VAN JUNTOS?.....	6
ACTIVIDAD N°2 – “AQUÍ HAY ALGO EQUIVOCADO. ARRÉGLALO”.....	8
ACTIVIDAD N°3 - ¿QUÉ VA CON QUÉ?.....	10
ACTIVIDAD N°4 - ¿QUÉ FALTA?.....	12
ACTIVIDAD N°5 - QUÉ PARTE DEBE COLOCARSE EN EL TROZO BLANCO?.....	14
ACTIVIDAD N°6 - ¿QUÉ NÚMERO ES MAYOR?.....	16
ACTIVIDAD N°7 – “BUSCA LA MISMA RANA”.....	18
ACTIVIDAD N°8 - ¿QUÉ ES LO QUE NO CORRESPONDE?.....	20
ACTIVIDAD N°9 - ¿CON QUÉ HA HECHO ESTO EL OSITO BUSSI?.....	22
ACTIVIDAD N°10 - ¿QUÉ QUIERE HACER EL OSITO BUSSI?.....	24
ACTIVIDAD N°11 - ¿QUÉ O QUIÉN SE DIRIGE A LA DERECHA?.....	26
ACTIVIDAD N°12 - ¿QUÉ OPERACIÓN ARITMÉTICA PERTENECE A CADA DIBUJO?.....	28
ACTIVIDAD N°13 – “SIGUE CONTANDO”.....	30
ACTIVIDAD N°14 - ¿DÓNDE ESTÁN LAS MISMAS CARTAS?.....	32



PRESENTACIÓN

La presente guía didáctica de Juegos Visuales Motores ha sido elaborada como una fuente de apoyo, con actividades para el desarrollo de la Atención de los niños/as, la misma que esta encauzada hacia las docentes con el propósito de compartir información de refuerzo, proponiendo alternativas de cómo aplicar el Mini Arco el mismo que ayuda al desarrollo cognitivo del niño.

El Mini Arco busca potenciar el aprendizaje como un instrumento motivador, a través del cual se inicia los procesos de aprendizaje y como elemento muy importante de la educación, gracias al cual los niños/as sienten interés por las diversas experiencias, al tiempo que favorece que el educando aprenda sin esfuerzo e interiorice su conocimiento a través del aprendizaje significativo.

Siendo así una base elemental para los juegos Visuales Motores, como herramienta para ocuparle al niño de un modo positivo en algo que permita desarrollar su atención, ya que se trabaja con los sentidos, un modo de percepción de las cosas que se encuentran alrededor del niño o niña, como un estímulo para potenciar su desarrollo y el manejo de las habilidades motrices en relación con su vista potenciando así la destreza Viso Motora.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje significativo en los niños o niñas, se desarrolla en base al juego, ya que no es un simple pasatiempo, meramente tolerable dentro de la escuela, sino como una ocupación atractiva, que permite satisfacer las necesidades del niño/a, para que aprenda sin esfuerzo e interiorice su conocimiento a través del aprendizaje significativo.

Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que no se encuentran en otras actividades escolares, debiendo por esto ser propiciados por los educadores. Es así que en esta guía se presenta el Mini Arco el cual consta de un tablero con 12 fichas, que se acompaña de un folleto de juegos, el mismo que le permite al niño/a desarrollar las habilidades motoras, sensoriales, visuales y mentales.



OBJETIVOS DE LA GUÍA

Objetivo General:

Potenciar el desarrollo de la Atención con el uso de Mini Arco como herramienta de los Juegos Visuales Motores.

Objetivos Específicos:

- ❖ *Estimular el desarrollo de la Atención*
- ❖ *Ampliar niveles de socialización en los niños (as) de 5 años*
- ❖ *Incrementar las oportunidades de recreación, tolerancia y respeto*
- ❖ *Enriquecer la imaginación*
- ❖ *Lograr que el niño/a desarrolle la destreza Viso - Motora*
- ❖ *Favorecer las habilidades motoras, sensoriales, visuales y mentales.*
- ❖ *Estimular el pensamiento lógico y ordenado*
- ❖ *Estimular la capacidad de abstracción*
- ❖ *Permitir el trabajo grupal o individual*





Juego, Aprendo y me divierto...!!!



ACTIVIDAD Nº 1

Tema: ¿QUÉ DIBUJOS VAN JUNTOS?

Objetivo:

Asociar imágenes para determinar causa y efecto de los sucesos.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Fuente (Mini Arco – ficha de trabajo)

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 4 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 5.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

¿Qué dibujos van juntos?

Fuente: Mini Arco



Fuente: Kindergarten Images



Juego, Aprendo y me divierto...!!!



ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 1

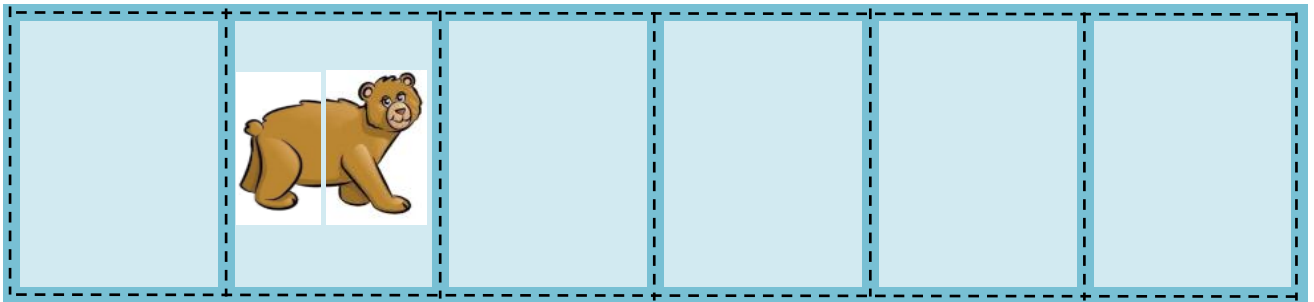
Tema: ¿QUÉ DIBUJOS VAN JUNTOS?

Materiales:

- ❖ Láminas para recortar
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar



Fuente: www.educapeques.com



Fuente: Kindergarten Images



Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 2



Tema: "AQUÍ HAY ALGO EQUIVOCADO. ARRÉGLALO"

Objetivo:

Buscar errores para potenciar la noción de aciertos.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 6 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 7.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

Aquí hay algo equivocado. Arréglalo.

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

6




1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

Fuente: Mini Arco



Juego, Aprendo y me divierto...!!!



ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 2

Tema: "AQUÍ HAY ALGO DESARMADO.
ARRÉGLALO"

Materialés:

- ❖ Lámina para recortar a modo de rompecabezas
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar





Juego, Aprendo y me divierto...!!!



ACTIVIDAD Nº 3

Tema: ¿QUÉ VA CON QUÉ?

Objetivo:

Potenciar la percepción visual mediante la asociación de objetos.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 10 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 11.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

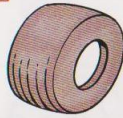



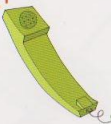
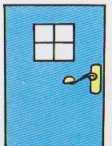


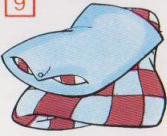

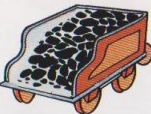

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.








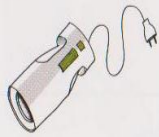
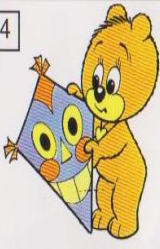
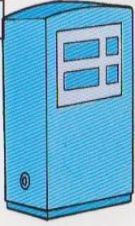

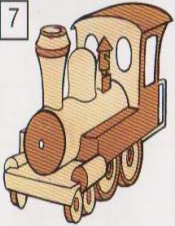
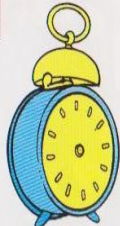




Ficha de Trabajo:

¿Qué va con qué?

1 	2 	3 	4 	5 	6 
7 	8 	9 	10 	11 	12 

10

1 	2 	3 	4 	5 	6 
7 	8 	9 	10 	11 	12 

Fuente: Mini Arco





ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 3

Tema: ¿QUÉ VA CON QUÉ?

Materiales:

- ❖ Imágenes a color y sombra para recortar
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar





Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 4

Tema: ¿QUÉ FALTA?



Objetivo:

Desarrollar la relación de correspondencia entre objetos del entorno.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 14 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 15.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:


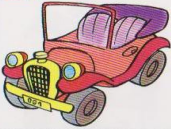
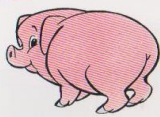


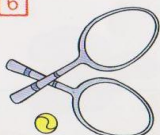






Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.

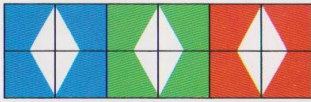





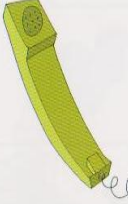


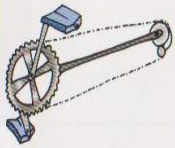
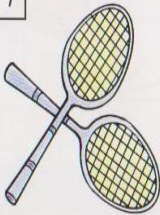


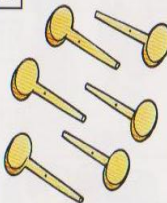

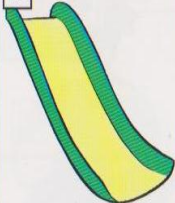


Ficha de Trabajo:

¿Qué falta?

1 	2 	3 	4 	5 	6 
7 	8 	9 	10 	11 	12 

1 	2 	3 	4 	5 	6 
7 	8 	9 	10 	11 	12 

Fuente: Mini Arco





ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 4

Tema: ¿QUÉ FALTA?

Materiales:

- ❖ Imágenes a color de número y numeral para recortar a modo de rompecabezas
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar





Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 5



Tema: ¿QUÉ PARTE DEBE COLOCARSE EN EL TROZO BLANCO?

Objetivo:

Percibir la representación gráfica de las figuras para desarrollar la relación de correspondencia.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 20 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 21.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

¿Qué parte debe colocarse en el trozo blanco?

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Fuente: Mini Arco



Juego, Aprendo y me divierto...!!!

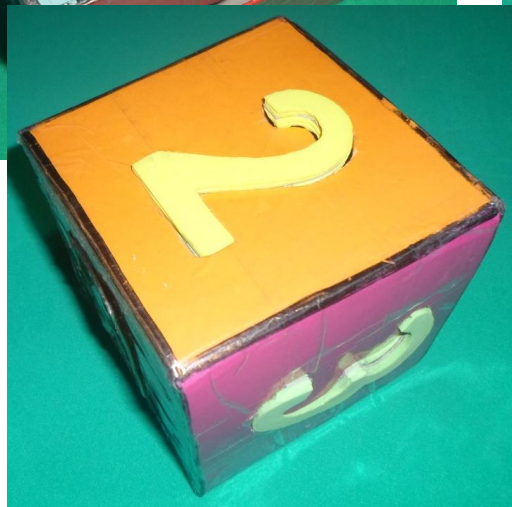


ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 5

Tema: ¿QUÉ NÚMERO DEBE COLOCARSE EN EL ESPACIO VACÍO?

Materiales:

- ❖ *Caja de cartón para recortar la forma de los números*
- ❖ *Tijeras*
- ❖ *Forma de los números para insertar en la caja*





Juego, Aprendo y me divierto...!!!



ACTIVIDAD Nº 6

Tema: ¿QUÉ NÚMERO ES MAYOR?

Objetivo:

Establecer relación más que y menos que a través de la identificación de números.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 22 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 23.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

¿Qué número es mayor?

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

22

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Fuente: Mini Arco





Juego, Aprendo y me divierto...!!!



ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 6

Tema: ¿QUÉ NÚMERO ES MAYOR?

Materiales:

- ❖ Fichas de números
- ❖ Tijeras
- ❖ Objetos del entorno





Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 7

Tema: "BUSCA LA MISMA RANA"



Objetivo:

Estimar, comparar y relacionar objetos del entorno.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 26 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 27.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

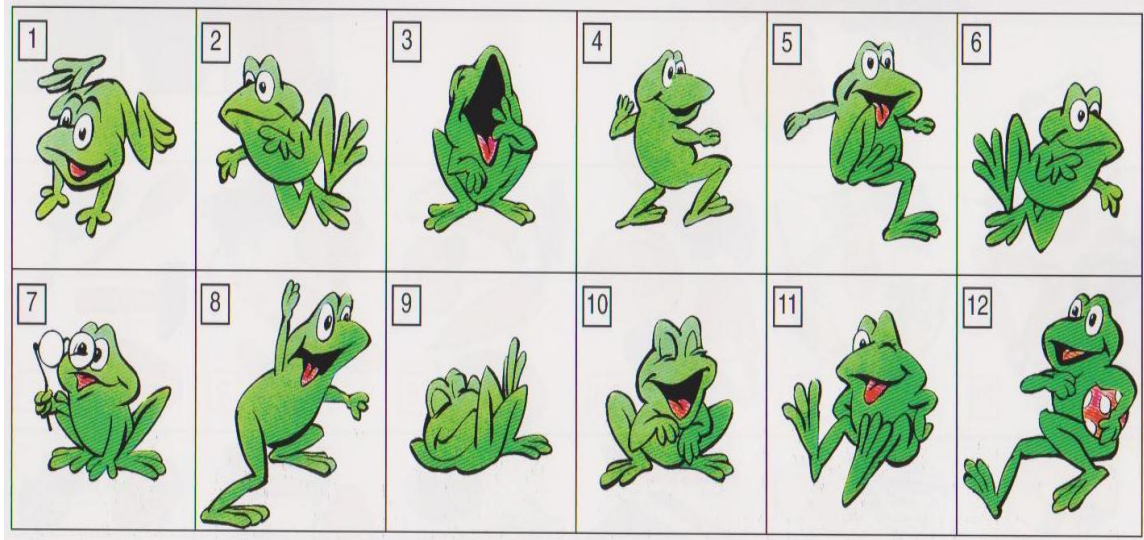
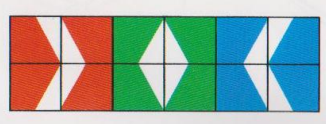
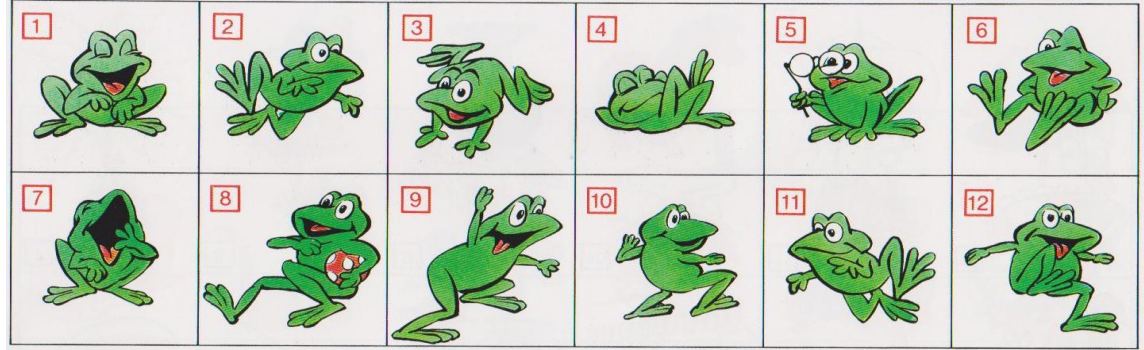
Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

Busca la misma rana!



Fuente: Mini Arco





ACTIVIDAD Nº 7

TEMA: "BUSCA EL MISMO OBJETO"

Materiales:

- ❖ Imágenes a color para recortar
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar
- ❖ Números en cartulina





Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 8



Tema: ¿QUÉ ES LO QUE NO CORRESPONDE?

Objetivo:

Percibir las colecciones de objetos para identificar los atributos que hay en común.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 28 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 29.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.

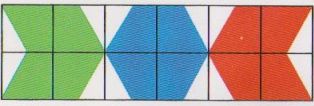





Ficha de Trabajo:

¿Qué es lo que no corresponde?

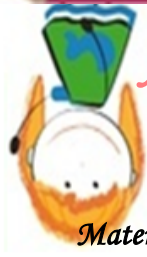
1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

Fuente: Mini Arco





ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 8

Tema: ¿QUÉ ES LO QUE NO CORRESPONDE?

Materiales:

- ❖ Láminas para recortar
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar



Fuente: www.educapeques.com





Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 9



Tema: ¿CON QUÉ HA HECHO ESTO EL OSITO BUSSI?

Objetivo:

Asociar imágenes para determinar causa y efecto de los sucesos.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

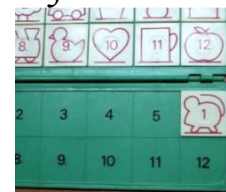
- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 32 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 33.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.







Ficha de Trabajo:

¿Con qué ha hecho esto el osito Bussi?

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Fuente: Mini Arco





ACTIVIDAD Nº 9

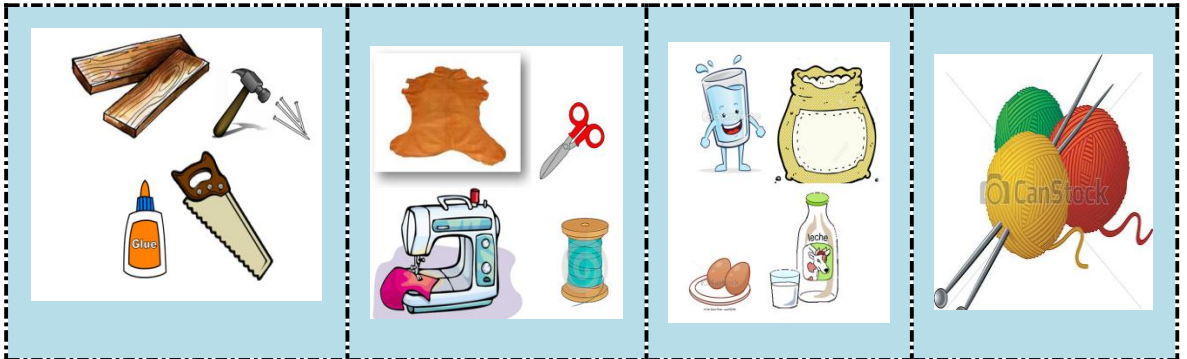
TEMA: ¿CON QUÉ SE HA HECHO ESTO?

Materiales:

- ❖ Láminas para recortar
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar



Fuente: www.educapeques.com





Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 10

Tema: ¿QUÉ QUIERE HACER EL OSITO BUSSI?



Objetivo:

Asociar imágenes para determinar causa y efecto de los sucesos.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 34 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 35.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

¿Qué quiere hacer el osito Bussi?

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Below the grid are two illustrations: a color pattern (red, blue, green) and a scene of the bear playing with a ball and a dog.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Fuente: Mini Arco





ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 10

Tema: ¿QUÉ QUIERE HACER CADA PERSONAJE?

Materiales:

- ❖ Láminas para recortar de las profesiones y de lo que hace cada una
- ❖ Tijeras
- ❖ Radiografía (material reciclado) para pegar las imágenes
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplastificar





Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 11



Tema: ¿QUÉ O QUIÉN SE DIRIGE A LA DERECHA?

Objetivo:

Diferenciar nociones de derecha e izquierda en los objetos.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 40 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 41.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

¿Qué o quién se dirige a la derecha?

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

Fuente: Mini Arco





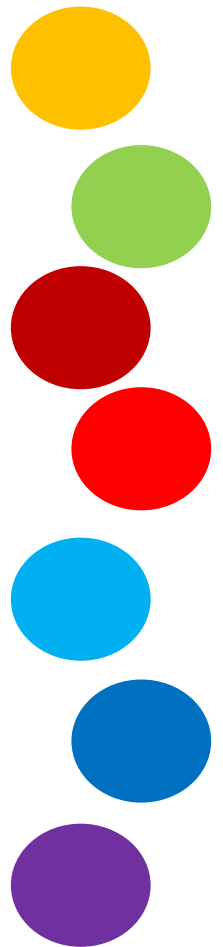
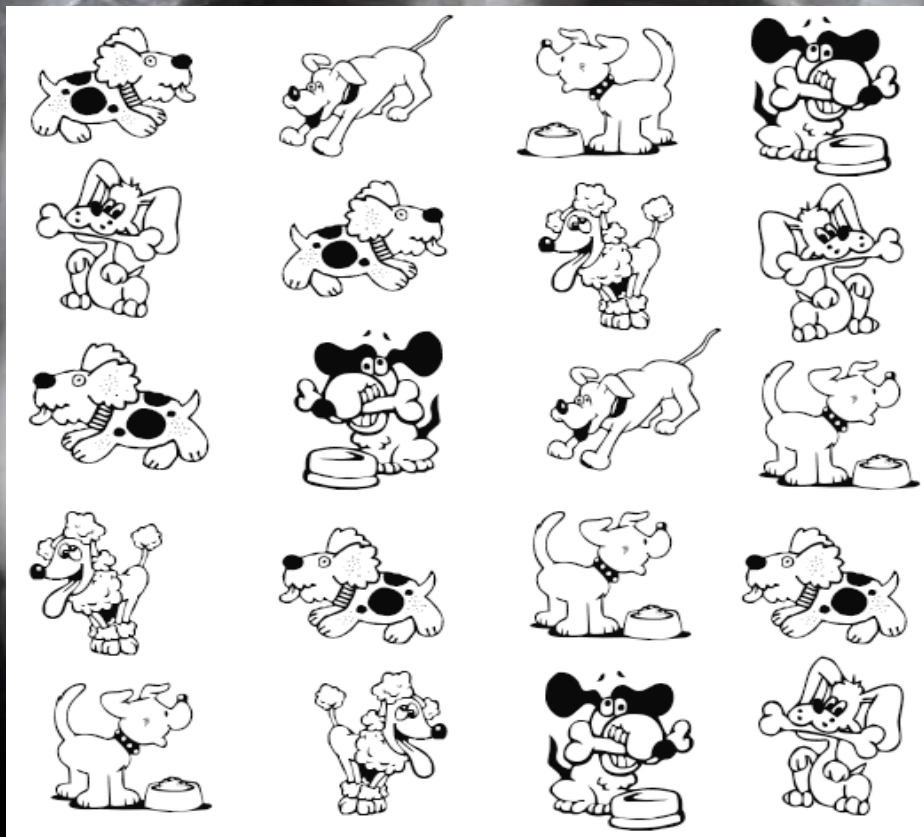
ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 11

Tema: ¿QUÉ O QUIÉN SE DIRIGE A LA DERECHA?

Materiales:

- ❖ Lámina para recortar de animales que se dirigen a la derecha e izquierda
- ❖ Tijeras
- ❖ Radiografía (material reciclado) para pegar la imagen
- ❖ Círculos de colores a modo de fichas
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar

Colocar una ficha sobre los perros que se dirigen a la derecha



Fuente: www.educapeques.com



Fuente: Kindergarten Images



Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD Nº 12



Tema: ¿QUÉ OPERACIÓN ARITMÉTICA PERTENECE A CADA DIBUJO?

Objetivo:

Realizar combinaciones de números del 1 al 10 en el uso de las adiciones.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 42 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 43.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.







Ficha de Trabajo:

¿Qué operación aritmética pertenece a cada dibujo?

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

Fuente: Mini Arco





ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 12

Tema: ¿QUÉ OPERACIÓN ARITMÉTICA PERTENECE A CADA DIBUJO?


Materiales:

- ❖ Láminas para recortar
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar







$2 + 1$
$3 + 3$
$1 + 1$
$5 + 2$





Juego, Aprendo y me divierto...!!!



ACTIVIDAD Nº 13

Tema: "SIGUE CONTANDO"

Objetivo:

Identificar los números del 1 al 10 en forma ascendente.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página nº 44 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 45.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

Sigue contando.

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

44

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	11 	12

Fuente: Mini Arco



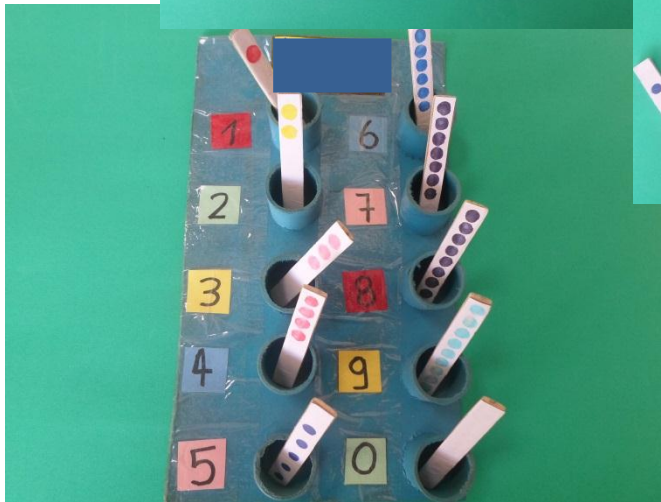
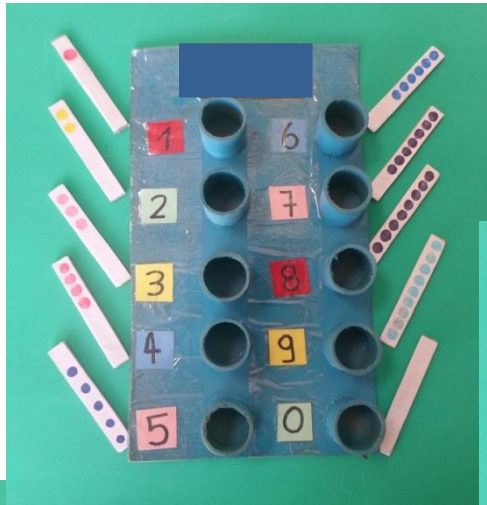


ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 13

Tema: "SIGUE CONTANDO"

Materiales:

- ❖ Tubos de cartón
- ❖ Palitos de madera con puntitos de acuerdo al numeral de la tabla
- ❖ Cartón rectangular
- ❖ Números en cartulina





Juego, Aprendo y me divierto...!!!

ACTIVIDAD N° 14

Tema: ¿DÓNDE ESTÁN LAS MISMAS CARTAS?



Objetivo:

Establecer comparaciones para asociar objetos de una o dos colecciones.

Beneficiarios:

De forma individual (niño o niña) o en grupo indiscriminadamente, teniendo en cuenta el grado de avance de cada estudiante.

Recursos:

- ❖ Mini Arco
- ❖ Folleto (Osito Bussi)



Desarrollo:

Adaptación: Mini Arco – ficha de trabajo

- ❖ Para empezar a jugar se debe abrir el folleto por la página n° 48 y tener en cuenta la pregunta que se encuentra en la parte superior izquierda, de cada ficha, esta tiene relación con la siguiente página del folleto.
- ❖ Cogemos una ficha. Por ejemplo, la del número 1. Con ella miramos en el folleto la imagen de arriba 1 y la asociamos con la imagen que corresponda de la página número 49.
- ❖ Colocamos la ficha en el tablero, sobre la casilla con el número de la imagen anteriormente asociada.
- ❖ Y así seguimos colocando fichas, hasta completar el tablero.



Aporte Docente: Utilizar el vocabulario y recursos adecuados para la socialización de Actividades

Evaluación:

Cerramos el tablero, le damos la vuelta y lo volvemos a abrir. Si nos sale la misma figura que aparece en el libro, es que lo hemos hecho bien.





Ficha de Trabajo:

¿Dónde están las mismas cartas?

1		2		3		4		5		6	
7		8		9		10		11		12	

1		2		3		4		5		6	
7		8		9		10		11		12	

Fuente: Mini Arco





ADAPTACIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 14

Tema: ¿DÓNDE ESTÁN LAS MISMAS FRUTAS?

Materiales:

- ❖ Lámina para recortar de frutas
- ❖ Tijeras
- ❖ Láminas de cartulina / cartón reciclado
- ❖ Láminas de papel contac para emplasticar



Fuente: www.educapeques.com



BIBLIOGRAFÍA:

- Alzate, T. (08 de Septiembre de 2012). *Slideshare*. Recuperado el 10 de Agosto de 2014, de La atención como proceso neuropsicológico: <http://es.slideshare.net/tiffannyalzatesanchez/la-atencion-como-proceso-neuropsicologico>
- ARISMA. (2010). *Mini ARCO*. Recuperado el 25 de Septiembre de 2015, de Mini ARCO: <http://www.miniarco.com/contenido.html>
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución Política de la República del Ecuador*. Quito: Asamblea Nacional Constituyente.
- Boulch, J. L. (1987). *Educación por el movimiento*. Barcelona - España: Paidós.
- Brito, D. (2000). *Monografía Curso de Capacitación Docente*. A.E.
- Calero, A. (2010). “EL JUEGO Y EL ÍTERAPRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA ING. “ALBERTO ENRÍQUEZ JARRÍN” DE LA COMUNIDAD DE CANCHAGUA CHICO DEL CANTÓN SAQUISILÍ, 2009-2010”. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Camerino, M. C. (1996). *La Educación física en la enseñanza primaria*. Barcelona - España: Inde.
- *Currículo de Educación Inicial* . (2014). Quito.
- Decroly, O. (2002). *El Juego Educativo - Iniciación a la actividad Intelectual y Motriz*. Madrid: Morata, S.L.
- Diaz, D. (16 de Mayo de 2012). *Slideshare*. Recuperado el 10 de Agosto de 2014, de Funciones cognitivas: <http://es.slideshare.net/Deedee87diaz/funciones-cognitivas>

- Díaz, V. (s.f.). *Diseño y elaboración de Cuestionarios para la Investigación Comercial*. ESIC.
- Dolores, S. (2012). *Las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación viso motriz en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, de 7 instituciones particulares de la parroquia Tumbaco de la ciudad de Quito, en el período lectivo 2010-2011*. Quito: UCE.
- Doron, R. (2007). *Diccionario Akal de Psicología*. España: Akal S.A.
- Dzul, M. (2006). *Los enfoques de la Investigación Científica*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Essy, S. (16 de Agosto de 2012). *Blogspot*. Recuperado el 08 de Julio de 2014, de JUEGOS VISUALES MOTORES: <http://mundoinfantil13.blogspot.com/2012/08/juegos-visuales-motores.html>
- Fernandez, B. (23 de Junio de 2012). *Blogspot*. Recuperado el 27 de Julio de 2014, de PSICOMOTRICIDAD INFANTIL : <http://betzabeth89.blogspot.com/2012/06/psicomotricidad-infantil.html>
- Flores, D. (11 de Noviembre de 2011). *Blogspot*. Recuperado el 10 de Agosto de 2014, de Funciones Psicológicas Superiores en el proceso de aprendizaje: <http://grupotresequipocinco.blogspot.com/2011/11/grado-de-control-de-la-atencion.html>
- Franco, Y. (13 de Junio de 2013). *Blogspot*. Recuperado el 11 de Mayo de 2015, de Tesis de Investigación: <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2013/06/tipo-y-modalidad-de-la-investigacion.html>
- Frostig. (2010). *Expresión corporal y Psicomotricidad*. Recuperado el 07 de Agosto de 2014, de esquema corporal. eje corporal. plexo solar: <http://excorpsi.blogspot.com/p/esquema-corporal-eje-corporal-plexo.html>

- Función Ejecutiva - Presidencia de la República. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Editora Nacional.
- García, E. (Abril de 2007). *El conocimiento y el control del propio cuerpo en la infancia*. Recuperado el 07 de Agosto de 2014, de <http://www.efdeportes.com/efd107/el-control-del-propio-cuerpo-en-la-infancia.htm>
- García, J. (2013). *Repositorio UTA*. Recuperado el 07 de Agosto de 2014, de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/6807/FCHE-EP-510.pdf?sequence=1>
- Gómez, C. (21 de Noviembre de 2012). *Percepción Espacial*. Recuperado el 07 de Agosto de 2014, de <http://prezi.com/uawgqb-cqrav/percepcion-espacial/>
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Argentina: Brujas.
- Guamán, A. (2011). *Repositorio UTA*. Recuperado el 07 de Agosto de 2014, de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/3921/Tcf_2011_121.pdf?sequence=1
- Guilcaso, M. (2013). *El Juego y el Interaprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la Comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, Cantón Latacunga 2009-2010*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Gutiérrez, D. (1986). *Educación física. 1 y 2 Nociones*. Venezuela: Lorence, C.A.
- Hernández, M. (12 de Diciembre de 2012). *Blogspot*. Recuperado el 11 de Mayo de 2015, de Metodología de investigación:

<http://metodologiadeinvestigacionmarisol.blogspot.com/2012/12/tipos-y-niveles-de-investigacion.html>

- Hernández, N. (2013). *Repositorio UTA*. Recuperado el 07 de Agosto de 2014, de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/6328/FCHE-CEP-497.pdf?sequence=1>
- Herrera Luis, Medina Arnaldo, Naranjo Galo. (2004). *Tutoría de la investigación científica*. Ambato: copyright.
- Jardín de niños Froebel. (Noviembre de 2010). *Blogspot*. Recuperado el 26 de Junio de 2014, de Federico Froebel-propuesta pedagógica: <http://federicofroebelenlahistoria.blogspot.com/p/propuesta-pedagogica.html>
- Las Oposiciones. (2008). *Las Oposiciones*. Recuperado el 10 de Agosto de 2014, de Tipos de atención por grado de control : <http://lasoposiciones.net/tipos-de-atencion-por-grado-de-control.html>
- Laura Maria, Vicente Mauricio. (19 de Abril de 2013). *Educacion Inicial*. Recuperado el 10 de Julio de 2014, de <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0400/412.ASP>
- Luria, A. (1994). *Sensación y Percepción*. Mexico: Roca S.A.
- Majurica. (28 de Febrero de 2011). Obtenido de <http://majurica.blogia.com/2011/022801-educacion-inicial-estrategias-metodologicas.php>
- Martha, S. (2013). *La Importancia de los Juegos Sensoriales en el Desarrollo Cognitivo, de los niños de pre-básica paralelo único del centro de Desarrollo Integral Cristy, de la ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Matto, L. A. (1987). *La Didáctica en Cuestión*. España: Notigraf, S.A.

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Molina, R. (2009). EL DESARROLLO DE LA SENSOPERCEPCIÓN. *Revista Digital* .
- Mondoni, M. (30 de Octubre de 2012). *Blogspot*. Recuperado el 10 de Agosto de 2014, de Las capacidades senso-perceptivas: <http://maurizio-mondoni.blogspot.com/2012/10/las-capacidades-senso-perceptivas.html>
- Mora, J. (2007). *Psicología educativa*. Mexico: Progreso.
- Orozco, R. (11 de Junio de 2011). *Slideshare*. Recuperado el 24 de Abril de 2015, de Actividades lúdicas: <http://es.slideshare.net/rosaorozco/actividades-ludicas-8180983>
- Ortiz, M. (2013). *Repositorio UTA*. Recuperado el 07 de Agosto de 2014, de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/5115/teb_2013_871.pdf?sequence=1
- P., P. E. (Septiembre de 2011). *Blogspot*. Recuperado el 26 de Junio de 2014, de JUEGOS VISUALES MOTORES : <https://www.blogger.com/profile/15709035039197618657>
- Pacheco, A. (2013). *El Juego y su Incidencia en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica paralelos b y d de la Escuela “Rosa Zárate”, de la Parroquia San Miguel, Cantón Salcedo, Provincia Cotopaxi*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Padilla, G. (2002). *Psicología del Aprendizaje*. México: UNAM.

- Perez, E. (25 de Enero de 2009). *Slideshare*. Recuperado el 10 de Agosto de 2014, de Sensación y Percepción: <http://es.slideshare.net/enmape/ud-1-introduccion-a-la-psicologia-presentation>
- Perez, P. (s.f.). *esquema corporal*. Recuperado el 01 de Agosto de 2014, de <http://pauli3.files.wordpress.com/2010/03/esquema-corporal.pdf>
- Pilla. (2014). *El Juego en el Proceso de Interaprendizaje en los niños (as) del Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Naciones Unidas” de la Parroquia Urbana Pelileo Grande, del Cantón Pelileo, provincia de Tungurahua*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Pozo, J. (08 de Julio de 2009). *Blogspot*. Recuperado el 24 de Julio de 2014, de Capacidades coordinativas : <http://tareadeeducacionfisica.blogspot.com/2009/07/capacidades-coordinativas.html>
- Ramos, D. (15 de Octubre de 2009). *Blogspot*. Recuperado el 08 de Julio de 2014, de COORDINACION VISO MOTRIZ PARA LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA : <http://deliaramos.blogspot.com/2009/10/coordinacion-viso-motriz-para-los-ninos.html>
- Reguera, A. (2008). *Metodología de la investigación lingüística: prácticas de escritura*. España: Brujas.
- Ricardi, F. Q. (11 de Diciembre de 2011). *MED WAVE* . Obtenido de <http://www.medwave.cl/link.cgi/Medwave/Series/MBE04/5266>
- Rodríguez, F. (17 de Junio de 2012). *Scribd*. Recuperado el 11 de Mayo de 2015, de Tipos y Niveles de Investigacion Cientifica: <https://es.scribd.com/doc/97318021/Tipos-y-Niveles-de-Investigacion-Cientifica>

- Rojo, J. (1997). *Medicina del Deporte*. España: Pedro Cid, S.A.
- Romero, L. (2009). La actividad lúdica como estrategia . *Revista Digital* .
- Ruiz, L. M. (2001). *Desarrollo, Comportamiento Motor y Deporte*. Madrid - España: Síntesis.
- Salcedo, E. (16 de Agosto de 2012). *Blogspot*. Recuperado el 26 de Junio de 2014, de JUEGOS VISUALES MOTORES: <http://mundoinfantil13.blogspot.com/2012/08/juegos-visuales-motores.html>
- Salcedo, E. (19 de Septiembre de 2012). *Mundo Infantil*. Recuperado el 07 de Agosto de 2012, de La Percepción Espacial: <http://mundoinfantil13.blogspot.com/2012/09/la-percepcion-espacial.html>
- Tapia, J. (Febrero de 2011). *Universidad Sonora, México*.
- Toapanta, F. (14 de Noviembre de 2013). *Slideshare*. Recuperado el 08 de Julio de 2014, de La Direccionalidad: <http://es.slideshare.net/mafer303011/direccionalidad>
- Torres, K. (s.f.). *Psicopedagogía*. Recuperado el 17 de Enero de 2015, de La Atención: <http://www.psicopedagogia.com/atencion>
- Uzcategui, J. (28 de Febrero de 2012). *Slideshare*. Recuperado el 23 de Enero de 2014, de Juegos Visuales Motores: <http://es.slideshare.net/jessicauzcategui2012/juegos-visuales-motores>
- Vayer, L. P. (1977). *Educación Psicomotriz*. Barcelona - España: Científico Médica.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES



UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÜEZ”

OBJETIVO:

Investigar la incidencia de los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de los paralelos “G” y “H” de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la Ciudad de Ambato.

INSTRUCTIVO:

Estimada/o docente.

Lea detenidamente cada una de las preguntas y responda segura de un compromiso de confidencialidad.

FECHA: _____

CUESTIONARIO:

1. ¿Cómo docente Ud. utiliza estrategias que mejoran los métodos lúdicos dentro del salón de clase?

SI

NO

A VECES

2. ¿Cómo docente, Ud. conoce juegos que ayuden a desarrollar la Coordinación Óculo – Manual, para los niños y niñas?

SI

NO

A VECES

3. ¿Cómo docente Ud. ha aplicado estrategias para desarrollar la Coordinación Viso – Motora, en los niños y niñas?

SI	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

NO	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

A VECES	<input type="checkbox"/>
----------------	--------------------------

4. ¿Cómo docente Ud. cree, que el niño o niña, al manejar los Juegos Visuales Motores, desarrollará su creatividad?

SI	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

NO	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

A VECES	<input type="checkbox"/>
----------------	--------------------------

5. ¿Cómo docente Ud. cree, que el nivel de Atención de sus niños y niñas es?

MUY BUENO	<input type="checkbox"/>
------------------	--------------------------

BUENO	<input type="checkbox"/>
--------------	--------------------------

REGULAR	<input type="checkbox"/>
----------------	--------------------------

6. ¿Cómo docente Ud. cree, que la manera con la que se proporciona la Información, a los niños y niñas; es importante para crear Atención en ellos?

SI	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

NO	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

A VECES	<input type="checkbox"/>
----------------	--------------------------

7. ¿Cómo docente Ud. cree, que para que exista una reacción voluntaria en los niños y niñas, es necesario centrar su atención en un estímulo?

SI	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

NO	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

A VECES

8. ¿Cómo docente Ud. cree, que para que los niños y niñas, adquieran conocimientos, es necesario centrar su Atención en una información relevante?

SI

NO

A VECES

9. ¿Cómo docente Ud. cree, que sus niños y niñas, prestarían más Atención a clases, si utilizaría de manera continua los Juegos Visuales Motores?

SI

NO

A VECES

10. ¿Cómo docente Ud. quisiera contar con una guía metodológica para trabajar los Juegos Visuales Motores, dentro del salón de clase?

SI

NO

Firma entrevistadora: _____ **Firma entrevistada:** _____

Número de CI: _____ **Número de CI:** _____

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

¡QUE TENGA UN BUEN DÍA!



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

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS

UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR – GUSTAVO EGÜEZ”

OBJETIVO:

Investigar la incidencia de los Juegos Visuales Motores, en el desarrollo de la Atención, en niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de los paralelos “G” y “H” de la Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez” de la Ciudad de Ambato.

OBSERVADOR: Jessica Ximena Núñez Bermudes

INSTRUCTIVO:

Se evaluara con SI o NO.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____

FECHA: _____

PREGUNTAS	INDICATIVOS	
	SI	NO
1.- ¿El niño o niña, realizan actividades lúdicas dentro del salón de clase?		
2.- ¿El niño o niña, participa en juegos que desarrollan la Coordinación Óculo – Manual?		
3.- ¿El niño o niña, tiene desarrollada la Coordinación Viso – Motora en su totalidad?		
4.- ¿El niño o niña, desarrollan su creatividad al manejar los Juegos Visuales Motores?		

5.- ¿El niño o niña, presta atención a la docente cuando la clase incluye juegos?		
6.- ¿El niño o niña, presta atención cuando la docente, proporciona información solamente hablada?		
7.- ¿El niño o niña, centran su atención cuando el estímulo es adecuado?		
8.- ¿El niño o niña, adquiere aprendizajes significativos cuando la información es relevante?		
9.- ¿El niño o niña, para desarrollar su atención, utiliza Juegos Visuales Motores?		
10.- ¿La docente utiliza una guía metodológica de Juegos con los niños y niñas?		

Firma entrevistadora: _____

Número de CI: _____

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

¡QUE TENGA UN BUEN DÍA!