



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

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

Mención: **EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA

“EL JUEGO RECREATIVO EN LA EDUCACIÓN INICIAL Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL JARDÍN DE INFANTES “RAYITOS DE LUZ” DE LA PARROQUIA DE HUAMBALÓ DEL CANTÓN PELILEO - - PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Cruz Urrutia Irma Sandra

TUTOR: DR. M.SC. Punina Salvador Jaime

**Ambato – Ecuador
2012**

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, DR. M.SC. Jaime Punina Salvador, CC 180152790-2 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“El Juego recreativo en la educación inicial y su incidencia en la motricidad fina en los niños de 4 a 6 años de edad del Jardín de Infantes Rayitos de Luz de la Parroquia Huambaló perteneciente al Cantón Pelileo”, desarrollado por la egresada Cruz Urrutia Irma Sandra, 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.

.....

TUTOR

DR. M.SC. Jaime Punina Salvador

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 en 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.

Ambato, 30 de Marzo del 2012

.....
Cruz Urrutia Irma Sandra

CC. 180283866-2

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado Titulación sobre el tema “Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico-matemáticas en los niños de primer año Educación Básica del Jardín de Infantes “Aniceto Jordán Manzano” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que este dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 30 de Marzo del 2012

.....
Cruz Urrutia Irma Sandra

CC. 180283866-2

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:

“El Juego recreativo en la educación inicial y su incidencia en la motricidad fina en los niños de 4 a 6 años de edad del Jardín de Infantes Rayitos de Luz de la Parroquia Huambaló perteneciente al Cantón Pelileo – Provincia de Tungurahua” presentada por la Sra. Cruz Urrutia Irma Sandra, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, Modalidad Semipresencial, Promoción Septiembre 2010 Febrero 2011, una vez realizada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

.....
Dr. Cahuasqui Mora Juan Walter
Miembro

.....
Dr. Arévalo Vaca Guillermo Kissinger
Miembro

DEDICATORIA:

A Dios, quien me dio la vida; la inocencia de la niñez; los anhelos de adolescencia; la posibilidad de crecer como profesional; por quien fui, soy y seré.

A mi esposo y mi hijo quienes me dieron su apoyo incondicional desde que emprendí mis estudios, a través de conseguir sueños y esperanzas.

AGRADECIMIENTO:

Agradezco a las personas que me apoyaron incondicionalmente en este largo camino; a Dios, a mi esposo e hijo

A mis profesores, los que tuvieron la misión de ayudarme a construir los conocimientos y el perfil como profesional.

A todos mis compañeras que juntos nos divertimos, compartimos tristezas y alegrías, nunca los olvidare

A La Universidad Técnica de Ambato, quienes hicieron posible la puesta en marcha de nuestra carrera, abriéndonos sus puertas y formar parte de su Institución.

MI ETERNA GRATITUD

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE

Página de portada.....	I
Página de Aprobación del Tutor.....	II
Página de Autoría de Trabajo.....	III
Página de cesión de derechos de autor.....	IV
Página Al concejo directivo de la facultad Ciencias H y Educación.....	V
Página de dedicatoria.....	VI
Página de agradecimiento.....	VII
Índice general de contenidos	VIII
Índice de cuadros e ilustraciones.....	XI
Resumen ejecutivo	XIII
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

El Problema.....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis critico	5
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación de problemas	7
1.2.5 Interrogantes	7
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación	8
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos.....	9
1.4.1 Objetivos Generales.....	9
1.4.2 Objetivos Específicos.....	9

CAPÍTULO II

Marco Teórico.....	10
2.1 Antecedentes Investigativos.....	10
2.2 Fundamentación Filosófica.....	11

2.3 Fundamentación Legal.....	12
2.4 Categorías Fundamentales.....	14
2.5 Hipótesis.....	43
2.6 Señalamiento de las Variables.....	44

CAPÍTULO III

Metodología.....	45
3.1 El Enfoque	45
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	45
3.3 Nivel o tipo de la investigación.....	46
3.4. Población y muestra.....	46
3.5 Operacionalización de las variables.....	47
3.6 Recolección de la información.....	49
3.7 Procesamiento y análisis de información.....	50

CAPÍTULO IV

Análisis e Interpretación de resultados.....	51
4.1 Análisis de Resultados.....	51
4.2 Verificación de la hipótesis.....	71

CAPÍTULO V

Conclusiones y Recomendaciones.....	75
Conclusiones.....	75
Recomendaciones.....	76

CAPÍTULO VI

Propuesta.....	78
6.1 Tema.....	78
6.2 Antecedentes.....	79
6.3 Justificación.....	80
6.4. Objetivos.....	81
6.5 Análisis de factibilidad.....	82

6.6 Fundamentación.....	83
6.7 Metodología.....	91
6.8 Administración de la propuesta	92
6.9 Desarrollo de la propuesta	95
6.10 Marco administrativo.....	107
6.11 Prevención de la evaluación.....	107
Bibliografía.....	108
Anexos.....	109

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

GRÁFICO 1	Árbol de problemas.....	5
GRÁFICO 2	Red de inclusión.....	14
GRÁFICO 3	El juego recreativo en las actividades diarias.....	51
GRÁFICO 4	Usted realiza ejercicios en su hogar con su hijo.....	52
GRÁFICO 5	Los maestros realizan actividades lúdicas.....	53
GRÁFICO 6	Coordinación visuomanual.....	54
GRÁFICO 7	El juego recreativo ayuda en el desarrollo motor.....	55
GRÁFICO 8	La motricidad fina en el desarrollo del aprendizaje.....	56
GRÁFICO 9	Utilizan técnicas adecuadas.....	57
GRÁFICO 10	Los maestros son capacitados	58
GRÁFICO 11	Conoce sobre la pinza digital	59
GRÁFICO 12	Aplican nuevas estrategias metodológicas.....	60
GRÁFICO 13	Utilizan los juegos recreativos	61
GRÁFICO 14	Realiza ejercicios con los niños.....	62
GRÁFICO 15	Realizar actividades lúdicas	63
GRÁFICO 16	El juego desarrolla la coordinación visuomanual.....	64
GRÁFICO 17	El juego recreativo en el desarrollo motor.....	65
GRÁFICO 18	La motricidad fina ayuda el desarrollo.....	66
GRÁFICO 19	Utiliza técnicas para desarrollar la motricidad fina.....	67
GRÁFICO 20	Le han capacitado sobre la motricidad fina.....	68
GRÁFICO 21	Utiliza la pinza digital con los niños	69
GRÁFICO 22	Aplica nuevas estrategias metodológicas.....	70
GRÁFICO 23	Representación gráfica.....	74

CUADRO 1 Población y muestra.....	46
CUADRO 2 Operacionalización	47
CUADRO 3 Operacionzlización.....	48
CUADRO 4 Plan de recolección de la información.....	49
CUADRO 5 El juego recreativo en las actividades diarias	51
CUADRO 6 Usted realiza ejercicios en su hogar con su hijo.....	52
CUADRO 7 Los maestros realizan actividades lúdicas.....	53
CUADRO 8 Coordinación visuomanual.....	54
CUADRO 9 El juego recreativo ayuda en el desarrollo motor.....	55
CUADRO 10 La motricidad fina en el desarrollo del aprendizaje.....	56
CUADRO 11 Utilizan técnicas adecuadas.....	57
CUADRO 12 Los maestros son capacitados.....	58
CUADRO 13 Conoce sobre la pinza digital.....	59
CUADRO 14 Aplican nuevas estrategias metodológicas.....	60
CUADRO 15 Utilizan los juegos recreativos.....	61
CUADRO 16 Realiza ejercicios con los niños	62
CUADRO 17 Realizar actividades lúdicas	63
CUADRO 18 El juego desarrolla la coordinación visuomanual.....	64
CUADRO 19 El juego recreativo en el desarrollo motor.....	65
CUADRO 20 La motricidad fina ayuda el desarrollo.....	66
CUADRO 21 Utiliza técnicas para desarrollar la motricidad fina.....	67
CUADRO 22 Le han capacitado sobre la motricidad fina.....	68
CUADRO 23 Utiliza la pinza digital con los niños.....	69
CUADRO 24 Aplica nuevas estrategias metodológicas.....	70
CUADRO 25 Frecuencias Observadas.....	72
CUADRO 26 Frecuencia Esperada	73
CUADRO 27 Cálculo del x.....	73
CUADRO 28 Metodología Modelo Operativo.....	91
CUADRO 29 Administración de la propuesta.....	92
CUADRO 30 Modelo Operativo.....	93

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

*CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMI PRESENCIAL*

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “El Juego recreativo en la educación inicial y su incidencia en la motricidad fina en los niños de 4 a 6 años de edad del Jardín de Infantes Rayitos de Luz de la Parroquia Huambaló perteneciente al Cantón Pelileo – Provincia de Tungurahua”

AUTORA: Cruz Urrutia Irma Sandra.

TUTOR: DR. M.SC. Jaime Punina Salvador.

Resumen: En este proyecto de investigación se detalla capítulo a capítulo las etapas en la que se va desarrollando el problema que se ha investigado, se ha demostrado en su forma real de quienes han participado en este proyecto de investigación están expuestos al cambio y dichos de aprender acerca de cómo utilizar el juego recreativo. Dentro y fuera del aula, los resultados se verán reflejados en los niños y niñas quienes serán beneficiados de estos recursos significativos y los maestros apliquen estos cambios en las actividades diarias. Este problema que se ha investigado surgió como una necesidad de docentes padres de familia, niños que sentían que el aprendizaje-enseñanza no era tan interesante debido a la falta de conocimiento acerca del juego recreativo, es así que surgen las ideas de utilizar una guía de juegos que es interesante, novedoso, educativo y aplica

10 Palabras claves.- Guía, ideas, actividades, proyecto, etapas, expuestos, recreativo, novedoso, conocimiento, juegos

INTRODUCCIÓN

Juegos recreativos: son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten.

Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Los Juegos recreativos para niños contiene una amplia gama de actividades para potenciar el desarrollo de las aptitudes intelectuales y creativas de los pequeños y ayudarles en la adquisición de sus habilidades psicomotrices. Una guía de aprendizaje motivadora y amena para los niños y las niñas, una útil y valiosa obra pedagógica para los padres, maestros y educadores.

En el capítulo I se detalla sobre el problema de investigación, se expone el planteamiento del problema un análisis crítico del tema escogido para la investigación, los objetivos y la justificación para realizar el presente trabajo

En el capítulo II este plantea sobre la metodología se explica el enfoque la modalidad básica de la investigación habla sobre las diferentes tipos de investigación, se detalla la población y muestra en la operacionalización de variables se explica sobre las dos variables de la investigación, en la recolección de la investigación detalla preguntas y su explicación a quienes vamos a realizar la investigación se depura con el procesamiento y análisis

En el capítulo III se detalla acerca de la Modalidad Básica de la Investigación realizando en la siguiente modalidad como Investigación de campo, investigación experimental. También se explica del nivel o tipo de la investigación como es exploratoria y descriptivo detallando la población y muestra el tamaño de la muestra con su respectiva fórmula y simbología sobre las dos variables exponemos los cuadros de operacionalización también la recolección de la información y el procesamiento y análisis de la información.

Capítulo IV en este logra representar el análisis e interpretación de resultados mediante las encuestas a los docentes y padres de familia logrando la verificación de la hipótesis con la ayuda de la frecuencia observada y esperada dentro del cálculo χ^2 logrando la representación gráfica en la aceptación de la zona de rechazo.

Capítulo V en este se detalla las conclusiones y recomendaciones

Capítulo VI aquí va la propuesta una guía de juegos recreativos para que la misma sea utilizada en el Jardín Rayitos de Luz y los maestros logren mejorar la motricidad fina en los niños de 4 a 6 años

CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“El Juego recreativo en la educación inicial y su incidencia en la motricidad fina en los niños de 4 a 6 años de edad del Jardín de Infantes Rayitos de Luz de la Parroquia Huambaló perteneciente al Cantón Pelileo – Provincia de Tungurahua”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACION

Uno de los primeros que nos habla del juego es Heráclito, quien señala como lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera como causa histórica una cosa anecdótica. En el reinado de Atys, se experimenta en todo Lydia una carestía de víveres, hombre cruel que devastó el país, el pueblo lo soportó durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos, entonces inventaron los dados la pelota y todos los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos. Se dice que estos juegos se inventaron para distraer al hombre, ya que pasaba un día entero jugando, y al día siguiente cuidaba de alimentarse

en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre

La realización de las actividades físicas recreativas ha sido una de las premisas del deporte Ecuatoriano y muestra de ello es la aparición de los Combinados Deportivos, que constituyen la célula fundamental de la organización deportiva, por ser a este nivel donde se organiza y desarrolla de forma masiva y popular el movimiento deportivo y el resto de las actividades de la Cultura Física

Según las Orientaciones Metodológicas de la Dirección Nacional los programas actuales de recreación física tienen como objetivo primordial, las políticas de ocupación del tiempo libre a través de disciplinas físico-recreativas, basadas en actividades lúdicas- recreativas, en deportes recreativos y en el espectáculo deportivo, para satisfacer los gustos, preferencias y necesidades de la población, mediante su acción electiva y participativa.

Mientras en otros países desarrollados cuentan con juegos recreativos suficientes y el espacio adecuado, en el Ecuador los niños y niñas juegan detrás de una casa, de una fábrica o lugares abandonados, ya que no disponemos de parques o lugares apropiados para la recreación

Cabe mencionar que en la provincia del Tungurahua en algunos de los establecimientos educativos particulares podemos observar que cuentan con recursos económicos para adquirir juegos infantiles gracias a los aportes de los padres de familia, en otros establecimientos en cambio tratan de adecuar los ambientes de aprendizaje y como los espacios son muy reducidos no brindan las comodidades necesarias para un sano esparcimiento.

Lamentamos que la educación fiscal dependa de otros organismos que tratan de entregar un porcentaje de recursos económicos que no son

suficientes y se demora la ejecución. Los directivos de las instituciones educativas para remediar esta problemática han tenido que realizar gestiones a los gobiernos provinciales, municipales y Juntas parroquiales los mismos que han dejado miles de peticiones y muchos se han quedado en el olvido.

Los niños, niñas que estudian en el Jardín Rayitos de Luz de la Parroquia de Huambaló perteneciente al cantón Pelileo – Provincia de Tungurahua no ha sido la excepción en cuanto a la falta de recursos y su lucha diaria no es fácil, en la actualidad el Jardín está constituido por cuatro paralelos por lo tanto tiene gran número de niños y niñas que la mayoría son del sector rural esto causa desequilibrio emocional y psicológico mientras se busca alguna alternativa para distraerse y de esta manera no permanecer desmotivados y lograr desarrollar la motricidad fina .

1.2.2 ANALISIS CRÍTICO

ÁRBOL DE PROBLEMAS

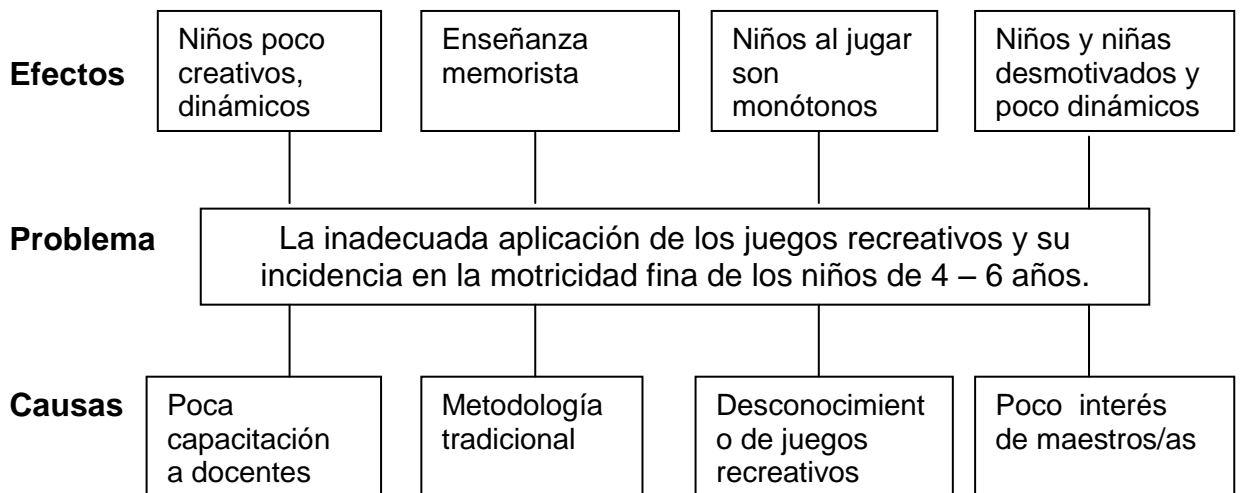


Grafico N° 1

Elaborado por Irma Cruz

El problema motivo de nuestra investigación se refiere. La inadecuada aplicación de los juegos recreativos, El mismo que fue analizado, se ha encontrado ciertas evidencias que están presentes en el problema mencionado. Como por ejemplo una de las causas, maestros poco creativos, dinámicos y motivadores debido a poca capacitación a docentes sobre juegos recreativos.

De igual manera la enseñanza tradicional por parte de docentes por la aplicación de la metodología.

Niños que juegan por instinto y son monótonos por falta de desconocimiento de juegos recreativos.

Tenemos niños y niñas desmotivados y poco dinámicos por falta de interés de maestros y maestras.

Por lo tanto lo expuesto es necesario realizar o incrementar la utilización de los juegos recreativos para mejorar la motricidad fina en los niños.

1.2.3 PROGNOSIS

El juego recreativo es parte fundamental en el desarrollo del ser humano ya que sirve para manifestar percepciones, ideas y sentimientos a través de actividades u objetivos que pueden hacer reflexionar o divertir.

La influencia que ejerce el juego recreativo en la motricidad fina, se enfoca a descubrir las posibilidades y capacidades de aprendizaje en los niños, enfatizando en la actividad motriz y la realidad de sus sentidos, que le permitirán la comunicación con el exterior, para conocer y transformar los que les rodea.

Es así que resulta de vital importancia que en el aula se deba promover con máxima prioridad el desarrollo de las destrezas en los niños, niñas por medio de los juegos recreativos, reconociendo y respetando en cada

uno su capacidad de decisión, potencial creativo y energía para participar en la vida social.

Si no se emplea el juego recreativo en el desarrollo de la motricidad fina estamos debilitando el fortalecimiento del proceso de socialización y creatividad de los niños; así como sus posibilidades de expresión, intercambio de experiencias y comunicación.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La inadecuada aplicación de los juegos recreativos y su incidencia en la motricidad fina de los niños de 4-6 años. de edad del Jardín de Infantes “Rayitos de luz” de la parroquia Huambaló del Cantón Pelileo - Provincia Tungurahua?

1.2.5 INTERROGANTES

1. ¿Los juegos recreativos son importantes para el desarrollo de la motricidad fina en los niños/as?
2. ¿Los juegos recreativos inciden en la utilización de la motricidad?
3. ¿La nueva pedagogía debería aplicar diferentes tipos juegos recreativos para el desarrollo de los niños y niñas?
4. ¿Los juegos recreativos contribuyen en la educación integral de los niños y niñas?
5. ¿Los juegos recreativos influyen en la educación?
6. ¿Se considera que los juegos recreativos ayudan a la formación integral de individuo?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

DELIMITACIÓN ESPACIAL: Jardín de Infantes Rayitos de Luz de la Parroquia de Huambaló del Cantón Pelileo – Provincia del Tungurahua.

DELIMITACIÓN TEMPORAL: Octubre 2011 – Enero 2012

UNIDAD DE OBSERVACIÓN: niñas y niños de 4 a 6 años de edad

1.3 JUSTIFICACIÓN

Con esta investigación podemos ayudar a los niños y niñas para que gocen del derecho de la educación y recreación acorde a su edad tratando el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central.

Analizaremos este tema debido a la importancia que se les debe dar a los niños que estudian en el Jardín de Infantes Rayitos de Luz como un problema en la que influye en la educación de los niños

Se justifica el desarrollo del presente proyecto porque el juego recreativo se asocia con el aprendizaje. Es bien sabido que a lo largo de la historia y a toda época el juego a estado presente como necesidad y actividad típicamente humana y quizás como resultado de la practica de esta actividad lúdica en un futuro el resto de la población podrá disfrutar de él tomando como un medio sano para el aprendizaje y sentirse bien progresando a medida que se producen los cambios sociales de las nuevas generaciones.

Las actividades desarrolladas son con el fin del manejo de la pinza digital en los niños y el acompañamiento voluntario de los padres de familia y maestros en mención que el juego como actividad lúdica, atreves del aprendizaje significativo que este genera.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Analizar la influencia del juego recreativo en la educación inicial para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 a 6 años.

1.4.2 Objetivos Específicos

- ❖ Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad fina en el aprendizaje de los niños.
- ❖ Verificar la importancia de los juegos recreativos en la educación, inicial para la formación física, mental y espiritual
- ❖ Elaborar una propuesta pedagógica que permita en los docentes vivenciar lo lúdico desde lo intelectual y corporal de tal forma que se implemente en el que hacer pedagógico
- ❖ Apoyar con el juego recreativo sobre el desarrollo y la importancia que adquiere el papel de la motricidad fina en la construcción de la personalidad del niño.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos recreativos y educativos. Ya que lograrían la formación física moral y espiritual.

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

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

En el Jardín de Infantes Rayitos De Luz no se registra estudios sobre los juegos recreativos y su incidencia en la motricidad fina de los niños. Por lo tanto hemos de recurrir a documentos relacionados en el internet.

Se encontró en la universidad técnica de Ambato dos tesis

“Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo psicomotor en los niños de seis meses a dos años del centro de desarrollo infantil “Creciendo Felices” de la ciudad de Ambato año lectivo 2008 – 2009”

Autora: Aman Torres Libia Cristina

Esta tesis llego a las siguientes conclusiones:

- Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social; ya que con él se aprende a respetar norma y a tener metas y objetivos.
- El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, atreves de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

“Los Juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la escuela fiscal mixta George Icaza Coronel del Cantón Latacunga durante el periodo Noviembre 2009 – Marzo 2010”

Autora Licda. Chugchilan María Blanca

Esta tesis llego a las siguientes conclusiones:

- El juego es un instrumento que ayudara que el proceso de enseñanza aprendizaje mejore, y de esta manera permitirá tener seguridad y confianza y así desarrollar la imaginación y la expresión.
- La aplicación de los juegos recreativos ayudara a motivarse, el mismo y a sus estudiantes a realizar las clases mas creativas y dinámicas.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se debe a la necesidad de crear un método constructivista ya que para lograr el éxito en la educación se debe aprender en base las experiencias y al entorno social en el que esta el estudiante.

Brindar la oportunidad a niños, maestros y padres de familia, su desarrollo positivo como personas, dotándoles diferentes tipos de juegos recreativos principal actividad acorde a la educación para el desarrollo de la motricidad fina

Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende sobre todo de dos aspectos:

- 1.- De la representación inicial que se tiene de la nueva información,
- 2.- De la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto.

En definitiva, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de

un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Se establece que para cumplir con lo que se estipula el Código de la Niñez y la Adolescencia en el artículo 193, debe ejecutar acciones de prevención, restitución y exigibilidad. Se entiende por prevención, la adopción de medidas de tipo social, económico, político, administrativo y legal como mecanismos para proteger a la niñez y adolescencia y cuando hay amenaza de violación de sus derechos.

La restitución abarca las acciones necesarias para responder un derecho violado y garantizar su vigencia cotidiana y permanente.

La exigibilidad se logra con las acciones que facilitan por un lado el ejercicio de la ciudadanía de los niños, niñas y adolescentes (NNA), sus familias y comunidad, convirtiéndolos en sujetos activos en la solución de los problemas que enfrentan y les habilita para ejercer corresponsabilidad en la protección integral de derechos. Por otro lado, con los mecanismos de incidencia que permiten activar el funcionamiento de la institucionalidad que demanda el Código para que el Sistema Nacional Descentralizado de Protección Integral funcione

En el código de la niñez y adolescencia en el título III Derechos garantías y deberes de niños, niñas y adolescentes, capítulo III en los Derechos relacionados con el desarrollo

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

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

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

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

EL PLAN NACIONAL DECENAL DE PROTECCIÓN INTEGRAL A LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Las políticas del PNDPINA

Política 13: Promover la recreación y el juego a favor del desarrollo físico emocional y social.

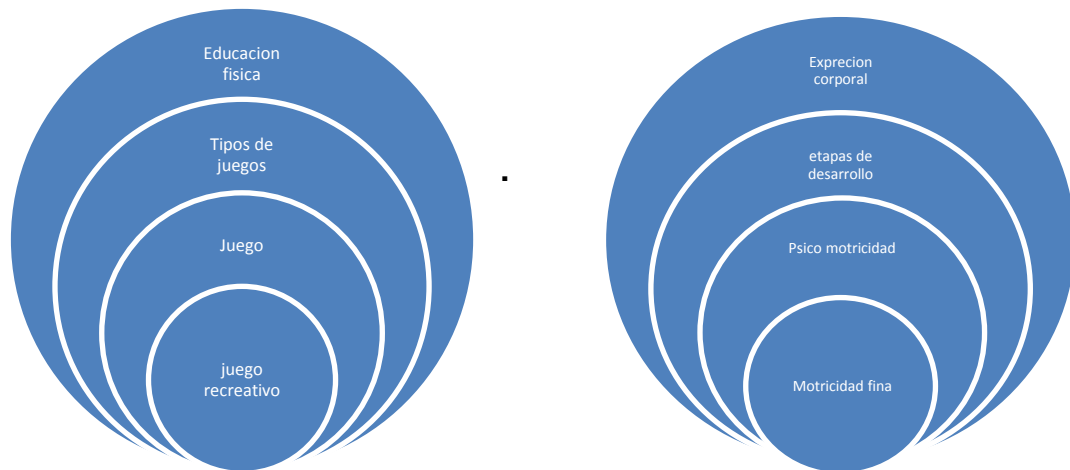
Por lo que podemos ver lo registrado es fundamental que en la institución utilicen el juego recreativo con los niños de 4 a 5 años ya que esto ayudara en el desarrollo de las destrezas y habilidades.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Los juegos recreativos es una alternativa para potenciar la participación de los niños de 4 a 6 años en las actividades de la motricidad fina ya que

estos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones

RED DE INCLUSIÓN



Variable independiente

Variable dependiente

Gráfico N° 2

Elaborado por Irma Cruz

Variable independiente

EDUCACIÓN FÍSICA

Es tan amplio como el concepto de educación moral o ética, siempre ha sido relegado un tercer puesto dentro de la educación de alumnado, contrario totalmente a lo que con cierta edad se pregunta a la gente y dice que su principal preocupación es su salud, por encima del dinero. La educación física es la educación de la salud, del cuerpo-mente. Se debe enseñar los valores para que el alumno futura personal social, tenga los conocimientos mínimos que le permitan cuidar su cuerpo y mantener su salud. Como segunda concepto añadido que la educación física tiene que dar las bases motoras comunes a todos los deportes a fin de que los alumnos si deciden ser deportistas de competición lleguen con unos conocimientos motores básicos a todos los deportes. (Javier Solas 2006)

La educación física puede contemplarse como un concepto amplio que trata de desarrollo y la formación de una dimensión básica del ser humano, el cuerpo y su motricidad. Dimensión que no se puede desligar de los otros aspectos de su desarrollo, evolución-involución. Por lo tanto, no se debe considerar que la educación física esta vinculada exclusivamente a unas edades determinadas ni tampoco a la enseñanza formal de una materia en el sistema educativo, sino que representa la acción formativa sobre unos aspectos concretos a través de la vida del individuo, es decir, constituye un elemento importante del concepto de educación física continua de la persona. (Sánchez Buñuelos, 1966)

La educación física se convierte en una pedagogía de las conductas motrices, en la medida que trata de optimizar o mejorar las conductas motrices de los educados. El profesor de Educación física se convierte en un experto observador de las conductas motrices de sus alumnos, y una vez catalogadas y sistematizadas, trata de sugerir o plantear las situaciones motrices que provocan la optimización de las conductas observadas en función de un determinado proyecto pedagógico y de aquello que sea de mayor interés y congenien para la persona afectada (Iagartera, 2000)

La educación física es la disciplina pedagógica que mediante la actividad física, tiende a la eficiencia del movimiento desde las habilidades motrices más simples hasta las más complicadas, con la finalidad de propiciar y conservar el equilibrio de la capacidad funcional del educando. Yeni Carvallo Ramos

www.todonatacion.com/.../concepto-de-educacion-fisica.ph...

La parte inicial de la sesión de Educación Física suele planificarse con tareas de calentamiento o de activación física, fisiológica o psicológica.

Existen docentes que se decantan por el calentamiento entrenamiento, repercutiendo en la baja motivación de los alumnos por su rutina, mientras que otras tendencias prefieren el desarrollo de esta parte de la sesión a través de juegos de mediana intensidad de carácter recreativo y cooperativo, sin olvidar los efectos del calentamiento. Esta última perspectiva se sitúa en línea con los intereses de los alumnos, resultando por tanto más motivarte y atractiva. Partiendo de esta argumentación se mostrarán, a modo de ejemplo, algunos juegos apropiados para la parte inicial de la sesión de Educación Física.

TIPOS DE JUEGOS

Tradicionales, cada uno de ellos define un tipo de juego específico.

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

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

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

Los juegos pre deportivos

Son aquellos que exigen destrezas y habilidades propias de los deportes (desplazamientos, lanzamientos, recepciones, etc.). Su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan a

Juegos sensoriales: Ya que como expresa en su definición anterior van destinados al desarrollo de los órganos de los sentidos (auditivos, táctiles, visuales), lo que favorece el desarrollo multilateral del adulto mayor en aras de mejorar sus funciones sensoriales.

Juegos de orientación: Ya que este aspecto es uno de los más significativos para el buen desarrollo de la clase, y se refleja en la solución de situaciones de la vida práctica, aspecto este que satisface una calidad de vida acorde con las exigencias y propósitos del programa.

Juegos específicos motores: Ya que la autora considera que es la integración de las tres áreas de la formación integral del adulto mayor, y específico por considerarse una adaptación a las necesidades motoras de las personas longevas, aunque su esencia va destinada al desarrollo de la coordinación dinámica general, la percepción corporal, ajuste postural y desarrollo de la resistencia orgánica y muscular, así como al desarrollo de capacidades físicas coordinativas.

Juegos Intellectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Clara Paredes "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

EthelKawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Otras clasificaciones del juego

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías.

Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Recreativos

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

a) Juegos de Velocidad.- En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

b)- Juegos de Fuerza.- Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

c) Juegos de Destreza.- Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

Juegos Atléticos

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

Juegos Deportivos

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo Profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica.

Dicha clasificación es la siguiente:

a) Juegos Visuales.- Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

b) Juegos Auditivos.- Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

c) Juegos Táctiles.- Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

d) Juegos del sentido básico El Hno. Gastón María, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material.

Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

e) Juego de Agilidad.- Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

f) Juegos de Puntería.-Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

g) Juegos de Equilibrio.-Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

h) Juegos Inhibición.-Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

i) Juegos Activos.-Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

j) Juegos Individuales

Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

k) Juegos Colectivos.- Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo el deporte.

l) Juegos Libres.-Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la

escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

m) Juegos Vigilados.- Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas.

n) Juegos Organizados.- Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.

Este juego se realiza en la escuela primaria.

o) Juegos Deportivos Escolares.- Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

EL JUEGO

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales, y a su vez es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, y motoras todo esto se debe realizar en forma gustosa, si pensar que es una obligación de ningún tipo y como toda las actividades se requiere de mucho tiempo y espacio para poder realizarlo.

Un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Por lo general los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quien gana y quien pierde, lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes.

Es importante destacar que en muchos lugares recreativos surge el juego libre y espontáneo, ese que no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque está de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen. Ej.: esquiar, construir una cometa y ponerla a volar, etc.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

En la trayectoria de todo ser humano, el juego ha cumplido y cumple una cierta utilidad, sea como cauce para un exceso de energía vital o a un impulso congénito de imitación o como ejercicios preparatorios de la vida o como deseos de relajamiento o como forma de dominio personal, como búsqueda del deseo de poder dominar, de competir o de fantasear el juego puede ofrecer cada una de estas posibilidades.

En la actualidad las personas han retomado los juegos como una forma sana de mejorar su calidad de vida, es a través de ellos que el hombre logra un gran nivel de satisfacción aprovechando al máximo y de forma

divertida su tiempo libre, mediante la práctica de diferentes formas de ejercitación, esto permite estar en contacto con la naturaleza, desarrollar a pleno las condiciones físicas y mejorar sus cualidades básicas.

Analizando el juego desde el aspecto psicomotor vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.

Los juegos no son un pasatiempo, constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por eso presentan toda una serie de características que los diferencia de cualquier otra forma de ejercitación física, estas son:

Tienen por objetivo el gusto por jugar, sin otras complicaciones

Poseen flexibilidad en la interpretación y en el cambio de las reglas.

Debe existir capacidad de aceptación por parte de los jugadores, de los múltiples cambios de rol que en ellos ocurre

Son actividades donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en sí mismo y la decisión.

Tienen gran importancia los procesos comunicativos

Su finalidad no es la competición reglamentada, sino el placer de jugar por diversión

Fuente: «La Animación es algo más que... - Manual de Animación Turística» de Pablo Abreu - Editado por REGION® Empresa Periodística.
Ver:

www.region.com.ar/animacion

Teorías del juego

.El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. Jean Piaget (1981), destaca tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. En ellas relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Es así, como las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil tienen en consecuencia directa con las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Teorías biológicas

Teoría del crecimiento

Fue formulado por Casuí, considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente Físico. Afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

Teoría Catártica

Planteado por Carr, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un

acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreero se descarga en el juego de peleas

Teoría del Atavismo

Expuesto por Stanley Hall, según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad

Crítica: No es correcta, porque muchos tradicionales de los cuales nos habla esta teoría deberían desaparecer por solo recordar algunas cosas o partes del juego, para lo que podemos rescatar de esta teoría los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad siguen utilizados como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras. Luchas, etc.

Características del juego

El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

El juego es una lucha por algo o una representación de algo

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

Mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia..El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años

sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego

JUEGO RECREATIVO

DEFINICIÓN

Para el saber vulgar, el del hombre de la calle en su lenguaje cotidiano, es sinónimo de entretenimiento, divertimento, alegría, actividad sin esfuerzo

y no demasiado importante, etc. Se desarrolla en un tiempo de poca valía social, no obligatorio y que no supone productividad.

Juegos recreativos: son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten.

Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación.

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado.

El juego recreativo en la animación turística, es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones.

Ejemplos de juegos Recreativos

“Juegos Recreativos Para Niños” contiene una amplia gama de actividades para potenciar el desarrollo de las aptitudes intelectuales y creativas de los pequeños y ayudarles en la adquisición de sus habilidades psicomotrices. una guía de aprendizaje motivadora y amena

para los niños y las niñas, una útil y valiosa obra pedagógica para los padres, maestros y educadores.

"Juegos Recreativos Para Niños" atiende y se forma en el campo de las competencias en preescolar; esta diseñada para que trabajen en equipo, se formen capacidades de competencia en el lenguaje, en las matemáticas, en el saber trabajar juntos, en el saber crear ideas, para la expresión y comprensión del mundo natural y social. Para que aprendan a conocer, para que aprendan a hacer, para que aprendan a vivir juntos, para que aprendan a ser.

Para que piensen, reflexionen, para que propongan, para que expliquen, para que cuestionen, para que trabajen en colaboración, para que sean receptivos y dispuestos al trabajo, para que manipulen, muestren, defiendan su posición, para que sepan negociar, para que comprendan su entorno. etc.

"Juegos Recreativos Para Niños" es fundamental para una buena aplicación de las competencias en procura de habilidades, destrezas, conocimiento. etc. para así tener personas seguras, autónomas, creativas, participativas, tolerantes, disciplinadas, dirigidas a un objetivo, a saber escuchar, a colaborar. etc. fincándoles las bases a temprana edad sobre una competencia: habilidad para saber insertarse en un mundo tan competente.

"Juegos Recreativos Para Niños" contiene una gran cantidad de ilustraciones todas ellas de color y sus imágenes son caricaturas amenas y amigables diseñadas especialmente para que sean agradables y sencillamente prácticas.

En cada una de las actividades se agregan ilustraciones detalladas y comprensibles para los niños en cada una de las actividades.

El juego, motor del aprendizaje, es la filosofía en que esta enmarcado está obra.

"Juegos Recreativos Para Niños" contiene múltiples y variadas actividades que complementan los temas de estudio escolares a través del juego.

Propuestas lúdicas, creaciones artísticas, recetas, experimentos, construcción de maquetas y diagramas... Para que los niños y las niñas, sobretodo en Preescolar y Primaria baja refuercen su dominio de las más diversas áreas del conocimiento y aprendan nuevas maneras de expresarse y de presentar la información.

Una fuente inagotable de amenidad y es una obra para favorecer el desarrollo integral de los pequeños.

"Juegos Recreativos Para Niños" contiene casi cien actividades pedagógicas de diversas tipologías. Diseñadas por especialistas en Educación infantil que permiten reforzar, a través del juego los temas que los pequeños en edad escolar estudian en sus programas educativos y contribuyen a incrementar muchas de las habilidades que los niños y niñas necesitan para su desarrollo intelectual y emocional.

Mediante los juegos, curiosidades, experimentos, manualidades, técnicas artísticas, recetas, etc. que contiene.

"Juegos Recreativos Para Niños" los pequeños aprenderán, de manera lúdica y motivadora, un sinfín de conceptos importantes sobre distintas áreas del saber. Esta obra es una fuente inagotable de amenidad para ellos y un importante caudal de recursos pedagógicos para padres y Maestros. Y constituye también un instrumento de gran valor educativo, puesto que cada una de las actividades, si se realizan bajo la supervisión de un adulto, pueden dar a lugar a reflexiones y variaciones sobre los procedimientos sugeridos, y con ello favorecer la búsqueda personal y creativa de cada niño y niña.

© Monografias.com S.A.

1. si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
2. El juego es una lucha por algo o una representación de algo

Variable Dependiente

ESPRESION CORPORAL

La expresión corporal emplea el cuerpo como medio de expresión y comunicación

El *objeto* de la comunicación favorecer relaciones e integración del individuo en su medio

La *forma* de comunicación que se establece a través del cuerpo es la más primaria

El niño a lo largo de su desarrollo trata de conocerse y poder situarse en su medio. Necesita primero conocer su cuerpo

El niño en interacción con el adulto irá conociendo un sistema de señales deseo de conocer otras formas de expresión

La expresión corporal está al servicio de la *creatividad* y la *expresión* de los estados emocionales individuales. Es un medio de expresión de gran fuerza y poder, comunicativo y también de conocimiento y relación

La construcción de la propia identidad permite reconocerse como un ser distinto de los objetos y de los otros

La expresión corporal - lenguaje más natural - se expresa desde los primeros momentos de vida como recurso de comunicación

Lenguaje espontáneo, no tiene un código establecido, aunque hay determinados gestos que han quedado como símbolos (mover la cabeza -

no). Algunos signos son universalmente admitidos y otros de grupos específicos

Expresión dramática (los niños juegan a representar personas y situaciones) y *Expresión corporal* (representar a través de la acción y movimientos determinadas actitudes, estados de ánimo, ...) abiertas a la creatividad y la espontaneidad

Ambas tienen sus raíces en la *comunicación gestual* y se continúan en distintas manifestaciones entre las que destacan los *juegos simbólicos* - los niños se comportan como si fueran otra persona, animal o cosa y hacen cosas que en sólo están jugando a hacer

Expresión dramática y corporal mostramos emociones, tensiones, conocimientos del mundo y las personas y nuestra percepción de la realidad - *juegos de rol*

Ed. Infantil utiliza estas expresiones y saca de ellas el máximo provecho educativo, creando un ambiente de libertad en el que quepa la expresión sin más restricciones que el respeto a los demás

El educador puede favorecer la expresión por esta vía previendo espacios, momentos y proyectos, puede motivar, sugerir,...utilizar como contexto para la observación de las relaciones, dar salida a tensiones y conflictos

Se ha demostrado en los últimos tiempos que la expresión corporal colabora con el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

El movimiento es fundamental para que los niños tengan siempre la más alta capacidad para fortalecer sus capacidades cognoscitivas y para que tengan un crecimiento más sano, tanto en el nivel físico como en el mental.

Esta noción no es nueva, ya lo decían los griegos "mente sana, cuerpo sano", sin embargo hoy en día cuesta mucho que los niños practiquen su quinética corporal, pues ya no es posible que jueguen solos al aire libre, los padres y las madres se encuentran ocupados trabajando como para dedicarse a jugar con ellos, y no podemos dejar de mencionar la influencia de la televisión y los juegos electrónicos que provocan sedentarismo y aletargamiento.

Por eso, es que los expertos en conducta infantil insisten en recuperar el movimiento y las actividades físicas, pues la relación existente con el desarrollo mental es innegable. Por ejemplo, un niño que esté

Acostumbrado a mover sus manos en juegos, aprenderá más fácilmente y con más velocidad a escribir, pues tendrá acostumbrados sus músculos al movimiento y el motor fino no estará atrofiado

Juegos que incluyen círculos, bola y otras figuras geométricas son muy útiles en la terapia que se practica para ayudar a un niño a aprender a escribir, pues además del movimiento se favorece el proceso de asociación, el cual es fundamental en el aprendizaje.

Está científicamente comprobado que la expresión corporal estimula el lenguaje, la vista y el oído, así como los ya consabidos beneficios que se generan en el organismo, como mayor asimilación de grasas, huesos fuertes, músculos flexibles, etcétera.

ETAPA DEL DESARROLLO

Para los padres y educadores, el desarrollo evolutivo del niño es de gran importancia. Conocer sobre las etapas del desarrollo puede ayudarnos a entender mejor al niño, evitar situaciones que le puedan afectar el resto de sus vidas; además, nos ayudan a estar pendientes de algún retraso observable que deba ser atendido por el programa de Intervención Temprana del Departamento de Salud.

Yo por ejemplo cometí el error de muchos padres primerizos no poniendo a mi bebé en el piso a menos que no pusiera una manta o confortar. Más adelante, me regalaron un andador y lo utilicé pensando que el niño estaría más seguro ahí en la etapa en que comienzan a pararse y dar pasitos. Tratando de protegerlo le hice daño, ya que los niños tienen que arrastrarse por el piso sin medias para poder desarrollar y madurar su cerebro y el andador no les permite que gateen lo suficiente para que se desarrollen bien. Los niños pueden ponerse en el piso desde un mes de nacidos. Esto no le va a hacer daño. Comparto esta información contigo para que evites cometer estos errores y para que te orientes adecuadamente sobre las etapas del desarrollo.

Etapas del Desarrollo de Jean Piaget

Hasta hace sólo un par de décadas la visión que se tenía de las capacidades perceptivas y cognitivas de los bebés era bastante pobre. Por un lado, se suponía que durante las primeras etapas de la vida el mundo perceptivo del neonato era una desorganizada sucesión de sueños y sombras, y de acuerdo con esta idea se entendía que los bebés pasaban la mayor parte de sus primeros meses de vida alternando largos períodos de sueño con escasos momentos de vigilia, durante los cuales emplearían su tiempo básicamente en comer y percibir, a lo sumo, cuadros borrosos y desorganizados.

Por otra parte, la que durante años ha sido la única descripción sistemática del desarrollo de la inteligencia establecía que hasta los 18-24 meses los bebés sólo eran capaces de relacionarse con su entorno y explorarlo sobre la base de habilidades motrices y sensoriales, siendo, hasta esa edad, incapaces de emplear representaciones mentales internas sobre la realidad.

En línea con esta forma de ver las cosas, también se consideraba a los bebés desprovistos de habilidades cognitivas básicas, como por ejemplo la memoria. No obstante, la investigación de las últimas décadas ha modificado sustancialmente las viejas concepciones sobre el mundo cognitivo infantil. Es cierto que los bebés pasan una buena parte de sus días durmiendo (los recién nacidos duermen entre 16 y 20 horas diarias por término medio), pero es igualmente cierto que cuando no lo hacen son activos exploradores de su entorno: el mundo perceptivo-cognitivo de los bebés es mucho más rico, complejo y ordenado de lo que antes se pensaba, aunque efectivamente aún no tiene las características que poseerá tan sólo unos meses después.

A lo largo de este tema haremos un resumen del desarrollo de las habilidades cognitivas desde el nacimiento hasta los dos años. Comenzare describiendo tanto las aportaciones clásicas de Piaget sobre la aparición y el desarrollo de la inteligencia como la revisión crítica que se ha hecho de la obra de este autor; en segundo lugar, y también de forma resumida, nos centraremos en algunas habilidades cognitivas básicas a lo largo de esta etapa. Los procesos anteriores se van a exponer de forma resumida, para una descripción más detallada del desarrollo cognitivo durante esta etapa remito a los textos que aparecen reseñados al final de estas páginas.

www.slideshare.net/.../etapas-del-desarrollo-..

PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo,

derecha-izquierda, delante-atrás. En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar

esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras

Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

Motricidad: Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina.

Coordinación Motora

La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos. Se refiere más a las destrezas que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas, por ejemplo, recoger semillas con los dedos de la mano o pañuelos con los dedos de los pies.

La coordinación viso motriz es parte de la motricidad fina, pero aquí, además de la destreza con las partes finas del cuerpo implica la coordinación de éstas con la vista. En ella se consideran habilidades como dirección, puntería y precisión. Entre algunas actividades tenemos rasgar, enhebrar, lanzar, patear, hacer rodar, etc.

En ambos casos el niño mantiene una interacción con los objetos, sin embargo en la primera sólo se trata de una mera manipulación de ellos,

mientras que en la segunda es más una exploración en la cual el niño va descubriendo los usos de los mismos.

El objetivo final de estimular la coordinación fina, que como se mencionó anteriormente abarca la motricidad, es ayudar al niño a prepararse para la escritura, facilitando la adquisición del grafismo. Esta es la actividad más compleja de este ámbito motor.

A continuación algunas actividades y juegos que ayudarán a estimular la coordinación motora fina, desarrollando habilidades que favorezcan el logro de la escritura:

Actividad motriz de niños

Los niños y las niñas en las edades entre 4 a 5 años nos sorprenden con su gran riqueza de movimiento y su alto nivel de independencia. En este grupo de edad son capaces de organizar y planificar su propia actividad, además de valorar el resultado de las acciones que ejecutan en la misma.

En la organización de la actividad motriz, seleccionan y distribuyen los materiales- juguetes a utilizar, descubriendo por si mismas diferentes formas de manejarlos y hasta combinarlos, por ejemplo golpean o conducen una pelota con un bastón, realizándolo tanto de forma individual como en pequeños grupos (parejas, tríos).

También en el juego: de roles como de movimiento, son capaces de organizar el área para jugar, colocando por propia iniciativa los materiales con los que desean actuar, de manera que satisfaga sus intereses en el juego seleccionado. Construyen con los equipos y materiales: caminos, puentes, pendientes, u otras representaciones lúdicas, según el argumento del juego. Los propios niños(as) se encargan de distribuir los roles a ocupar y se ponen de acuerdo cuando las acciones se realizan en grupos, siendo capaces de compartir sus juguetes.

El hecho de que el pequeño(a) de este grupo de edad sea capaz de decidir qué va a jugar, seleccionando los objetos y juguetes de acuerdo al juego o actividad y además que se pongan de acuerdo entre ellos para hacerlo, es uno de los parámetros que nos permiten hablar de mayor independencia en estas edades y al mismo tiempo reconocer que se están creando bases sólidas para que el niño adquiera los conocimientos, partiendo de sus propias vivencias, lo que constituye la base para la creatividad.

Los pequeños(as) muestran gran interés por los juegos con personajes imaginarios. En ocasiones les gusta ponerse aditamentos o vestuarios que simbolicen lo que quieren representar dando " rienda suelta " a la imaginación.

En este grupo de edad los niños(as) conocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y diferenciarlos por su forma, color y tamaño, e incluso, pueden señalar el lugar que ocupan en el espacio: si están arriba, abajo, cerca o lejos (nociones de contraste).

Se destaca en el desarrollo del pensamiento el interés por conocer la causa de algunos fenómenos de la naturaleza; para qué, por qué, cómo, son preguntas que continuamente hace el niño(a) de este grupo de edad.

En este sentido el lenguaje del niño(a) se hace más rico y coherente. Con frecuencia establecen diálogos, tanto cuando juegan solos como cuando lo hacen con otros niños. También son capaces de narrar cuentos o historias que ellos mismos inventan, demostrando una vez más la gran imaginación que los caracteriza.

A continuación se describen las principales características motrices de los niños(as) de 4 a 5 años, según observaciones realizadas con muestras significativas de esta población infantil.

Los niños(as) de estas edades sienten gran preferencia por la carrera, ejecutando la misma con mayor aumento en la fase de vuelo, mejor ritmo y coordinación que en el grupo de edad anterior. Son capaces de mantenerse corriendo una mayor distancia.

Les gusta realizar las carreras bordeando objetos, con cambio en la dirección (al frente, atrás, derecha e izquierda) y combinada con otros movimientos como: caminar y correr, correr y lanzar, correr y saltar etc.

Utilizan ampliamente el espacio y se orientan muy bien en el mismo, ejecutando todos los desplazamientos (caminando, corriendo, saltando, etc.), tanto por o desde el piso, en diferentes direcciones y por arriba de obstáculos. Dentro de estos ejemplos se destaca el salto: separando y uniendo las piernas, lateralmente, pasando cuerdas a pequeñas alturas del piso y saltos desde obstáculos a 24 cm. de altura cayendo con semi-flexión de las piernas.

También les gusta trepar por barras o cuerdas colocadas verticalmente, realizando el desplazamiento de brazos y piernas aún de forma descoordinada.

Sin embargo en otro desplazamiento como es el escalamiento, se observan grandes avances en su ejecución con relación al grupo anterior, pues suben la escalera con movimientos alternos de brazos y piernas en un movimiento continuo que demuestra buena coordinación.

Realizan la reptación (arrastrarse) por el piso, por bancos, por tablas inclinadas, y la ejecutan llevando un brazo al frente y la pierna correspondiente, de forma alterna, pero sin suficiente coordinación, ya que el movimiento se realiza con pausas.

La ejecutan en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) por encima de bancos y tablas con movimientos continuos, de forma coordinada.

Lanzan y capturan objetos combinadamente, pero para la captura (atrape del objeto o pelota) precisan de la ayuda de todo el cuerpo, cuando le lanzan la pelota de aire. Con facilidad ruedan la pelota por bancos y lanzan con las dos manos desde el pecho hacia diferentes lugares, pero aún sin dirigirla con exactitud a un punto de referencia.

Caminan por tablas y vigas o muros estrechos no sólo hacia delante, sino también lateralmente, demostrando mayor estabilidad corporal. También se desplazan hacia atrás, cuando caminan por tablas colocadas en el piso, manifestándose en esta acción motriz una mayor orientación espacial.

Como se ha expresado el conocimiento de las características motrices de los niños de este grupo de edad, nos brinda una importante información para poder regular, organizar y planificar el proceso pedagógico.

A continuación se ofrecen dos ejemplos prácticos de actividades motrices que se pueden organizar con los niños de este grupo de edad. Otros ejemplos aparecen en el libro "Educación Física en preescolar" (de la autora) publicado por la editorial INDE, Barcelona, 2001.

<http://www.efdeportes.com/efd47/am45.htm>

MOTRICIDAD FINA

Definición

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

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

En muchos casos, la dificultad con ciertas habilidades de motricidad fina es temporal y no indica problemas serios. Sin embargo, la ayuda médica pudiera ser requerida si un niño está por debajo de sus compañeros en muchos aspectos del desarrollo de motricidad fina o si el niño tiene una regresión, perdiendo así habilidades que antes ya tenía.

[//www.buenastareas.com/ensayos/Motricidad-Fina/49797.html](http://www.buenastareas.com/ensayos/Motricidad-Fina/49797.html)

Desarrollo de la Motricidad Fina

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos

.

Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

Motricidad fina en los niños

En una entrega anterior hablamos de la psicomotricidad en general. Ahora os propongo profundizar un poco más. La motricidad fina es la coordinación de movimientos de distintas partes con precisión.

2.5 Hipótesis

El juego recreativo incide en la motricidad fina de los niños de 4 a 6 años del jardín de infantes “Rayitos de Luz” de la parroquia de Huambaló del Cantón Pelileo – Provincia de Tungurahua.

2.6 Señalamiento de Variables

Variable Independiente: El juego recreativo

Variable Dependiente: La motricidad fina

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

EL **Análisis Cualitativo Comparado** es un método establecido para estudiar de manera científica una muestra reducida de objetos de investigación.

Se selecciona, por uso de un método cualitativo de observación y de comprensión de los casos seleccionados, las variables “resultado” y “condiciones”, luego recurriendo al programa informático permite analizar cuantitativamente un número reducido de casos.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se realizará en la siguiente modalidad:

Investigación de campo

La presente investigación de campo se realizó en el mismo lugar en que se ha investigado tomando contacto con la realidad de la Institución Jardín de Infantes Rayitos de Luz

Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se produce los acontecimientos. En esta modalidad se toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una

Cuestión determinada basándose en documentos (fuentes primarias) o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias)

3.3 NIVEL O TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

Exploratoria.- El presente trabajo de investigación es de tipo Exploratorio porque genera una hipótesis y reconoce variable de tipo educativo y social

Descriptiva.- la investigación descriptiva comprende:

La Descripción, el registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de aplicar algún tipo de comparación y que puede intentar a descubrir las relaciones causa-efecto entre las variables que es nuestro objeto de estudio.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Por ser un universo pequeño las encuestas se aplicó a toda la población, en el número que se encuentra determinado en el siguiente cuadro.

Cuadro Nº 1

POBLACIÓN	MUESTRA
Docentes	2
Autoridades	1
Padres de Familia	60
TOTAL	63

Elaborado por Irma Cruz

Sujetos de Investigación

- Docentes
- Autoridades
- Padres

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable independiente: El juego recreativo

Cuadro Nº 2

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS
<p>Actividad lúdica y divertida para mejorar capacidades y relacionarse con otras personas</p> <p>Lograr una motivación que conduzca a los alumnos hacia un futuro más integrado con las ciencias.</p>	<p>Actividad lúdica</p> <p>Capacidades</p> <p>Diversión</p> <p>Motivación</p> <p>entretenimiento</p>	<p>Juego libre</p> <p>Física</p> <p>Mentales</p> <p>Habilidades</p> <p>Creatividad</p> <p>psicomotoras</p> <p>manifestación de valores</p> <p>Recreación y diversión.</p> <p>Relaciones sociales.</p> <p>Juego</p> <p>Espontaneo</p> <p>Absoluta libertad</p>	<p>¿Atreves del juego ayuda a los niños en su desarrollo motor?</p> <p>¿Usted realiza ejercicios con los niños para desarrollar la lateralidad infantil?</p> <p>¿Utiliza juegos recreativos en las actividades diarias de sus niños?</p> <p>¿Es creativo y divertido en el aula de clase?</p>	<p>La encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p> <p>A Quienes a Docentes y Padres de Familia</p>

Elaborado por: Irma Cruz

Variable dependiente: La Motricidad Fina

Cuadro N° 3

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS
<p>Movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular</p> <p>La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura . si analizamos que la escritura requiere de una coordinación</p>	<p>Movimientos Controlados Desarrollo muscular</p> <p>Estimulación musculo lecto-escritura Coordinación</p>	<p>Actividades Construyen con materiales caminos, puentes, pendientes, comparten sus juguetes juegan con personajes imaginarios</p> <p>seleccionan los objetos y juguetes diferencian por su forma, color y tamaño, puede señalar el lugar que ocupan en el espacio: si están arriba, abajo, cerca o lejos</p>	<p>¿Realiza movimientos pequeños?</p> <p>¿Lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos?</p> <p>¿Desarrolla la coordinación visuomanual de los niños?</p> <p>¿Es necesario utilizar técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina?</p> <p>¿Utiliza la técnica adecuada sobre la pinza digital?</p>	<p>La encuesta Instrumento Cuestionario a Docentes y Padres de Familia</p>

Elaborado por: Irma Cruz

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Cuadro N° 4

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	La presente investigación tiende a alcanzar los objetivos propuestos a fin de concretar la meta propuesta
¿A que personas y objetos	A los padres de Familia, autoridades y docentes de la Escuela
¿Sobre qué aspectos?	Los juegos recreativos La motricidad fina
¿Quién?	Investigadora: Irma Cruz
¿Cuándo?	Agosto-Noviembre 2011
¿Lugar de la recolección de la información?	Jardín de Infantes Rayitos de Luz del Cantón Pelileo
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnica de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionarios
¿En qué situación?	Favorable porque existe la colaboración de parte de todos los involucrados en la presente investigación

Elaborado por: Irma Cruz

3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- ❖ Se revisó y se analizó la información recogida, es decir se implementó la limpieza de la información defectuosa, contradictoria, incompleta y en algunos casos no pertinentes e inadecuados
- ❖ Se tabularon los resultados según las variables de la hipótesis que se propuso y se representó gráficamente
- ❖ Se analizaron los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados
- ❖ Se interpretó los resultados con el apoyo del marco teórico
- ❖ Se comprobó y verificó la hipótesis
- ❖ Se establecieron las respectivas conclusiones y recomendaciones
- ❖ Se diseñó la propuesta pertinente

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

TABULACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDAS A PADRES DE FAMILIA.

PREGUNTA 1

¿Sabe si la maestra utiliza los juegos recreativos en las actividades diarias de su hijo?

Cuadro N° 5

El juego recreativo en las actividades diarias

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	11	18.33%
No	49	81.67%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz



Gráfico N°3

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la primera pregunta 11 de los encuestados manifiestan que la maestra si utiliza los juegos recreativos, esto significa el 18.33%, mientras que los 49 restantes dicen que no conocen sobre la utilización de los juegos recreativos en tanto que representa el 81.67%.

Interpretación:

Se deduce que mayoría de los padres de familia desconocen sobre la utilización los juegos recreativos por parte de la maestra en las actividades con los niños.

PREGUNTA 2

¿La profesora le a indicado como realizar ejercicios en su hogar para desarrollar la lateralidad de su niño?

Cuadro N° 6

La profesora le indicado como realizar ejercicios

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	9	15%
No	51	85%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

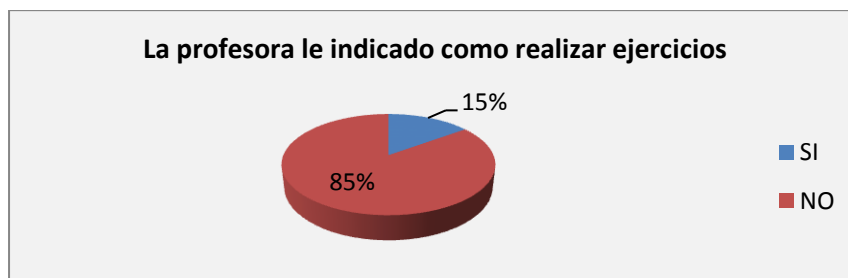


Gráfico N° 4

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la segunda pregunta 9 de los encuestados le han informado como realizar ejercicios en su hogar para desarrollar la lateralidad de su niño esto significa el 15%, mientras que los 51 encuestados dicen que la maestra no le a informado de la importancia de realizar ejercicios en el hogar con el niño, en tanto que representa el 85%.

Interpretación:

En esta pregunta la interpretación realizada nos permite concluir que la mayoría nunca fueron formados por la maestra que tienen que realizar ejercicios en su casa para desarrollar la lateralidad de su hijo.

PREGUNTA 3

¿Sabe si realizan actividades lúdicas los maestros afines de trabajar con los niños en equipo?

Cuadro N° 7

Los maestros realizan actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	8	13.33%
No	52	86.67%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

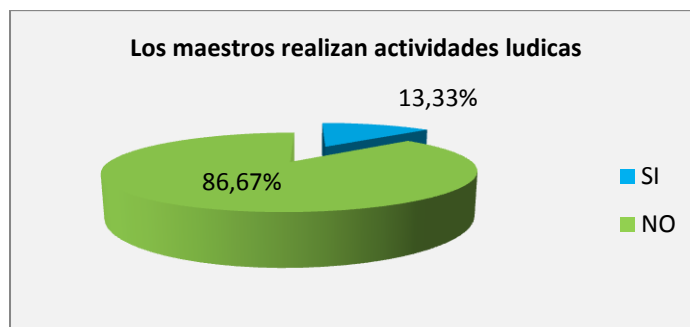


Gráfico N° 5

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la tercera pregunta 8 de los encuestados conocen sobre si los maestros realizan actividades lúdicas, esto significa el 13.33%, mientras que los 52 restantes dicen que no saben si los maestros trabajan en actividades lúdicas con los niños, en tanto que representa el 86.67%.

Interpretación:

Nos permite expresar que es indispensable dar a conocer al padre de familia sobre la importancia que el maestro trabaja con actividades lúdicas.

PREGUNTA 4

¿Considera que con el juego se desarrolla la coordinación visuomanual de su hijo?

Cuadro Nº 8

Con el juego se desarrolla la coordinación visuomanual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	5	8.33%
No	55	91.67%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz



Gráfico Nº 8

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la cuarta pregunta 55 de los encuestados Considera que el juego no ayuda en la coordinación visuomanual de su hijo, esto significa el 91.67%, mientras que los 5 restantes están seguros que se desarrolla la coordinación visuomanual, en tanto que representa el 8.33%.

Interpretación:

Estos datos nos conducen a deducir que un gran porcentaje de los Padres de familia no considera que mediante el juego se desarrolle la coordinación visuomanual.

PREGUNTA 5

¿Le han explicado a usted si el juego recreativo ayuda a su hijo en su desarrollo motor?

Cuadro N° 9

El juego recreativo ayuda en el desarrollo motor

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	7	11.66%
NO	53	88.34%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma cruz

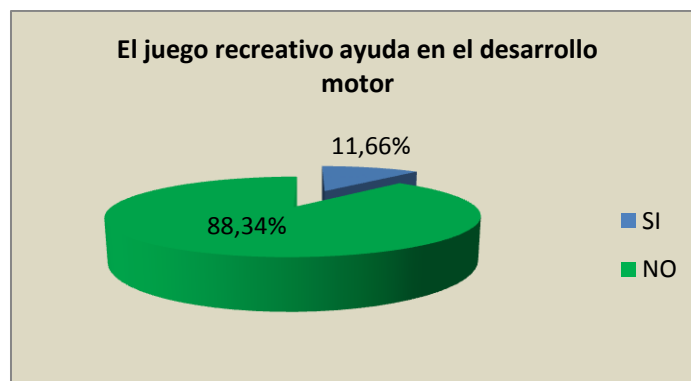


Gráfico N° 7

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la quinta pregunta 7 de los encuestados manifiestan que si conocen que el juego recreativo ayuda en el desarrollo motor de sus hijos, esto significa el 11.66%, en tanto que 53 de los encuestados aclaran nunca le han explicado sobre el tema, dando un porcentaje del 88.34%.

Interpretación:

De puede deducir que la mayoría de padres de Familia desconocen sobre el juego recreativo y que el mismo ayuda en el desarrollo motor de los niños.

PREGUNTA 6

¿Considera usted que con la aplicación de la motricidad fina ayudara el desarrollo del aprendizaje en su niño?

Cuadro N° 10

La motricidad fina ayuda en el desarrollo del aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	32	53.33%
No	28	46.67%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma cruz



Gráfico N° 8

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la sexta pregunta 32 de los encuestados consideran que la aplicación de la motricidad fina ayuda en el aprendizaje del niño, esto significa el 53.33%, mientras que los 28 restantes refieren a que la motricidad fina no ayuda en el aprendizaje del niño, en tanto que representa el 46.67%.

Interpretación:

Se deduce que los Padres de Familia si creen que la motricidad fina si ayuda al niño en el desarrollo del aprendizaje.

PREGUNTA 7

¿Conoce si donde estudia su hijo utilizan técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina?

Cuadro N° 11

Utilizan técnicas adecuadas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	14	23.33%
No	46	76.67%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

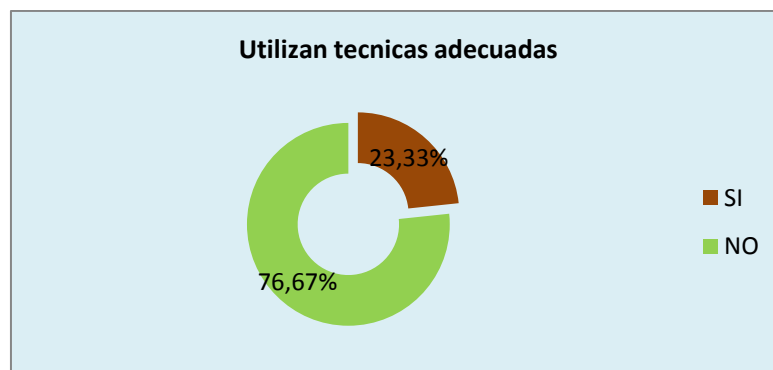


Gráfico N°9

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la séptima pregunta 14 de los encuestados si conocen sobre las técnicas para el desarrollo de la motricidad fina, esto significa el 23.33%, mientras que los 46 restantes manifiestan no conocer sobre las técnicas adecuadas que aplican en el Jardín, en tanto que representa el 76.67%.

Interpretación:

Se puede decir que la mayoría de padres de familia no conocen sobre las técnicas adecuadas que utilizan los maestros para el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

PREGUNTA 8

¿Conoce usted si la institución donde estudia su niño le han capacitado sobre la motricidad fina a los maestros?

Cuadro N° 12

Los maestros son capacitados

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	6	10%
No	54	90%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

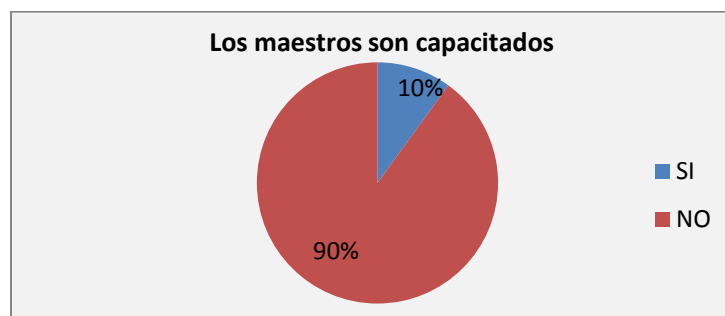


Gráfico N°10

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis

Si observamos con claridad podemos establecer que en la octava pregunta 6 de los encuestados manifiestan que si conocen que los maestros han sido capacitados sobre la motricidad fina , esto significa el 10%, mientras que los 54 restantes opinan no saber si los maestros son capacitados en la institución donde sus hijos estudian, en tanto que representa el 90%.

Interpretación:

Se puede deducir que los Padres de Familia la mayoría desconoce si son capacitados los maestros sobre la motricidad fina.

PREGUNTA 9

¿Ha escuchado si la maestra utiliza la pinza digital con sus niños?

Cuadro N° 13

Conoce sobre la pinza digital

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	20	33.33%
No	40	66.67%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

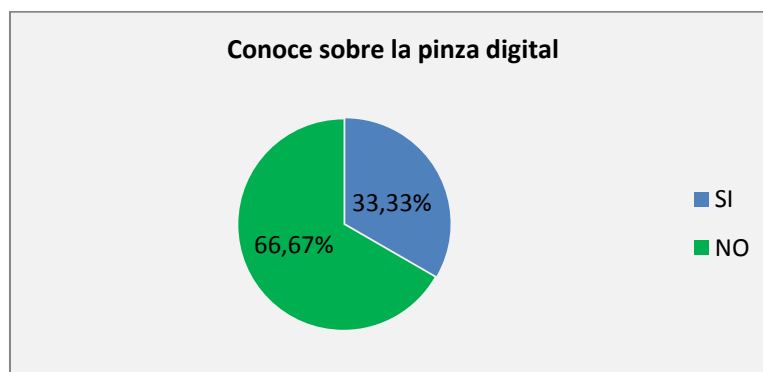


Gráfico N° 11

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la novena pregunta 20 de los encuestados manifiestan si conocer sobre la utilización de la técnica de la pinza digital, esto significa el 33.33%, mientras que el 40 restante de los Padres de Familia no han escuchado que la maestra utiliza la pinza digital con los niños, en tanto que representa el 66.67%.

Interpretación:

Se puede deducir que la mayoría de padres de familia conocen sobre la técnica de la pinza digital

PREGUNTA 10

. ¿Conoce si la profesora aplica nuevas estrategias metodológicas para mejorar la utilización de la motricidad fina con los niños?

Cuadro N° 14

Aplican nuevas extranjeras metodológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	16	26.67%
No	44	73.33%
TOTAL	60	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

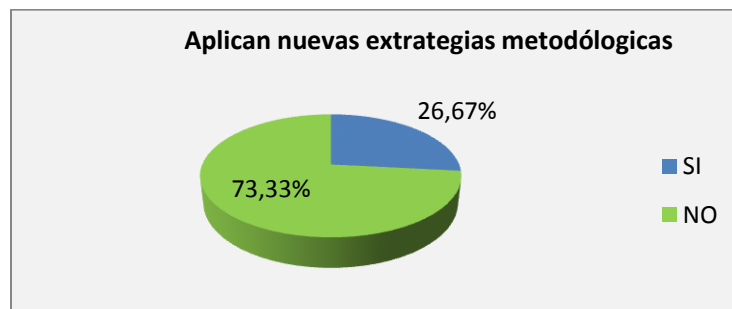


Gráfico N° 12

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la decima pregunta 16 de los encuestados manifiestan que si conocen sobre la aplicación de nuevas estrategias metodológicas, esto significa el 26.67%, mientras que los 44 restantes desconocen sobre la aplicación de nuevas estrategias metodológicas para mejorar la motricidad fina, en tanto que representa el 73.33%.

Interpretación:

Se deduce que existe desconocimiento de los padres de Familia acerca de las estrategias metodológicas que aplican los maestros.

TABULACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDA AUTORIDADES Y DOCENTES.

PREGUNTA 1

¿Utiliza los juegos recreativos en las actividades diarias de sus niños?

Cuadro N° 15

Utilizan los juegos recreativos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz



Gráfico N° 13

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la primera pregunta 3 de los encuestados manifiestan que si utilizan los juegos recreativos, esto significa 100%.

Interpretación:

Se deduce que el juego recreativo es importante en el desarrollo psicomotriz de los niños durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA 2

¿Usted realiza ejercicios con los niños para desarrollar la lateralidad infantil?

Cuadro N° 16

Realiza ejercicios con los niños

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

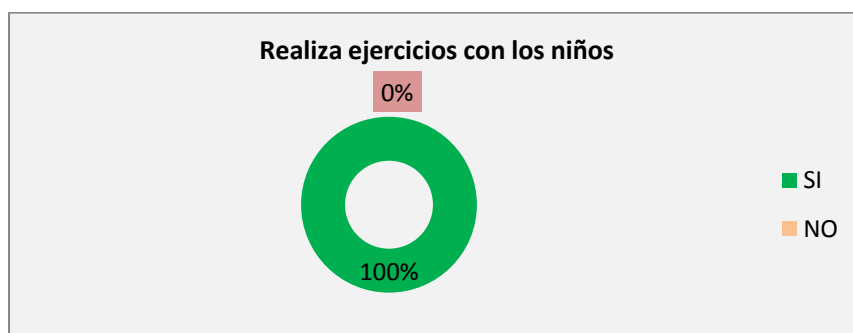


Gráfico N° 14

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la segunda pregunta 3 de los encuestados realizar ejercicios con los niños para desarrollar la lateralidad en tanto que representa el 100%.

Interpretación:

En esta pregunta la interpretación realizada nos permite concluir que todos los encuestados si realizan ejercicios con los niños para desarrollar la lateralidad.

PREGUNTA 3

. ¿Realizar actividades lúdicas diarias para trabajar con sus niños en equipo?

Cuadro N° 17

Realiza actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Realiza actividades lúdicas

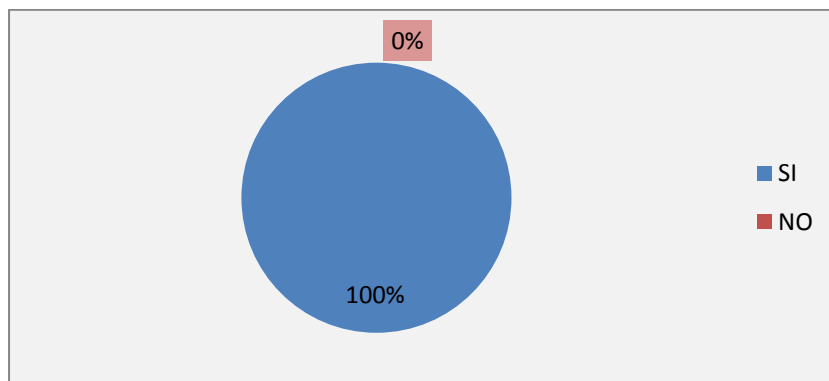


Gráfico N° 15

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la tercera pregunta 3 de los encuestados realizan actividades lúdicas diarias, esto significa el 100%.

Interpretación:

Nos permite expresar que los maestros todos utilizan actividades lúdicas.

PREGUNTA 4

¿Será necesario utilizar el juego para desarrollar la coordinación visuomanual de los niños?

Cuadro N° 18

El juego desarrolla la coordinación visuomanual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz



Gráfico N°16

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la cuarta pregunta 3 de los encuestados consideran que el juego ayuda en la coordinación visuomanual de los niños, esto significa el 100%.

Interpretación:

Estos datos nos conducen a deducir que un todos los encuestados están seguros que el juego ayuda en la coordinación visuomanual en los niños

PREGUNTA 5

¿Conoce que el juego recreativo ayuda a los niños en su desarrollo motor?

Cuadro N° 19

El juego recreativo ayuda en el desarrollo motor

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma cruz



Gráfico N° 17

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la quinta pregunta 3 de los encuestados manifiestan que si conocen que el juego recreativo ayuda en el desarrollo motor delos niños, esto significa el 100%.

Interpretación:

Se puede deducir que todos los encuestados afirman que el juego recreativo ayuda en el desarrollo motor.

PREGUNTA 6

¿Con la aplicación de la motricidad fina se podrá ayudar el desarrollo del aprendizaje de los niños?

Cuadro N° 20

La motricidad fina ayuda el desarrollo del aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma cruz



Gráfico N° 18

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la Sexta pregunta 3 de los encuestados creen la aplicación de la motricidad fina se podrá ayudar el desarrollo del aprendizaje de los niños esto representa el 100%.

Interpretación:

Se deduce que el total de los encuestados afirman que la motricidad fina se puede ayudar en el desarrollo del aprendizaje del niño.

PREGUNTA 7

¿Es necesario utilizar varias técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina?

Cuadro N° 21

Utiliza técnicas para de fina desarrollar la motricidad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz



Gráfico N° 19

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la séptima pregunta 3 de los encuestados creen es necesario utilizar varias técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina en tanto que representa el 100%.

Interpretación:

Nos permite expresar que todos los encuestados creen que es importante utilizar técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina.

PREGUNTA 8

¿La institución donde labora le ha capacitado sobre la motricidad fina?

Cuadro N° 22

Le han capacitado sobre la motricidad fina

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	1	33.33%
No	2	66.67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

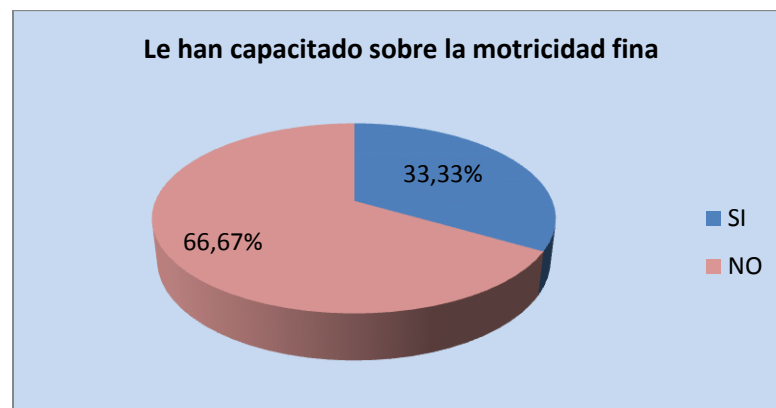


Gráfico N° 20

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis

Si observamos con claridad podemos establecer que en la octava pregunta uno de los encuestados afirman que la institución donde labora le han capacitado sobre la motricidad fina tanto que representa 33.33% mientras que 2 encuestados afirman no haber sido capacitados esto significa el 66.67%.

Interpretación:

Se deduce que la mayoría de encuestados no haber tenido capacitación sobre la motricidad fina.

PREGUNTA 9

¿Utiliza la técnica adecuada sobre la pinza digital con sus niños?

Cuadro N° 23

Utiliza la pinza digital con los niños

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

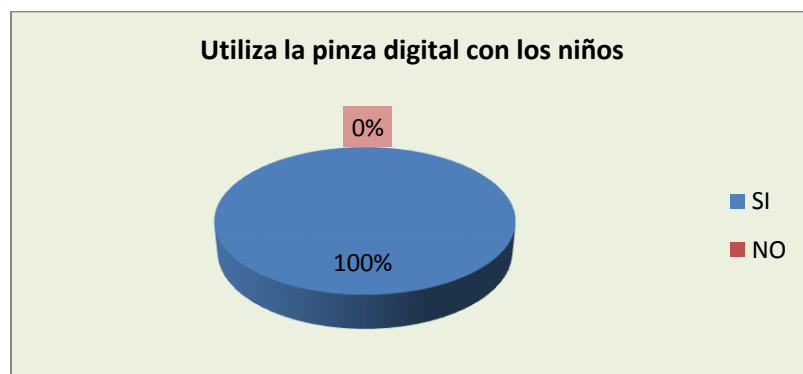


Gráfico N° 21

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la novena pregunta 3 de los encuestados creen que es necesario utilizar la técnica adecuada sobre la pinza digital con sus niños en tanto que representa el 100%.

Interpretación:

Se puede deducir que todos los encuestados están seguros que es importante utilizar la técnica.

PREGUNTA 10

¿Existen nuevas estrategias que servirán para mejorar la forma de utilizar la motricidad fina?

Cuadro N° 24

Aplican nuevas estrategias metodológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Si	2	66.67%
No	1	33.33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

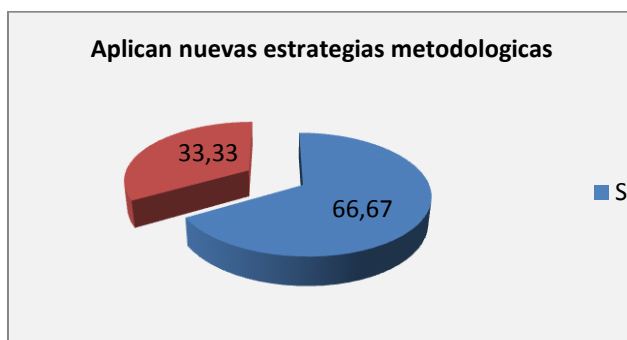


Gráfico N° 22

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Irma Cruz

Análisis:

Si observamos con claridad podemos establecer que en la decima pregunta 2 de los encuestados creen Existen nuevas estrategias que servirán para mejorar la forma de utilizar la motricidad fina, esto significa 66.67% mientras que un solo encuestado piensa lo contrario, en tanto que representa 33.33%.

Interpretación:

La mayoría de los encuestados piensan que es necesario las nuevas estrategias que se utilizaran en la motricidad fina

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Comprobación de la hipótesis χ^2 – cuadrado

Hipótesis –Afirmativa- Alternativa (H1)

El juego recreativo si incide en la motricidad fina de los niños de 4 a 6 años del jardín de infantes “Rayitos de Luz” de la parroquia de Huambaló del Cantón Pelileo – Provincia de Tungurahua.

Hipótesis –Negativa- Nula (H0)

El juego recreativo no incide en la motricidad fina de los niños de 4 a 6 años del jardín de infantes “Rayitos de Luz” de la parroquia de Huambaló del Cantón Pelileo – Provincia de Tungurahua.

Selección de nivel de significación.

Para la verificación Hipotética se utilizara en nivel de $\alpha < 0.05$

Especificación estadística

Se trata de un cuadrado de contingencia de cuatro filas o dos columnas por la aplicación de la siguiente formula estadística $\chi^2 = \frac{(O-E)^2}{E}$

χ^2 = Chi o ji cuadrado

E= Sumatoria

O= Frecuencia observada

E= Frecuencia Esperada

Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir primero determinamos los grados de libertad (gl) con el cuadrado formado por cuatro filas y dos columnas.

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

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

$$gl = (3)(1)$$

gl= 3

Regla de Decisión

Entonces con 3 grados de libertad y un nivel 0.05 tenemos en la tabla de χ^2 el valor de 7.81

($\chi^2 t = 7.81$) se acepta la hipótesis nula si el valor del chip cuadrado a calcularse es igual o menor a 7,81 caso contrario se rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

FRECUENCIAS OBSERVADAS

Cuadro Nº 25

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		
	SI	NO	SUBTOTAL
2)La profesora la indicado como realizar ejercicios en su hogar para desarrollar la lateralidad de su niño.	9	51	60
4) Considera que con el juego se desarrolla la coordinación visuomanual de su hijo.	5	55	60
7) Conoce si donde estudia su hijo utilizan técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina.	14	46	60
8) Conoce usted si la institución donde estudia su niño le han capacitan sobre la motricidad fina a los maestros.	6	54	60
SUBTOTAL	34	206	240

Elaborado por Irma Cruz

FRECUENCIA ESPERADA

Cuadro N° 26

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		
	SI	NO	SUBTOTAL
2) La profesora la indicado como realizar ejercicios en su hogar para desarrollar la lateralidad de su niño	8.5	51.5	60
4) Considera que con el juego se desarrolla la coordinación visuomanual de su hijo.	8.5	51.5	60
7) Conoce si donde estudia su hijo utilizan técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina.	8.5	51.5	60
8) Conoce usted si la institución donde estudia su niño le han capacitan sobre la motricidad fina a los maestros	8.5	51.5	60
SUBTOTAL	34	206	240

Elaborado por Irma Cruz

CALCULO DEL χ^2

Cuadro N° 27

O	E	O - E	(O - E)	(O-E)/E
9	8.5	0.5	0.25	0.029
51	51.5	-0.5	0.25	4.85
5	8.5	-3.5	12.25	1.44
55	51.5	3.5	12.25	0.23
14	8.5	5.5	30.25	3.55
46	51.5	-5.5	30.25	0.58
6	8.5	-2.5	6.25	0.73
54	51.5	2.5	6.25	0.12
				11.52

Elaborado por Irma Cruz

Representación grafica

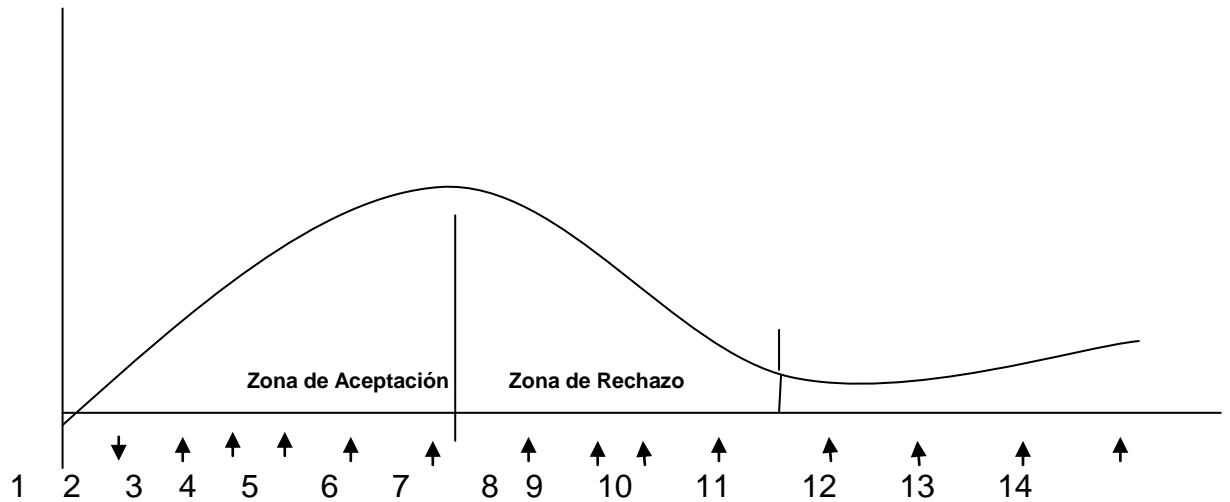


Gráfico N° 23

Elaborado por Irma Cruz

Entonces con 3 grados de libertad y un nivel 0.05 tenemos en la tabla de χ^2 el valor de 7.81

Decisión Final

($\chi^2 t = 7.81$)

($\chi^2 c = 11.52$)

Decisión: se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis afirmativa que dice: Si Influye la escasa aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 6 años del Jardín de infantes Rayitos de Luz en la Parroquia de Huambaló perteneciente al Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Desacuerdo a lo presentado en los capítulos anteriores y el análisis e interpretación de resultados se llega a lo siguiente.

CONCLUSIONES

- ❖ Tomando encuesta la presente investigación se concluye que el mayor número de Padres de Familia desconocen que el juego recreativo ayuda a su hijo en su desarrollo motor mientras que pocos Padres de Familia conocen la importancia del juego recreativo.
- ❖ Concluimos que la mayoría de los Padres de familia manifiestan nunca ser informados sobre como realizar ejercicios en su hogar para desarrollar la lateralidad de sus hijos mientras que pocos conocen como ayudar a sus niños con los ejercicios.
- ❖ Luego del análisis realizado se concluye que la mayoría de Padres de Familia desconocen sobre las actividades lúdicas que los maestros utilizan afín de trabajar con los niños y niñas dentro de las aulas.
- ❖ El juego no solo es una forma recreativa sino también la mejor manera de desarrollar la motricidad fina atreves de el, y en el futuro tendremos niños y niñas con mejores habilidades

- ❖ El juego es una actividad necesaria en la aplicación de la enseñanza aprendizaje, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas en nuestros niños y niñas.

RECOMENDACIONES

- ❖ Es de gran utilidad elaborar una guía didáctica de juegos recreativos que servirá para mejorar la motricidad fina en los niños para la etapa de su desarrollo.
- ❖ Sería beneficioso que los padres concienticen sobre la importancia de conocer ha cerca del juego recreativo mediante charlas por los maestros.
- ❖ Se debe realizar ejercicios en su hogar para desarrollar la lateralidad de su niño con la ayuda de la guía
- ❖ Es importante en la institución educativa la utilización de las diferentes técnicas adecuadas que serán de gran importancia para el desarrollo de la motricidad fina.
- ❖ Se debe vincular a los padres de familia, maestros y autoridades en la aplicación del juego recreativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para una mejor integración de los niños
- ❖ Los docentes deben recibir permanente actualización pedagógica, en lo que a juegos recreativos se refiere para aplicarlos en sus clases y mejorar la motricidad fina en los alumnos.

- ❖ Con el presente trabajo se quiere lograr satisfacer las necesidades, que ayuden a desarrollar la motricidad fina a través de los juegos recreativos, expresando sus sentimientos, emociones y así sentir que se puede aprender jugando con la ayuda de una guía de juegos recreativos.

CAPÍTULO VI PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMÁTICOS

6.1.1 TÍTULO

Elaborar una guía de juegos recreativos infantiles y su influencia en el desarrollo de la motricidad de los niños del Jardín “RAYITOS DE LUZ” de la Parroquia Huambaló del Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua

6.1.2 INSTITUCIÓN

Jardín de Infantes Rayitos de Luz

6.1.3 BENEFICIARIOS

Docentes, autoridades, padres de familia del jardín de infantes Rayito de Luz.

6.1.4 UBICACIÓN

Parroquia Huambaló del Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua.

6.1.5 TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN

Enero a Marzo 2012

6.1.6 EQUIPO RESPONSABLE

Investigadora

Autoridades

Docentes

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

luego de la investigación realizada se determinó que se debe Plantear una Guía de juegos recreativos infantiles y su influencia en el desarrollo de la motricidad de los niños del Jardín "RAYITOS DE LUZ" de la Parroquia Huambaló del Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua el mismo que se fundamenta en los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta a padres de familia, docentes y autoridades, los mismos que demostraron la necesidad que los docentes y los padres de familia conozcan la importancia

- ❖ Es de gran utilidad elaborar una guía didáctica de juegos recreativos que servirá para mejorar la motricidad fina en los niños para la etapa de su desarrollo.

Sobre esta propuesta no se ha encontrado mayor información, sin embargo algunas instituciones educativas han hecho el esfuerzo por diseñar algunos documentos de apoyo para la implementación de esta guía los cuales han servido como referencia para implementar nuestra propuesta

Después de consultar que el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Según Huizinga (1987): ha definido el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados,

Es así que el juego viene a ser un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La justificación de una guía didáctica se justifica por cuanto ha sido elaborado como una herramienta que servirá para mejorar la gestión educativa institucional, partiendo siempre de una planificación, ejecución y control en la necesidad de la institución educativa

El presente proyecto tiene como finalidad realizar una guía de juegos recreativos que ayuden a docentes a desarrollar la motricidad fina de los niños , tomando en cuenta que el juego recreativo es un proceso natural en los seres humanos, que se integra fácilmente a las necesidades educativas y recreativas de los estudiantes

El proyecto busca profundizar el conocimiento y además desarrollar la creatividad y habilidades motoras a través de juegos recreativos que ayuden a formar niños con espíritu de cooperación, compañerismo, respeto y honestidad.

El adecuado manejo de los recursos materiales será el fundamento clave para la aplicación de una visión y misión a su vez la identidad institucional y su base teórica servirá para la aplicación práctica de los objetivos y metas que se implementara en la institución y en el aula de clase.

Se hace necesario contar con una guía de juegos recreativos utilizado por todos los responsables del diseño de ejecución con el fin de contar con normas

Diseñadas y apropiadas que vayan en beneficio y desarrollo de los maestros y padres de familia. Por otra parte la guía ofrece una

herramienta útil diaria y constante que vaya en beneficio de los niños resultara necesario de gran utilidad evitando de esta forma errores en el que hacer educativo.

Este manual será una fuente de gran importancia para desarrollar la motricidad fina.

Tomando en cuenta que los niños aprenden a través del juego, la exploración y la experiencia, entonces debemos proporcionarles el ambiente adecuado, los materiales necesarios para que puedan aprender.

Por tanto es importante a la institución educativa

6.4 OBJETIVOS

Objetivo general

Plantear una Guía de juegos recreativos infantiles y su influencia en el desarrollo de la motricidad de los niños del Jardín “RAYITOS DE LUZ” de la Parroquia Huambaló del Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua.

Objetivos específicos

- Potenciar capacidades para desarrollar la imaginación, la creatividad y la libertad del maestro/a y alumnos.
- Identificar qué tipo de juegos recreativos son adecuados para los niños de 3 a 6 años.
- Relacionar los juegos recreativos infantiles con las áreas del aprendizaje.

6.5 FACTIBILIDAD

6.5.1 FACTIBILIDAD OPERATIVA

La guía didáctica elaborada para los docente padres de familia serán de gran utilidad, por este motivo esta guía ayuda a la capacitación del docente afín de mejorar la educación en la institución señalada dentro de esta etapa se identifica todas las actividades que se han logrado realizar con el fin de evaluar y determinar la necesidades de la institución educativa “Jardín Rayitos de luz”

6.5.2 FACTIBILIDAD TÉCNICA

La utilización de esta guía permite agilizar el trabajo educativo con los niños y

niñas afín de desarrollar la creatividad de la motricidad fina, de cada una de ellas dentro de los materiales a utilizase son:

Computadora

Hojas

Los materiales que se utilizaran influirán ampliamente en el desarrollo de esta actividad y de gran medida será un material primordial la misma que ayudara con las actividades diarias

6.5.3 FACTIBILIDAD ECONÓMICA

En las encuestan realizadas como también en las charlas y entrevistas con docentes y padres de familia se les comunico sobre esta guía con un pequeño gasto que correrá a cuenta de los padres de familia el mismo que no será de un valor elevado ya que se corre el riesgo de una sanción de las autoridades educativas en virtud que la educación es gratuita.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

Definición de guía

Una guía de actividad empresarial es una herramienta analítica que tiene como fin facilitar información al emprendedor sobre un sector o actividad concreta. El principal problema que encuentran los emprendedores al inicio de su proyecto, es la falta de información para la puesta en marcha de la idea de negocio. ésta carencia es uno de los principales motivos de fracaso de las nuevas empresas. Para ello, ponemos a tu disposición esta web donde podrás encontrar información diversa que facilita la puesta en marcha de tu proyecto empresarial. Y, quizás, lo más importante sea señalar la actualización permanente de los datos de mercado según la periodicidad de actualización de la fuente.

Como utilizarla?

Para saber cuál será la guía más ajustada para tus necesidades de información, puedes acceder al directorio y realizar una búsqueda por actividades de aquellas guías que más se ciñan a tu proyecto empresarial

Realizada una preselección, la web te permite consultar un pequeño resumen de las guías elegidas, en el que figura una definición de la actividad objeto de la guía, así como una tabla de empresa-tipo de la actividad en la Comunidad Gallega.

Una vez visualizada la guía, podrás consultar información de la situación del sector en el que deseas operar, situación del mercado local, competencia existente, estimación del volumen de mercado que podrías absorber, etc.

También podrás consultar las amenazas y oportunidades más relevantes en el mercado al que quieres acceder, así como las fortalezas y debilidades más características de tu actividad. Toda esta información está actualizada según la información de las fuentes oficiales. Por lo tanto, permite orientar tu proyecto, reducir tus debilidades y mejorar tus puntos fuertes desde el inicio de la actividad.

Quiénes pueden elaborar las guías?

Existen tres formas para el levantamiento, estructuración, y elaboración.

Utilización del personal de la institución

La concentración de un asesor o consultor externo, que realice el trabajo con su personal

La combinación de la dos primeras, esta es la mejor opción pues utiliza personal externo y de la institución, los cuales cuentan para realizar el trabajo los conocimientos de un consultor o asesor.

¿A quién van dirigidas?

Las guías de actividad empresarial van dirigidas principalmente a DOS tipos de usuarios:

Por un lado, los Emprendedores, que necesitan información para desarrollar su proyecto empresarial. Deben registrarse como emprendedores y solicitar la guía que deseen descargar. El acceso de descarga está limitado a aquellas que se soliciten y las que tengan acceso total sin restricciones

Por otro lado, los Técnicos de aquellos organismos destinados a asesorar a los emprendedores. Estos, deben registrarse como técnicos y tienen acceso para descarga todas las guías.

¿Para qué sirven?

Las guías de actividad empresarial constituyen una herramienta analítica de información para el emprendedor, sobre actividades empresariales, para la puesta en marcha de su proyecto empresarial.

Ej. algunos casos, disponemos de guías más genéricas de carácter sectorial “Guías adaptadas a Entornos Locales”.

En las guías podrás encontrar datos del sector; estado de situación, evolución y previsiones para el futuro. Ahondando en una actividad empresarial concreta, encontrarás información sobre los productos o servicios, políticas de precios o estrategias de promoción y venta.

Para facilitar la realización del plan de empresa, se ofrece una análisis económico financiero de carácter orientativo que incluye previsión de ventas, ingresos, inversiones y gastos que debes afrontar para montar tu negocio.

Finalmente dispones de amplios anexos con información de interés; instituciones, legislación, trámites, direcciones de proveedores, centros de formación

Se deben codificar las guías.

Si la forma más fácil de encontrar la información es cuando esta se ha codificado.

Existen muchos métodos de codificación:

Numéricos, alfabéticos o una combinación de los dos.

La forma de codificación más utilizada para la guía-manuales, sean estas de procesos o procedimientos, etc., es utilizando una palabra que identifique el tipo de guía-manual o la información que contenga:

Política, formato y procedimiento.

Cuál es el proceso para la elaboración de las guías-manuales?

1. Recopilación de la información.
2. Elaboración de los diagramas de bloque
3. Elaboración y definición de la cadena de valor, la misma que garantiza que el proceso inicie y termine con los alumnos.
4. Elaboración de los borradores del diagrama de flujo
5. Empalme de el diagrama de flujo con los procesos y los involucrados
6. Identificación y definición de las políticas generales y específicas de la institución y de los procesos.
7. Elaboración del borrador del procedimiento
8. Identificación de las políticas que formaran los procedimientos
9. Revisión y corrección de la guía-manual (grupo de levantamiento)
10. Revisión y corrección por los involucrados.
11. Corrección y ajustes definitivos.
12. Aprobación de las guía-manuales por parte de la institución.
13. Difusión de las guías-manuales
14. Seguimiento

Cuál es la estructura de una guía-manual?

1. Nombre de la guía manual
2. Índice general
3. Introducción
4. Portada
5. Responsables
6. Objetivos del manual

¿Cómo hacer guías didácticas?

La intencionalidad de este documento es dar a conocer las guías didácticas como un recurso metodológico que media la interacción pedagógica entre el profesor y el alumno.

Presentamos las características y estructura de cualquier guía, una selección de las más frecuentes, los recursos que implica la confección de ellas y algunos modelos que se pueden usar en diversas situaciones de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula. Pensamos que el profesor, teniendo esta base creará sus guías de acuerdo a las necesidades de sus alumnos, a su contexto y al momento educativo que vive

Características

Las guías en el proceso enseñanza aprendizaje son una herramienta más para el uso del alumno que como su nombre lo indica apoyan, conducen, muestran un camino, orientan, encauzan, tutelan, entrenan, etc. Como vemos muchos sinónimos, en cada sinónimo vemos un matiz distinto. Cada palabra es parecida, pero el objetivo es diferente.

Existen diversos tipos de guías y por lo tanto responden a objetivos distintos, los cuales el docente debe tener muy claros al escoger este medio; por ejemplo existen:

- Guías de Motivación
- Guías de Aprendizaje
- Guías de Comprobación
- Guías de Síntesis
- Guías de Aplicación
- Guías de Estudio
- Guías de Lectura
- Guías de Observación: de visita, del espectador, etc.
- Guías de Refuerzo
- Guías de Nivelación,
- Guías de Anticipación,

- Guías de Reemplazo, etc.

Como hay múltiples guías didácticas y todas tienen objetivos distintos es necesario conocer algunos requisitos básicos que deberíamos tener presente al confeccionar una guía.

1. Objetivo
2. Estructura
3. Nivel del alumno
4. Contextualización
5. Duración
6. Evaluación

1.- Objetivo:

Se hace necesario focalizar muy bien y concretamente lo que pretendemos. Por ejemplo, si queremos conseguir mejorar el aprendizaje individual, haremos una guía de refuerzo y aplicación; si queremos ayudar a alumnos a conseguir autonomía, produciremos guías de auto aprendizaje, si vamos a asistir a un museo, elaboraremos una guía de visita, etc.

En la guía debe estar escrito el objetivo, para que el alumno tenga claro lo que se espera de él. Además el profesor debe verbalizar este propósito varias veces para así conducir mejor el desarrollo y fijar instrucciones en los alumnos.

2.- Estructura:

Una guía en cuanto a la forma, debe estar bien diseñada para estimular la memoria visual del alumno y la concentración por eso se sugiere que deben Tener: espacio para los datos del alumno, denominación de la guía y su objetivo, tipo de evaluación, instrucciones claras y precisas, poca Información y bien destacada, con espacios para que el alumno responda. Además debe tener reactivos o ítems diversos que favorezcan tener al Alumno en alerta.

Tipos de guías didácticas

Existe variedad de guías, hemos buscado un muestrario de las más significativas. Es importante que las actividades estén diversificadas y que no sólo sean referentes al dominio cognitivo.

1. Guías de Motivación.
2. Guías de Anticipación.
3. Guías de Aprendizaje.
4. Guías de Comprobación.
5. Guías de Aplicación.
6. Guías de Síntesis.
7. Guías de Estudio.
8. Guías de Lectura.
9. Guías de Visita o del espectador.
10. Guías de Observación
11. Guías de Refuerzo.
12. Guías de Nivelación, etc.

¿Como utilizarlas?

Para saber cuál será la guía más ajustada para tus necesidades de información, puedes acceder al directorio y realizar una búsqueda por actividades de aquellas guías que más se ciñan a tu proyecto empresarial

Realizada una preselección, la webte permite consultar un pequeño resumen de las guías elegidas, en el que figura una definición de la actividad objeto de la guía, así como una tabla de empresa-tipo de la actividad en la Comunidad Gallega.

Una vez visualizada la guía, podrás consultar información de la situación del sector en el que deseas operar, situación del mercado local,

competencia existente, estimación del volumen de mercado que podrías absorber, etc.

También podrás consultar las amenazas y oportunidades más relevantes en el mercado al que quieres acceder, así como las fortalezas y debilidades más características de tu actividad. Toda esta información está actualizada según la información de las fuentes oficiales. Por lo tanto, permite orientar tu proyecto, reducir tus debilidades y mejorar tus puntos fuertes desde el inicio de la actividad.

6.7 METODOLOGIA. MODELO OPERATIVO

Cuadro N° 28

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Socialización de los resultados de la investigación	Hasta el 04 de Enero del 2012 Se sociabilizara el 100% de la propuesta en la comunidad educativa para conocer los resultados de la investigación	Organización de la socialización reunión con el personal de la institución reunión con los padres de familia	Computadora proyector documentos de apoyo (folleto) circulares de comunicación	30 minutos
Planificación de la propuesta	Hasta el 6 de Enero está concluida la planificación de la propuesta	Análisis de los resultados. Toma de decisiones. construcción de la propuesta y presentación a las autoridades de la institución	Equipo informático y materiales de oficina	20 minutos
Ejecución de la propuesta	En el periodo lectivo Enero se ejecutara la propuesta en el 100%	Puesta en marcha de la propuesta desacuerdo a las fases programadas	Materiales de apoyo	
Evaluación de la propuesta	La propuesta será evaluada permanentemente	Capacitación al personal docente, padres de familia sobre la evaluación de la guía institucional. Autoevaluación de procesos. Elaboración de informes de desempeño toma de correctivos oportunos	Materiales de oficina	

Elaborado por: Irma Cruz

6.8 ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA

Cuadro N° 29

ORGANISMO	RESPONSABLES	FASE DE RESPONSABILIDAD
Equipo de gestión de institución.	Departamentos y comisiones.	Organización previa al proceso
Equipo de trabajo(micro proyectos)	Directora Profesores Representantes de los padres de familia. Colaboradores	Diagnostico situacional Direccionamiento participativo Discusión y aprobación Programación operativa Ejecución del proyecto

Elaborado por: Irma Cruz

6.9 MODELO OPERATIVO

Cuadro N° 30

N°	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO	RESPO	EVALUACION
1	Juego de bolitas	Sirve para desarrollar la motricidad fina	Votar las bolas donde esta un agujero	Bolas	5 minutos	Niños , maestra	Conseguir las habilidades y capacidades motrices
2	Jugamos en el bosque	Sirve para coordinar la motricidad fina	Agarrados de las manos dan unas vueltas	Dinámica desarrollando la agilidad	10 minutos	Niños , maestra	Observación
3	El florón	Mejorar el desarrollo muscular	Pasar un de un objeto de mano en mano	Dinámica con las manos	10 minutos	Niños , maestra	Observación
4	Juego de palmas	Controlar mejor sus movimientos de la mano	Golpe con las manos	Dinámica con las manos	8 minutos	Niños , maestra	Observación
5	Juego con una pelota	Conocer y ejecutar las formas de lanzamiento	Lanzar de un lado a otro la pelota con los niños	Pelota grande, pequeña	5 minutos	Niños , maestra	Participar todos los niños en el juego
6	Juego de apoyo	Lograr que el niño gatee y mejorar su motricidad fina	En posición de gateo elevar una pierna manteniendo su equilibrio	Colchoneta	5 minutos	Niños , maestra	Desarrollar la motricidad fina
7	Juego de lanzamiento	Lograr que reconozcan distancias, formas utilizando las manos	Pasar con la mano la pelota por debajo de las piernas alternadamente	Bolitas de papel, pelotas pequeñas	6 minutos	Niños , maestra	Desarrollar la motricidad fina
8	Juego de puntería	Lograr la precisión en los niños	Ejecutar libremente la puntería sobre varios objetos	Frascos, baldes cajas de cartón decoradas	5 minutos	Niños , maestra	Desarrollar la motricidad fina
9	Juego de lateralidad	Lograr mejorar la lateralidad	Caminar hacia adelante y hacia atrás sobre una línea pintada	Espacio de una habitación tiza, pintura.	10 minutos	Niños , maestra	Observación
10	Juego de	Realizar diferentes	Caminar en equilibrios	Cuerda maski	10 minutos	Niños , maestra	Observación

	equilibrio	actividades conservando el equilibrio	sobre una cuerda colocadas en el piso				
12	Juegos recreativos	Desarrollar el desplazamiento y agilidad	Realizar un recorrido y dar el relevo	Dinámicas de cogidas	5 minutos	Niños , maestra	Observación

Elaborado por: Irma Cruz

6.10 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Guía de juegos recreativos infantiles que influyen en el desarrollo de la motricidad de los niños

Objetivo.-Sirve para desarrollar la motricidad fina en los niños.

Juegos de bolitas

Un pasatiempo muy famoso en el pasado, que ha permanecido en el tiempo, es el juego de las bolitas, donde niños y también niñas se reunían en torno a decenas de bolitas de vidrio, de colores llamativos, para pasar un buen momento junto a los amigos, y tal vez llegar a sus casas con más bolitas con las que salieron.



Hachita y Cuarta / Medida

Dos competidores o más, inician el juego con una bolita cada uno. Hachita significa golpear una bolita con otra bolita. Se elegían los turnos, el primer jugador tiraba su bolita, y el siguiente trataba de golpearla con la suya. Al golpear una bolita, se la llevaba de premio, también existían premios por aproximaciones a la bolita, por eso el nombre de cuarta, o medida.

Juguemos en el bosque:

Objetivo.-Sirve para coordinar la motricidad fina

Esta ronda trata en que una persona hace de lobo y las demás hacen un círculo y comienzan a cantar. El lobo que está escondido cerca, responde que aún no está listo porque se está vistiendo, nombrando cada vez, diferentes prendas, acompañado por la siguiente canción:

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está-¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome el pantalón-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está-¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome la camisa-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no esta-¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome el sombrero Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está-¿El lobo está?

-Si... y los voy a comer!!!Una vez que está listo y sale a pillar a los demás, el que resulta pillado, hace de lobo en el siguiente turno.



EL FLORÓN

Objetivo.-Mejorar el desarrollo muscular y la sociabilidad entre los niños.

Se colocaban en corro todas las chicas que querían jugar, o bien en hilera cuando se sentaban en algún madero. A continuación, una de ellas, que permanecía de pie, cogía una "china" o piedra pequeña y se la colocaba entre las dos manos, que mantenía juntas y estiradas, procurando que el canto quedara bien sujeto y que no se viera.

Después, todo el grupo comenzaba a cantar:

El florón está en mis manos,

en mis manos está el polvorón.

Por allí pasó, pero no lo vio.

Salga la prenda, ¿quién la tendrá?

y el que la tenga me lo dirá.

Hasta aquí la chica que llevaba el florón iba introduciendo sus manos entre las del resto del grupo y depositaba la pequeña piedra sin que se supiera entre las manos de quién la dejaba.

Se seguía cantando y señalando una a una a las jugadoras:

Florón, florón,

¿quién la tiene?

La chica a la que se señalaba en el momento que acababa la canción era la que debía adivinar en las manos de quién estaba el florón que, por otra parte, podía haber quedado en las de quien repartía.

Si lo acertaba, cogía ella "el florón" y, de lo contrario, seguía en las manos de la primera chica que se había hecho con él hasta que, en una nueva ronda, alguien acertaba dónde estaba "la china"



Juegos de palmas

Estos juegos, aún vigentes, se jugaban generalmente entre 2 niñas, o en algunos casos más de 2. Se trata de una canción acompañada por golpes de palmas entre las jugadoras, previamente acordados. Se tenía que seguir una secuencia, y tratar de no equivocarse. Hay varios tipos de canciones, con diferentes dificultades.

Uno de estos, es Frutillita, cuya canción es así

Frutillita

Frutillita, a comer

Mermelada, con tostada

Anoche fui a una fiesta, un chico me besó

Le di una cachetada y todo se acabó

Mi hermana tuvo un hijo, la loca lo mató

Lo hizo picadillo y todo se acabó

Debajo de un puente, había una serpiente

Lavándose los dientes con agua caliente

Si dice que sí, chiquichiquichi

Si dice que no, do bo do bo do

Si te ríes o te mueves, te daré un pellizcón

JUEGO CON UNA PELOTA

OBJETIVO: Conocer y ejecutar las formas de lanzar la pelota

QUÉ HACER

- Lanzar hacia adelante con una mano con el implemento sobre el hombro.
- Lanzar hacia adelante en posición de pie, sentado, arrodillado.
- Lanzar el objeto hacia atrás por encima de la cabeza, por debajo de las piernas separadas.
- Lanzar objetos hacia determinadas direcciones, graduando distancias.
- Lanzar y recibir una pelota mediana con ambas manos, luego con una mano, cambio progresivo de manos.

QUIÉNES VAN HACER?

Los niños de 4 a 6 años de pre básica

CON QUÉ HACER?

Patio Pelotas de plástico, papel, otras



JUEGO DE APOYO

OBJETIVO Lograr que los niños gateen y mejorar su motricidad fina

- En posición de sentado con piernas cruzadas, espalda recta, sostener en la cabeza un objeto liviano: cojín, cuaderno y otros.
- Caminar sobre bancos.
- Desplazarse en cuatro puntos de apoyo, a una señal suprima un apoyo.
- En posición de gateo elevar una pierna manteniendo su equilibrio en tres puntos de apoyo. Alternar.

QUIÉNES VAN HACER?

Los niños de 4 a 6 años de pre básica

CON QUÉ HACER?

Tablas, bolsitas, bloques de madera, cuerdas, cojines.



JUEGO DE PUNTERIA

OBJETIVO Lograr que los niños reconozcan distancias formas utilizando las manos

- .Lanzar sobre: cajones, canastas colocadas indistintamente, graduar distancias.
- Ejecutar libremente la puntería sobre varios objetos como: árboles, postes, parlantes, siluetas, pelotas, cartones, etc., variando los objetos de lanzamiento (piedras, semillas, papel, etc.)
- Lanzar un aro adelante, atrás y perseguirlo saltando con los pies juntos.
- Realizar juegos de lanzamiento: Las quemadas, los países.
- Organizar pequeñas competencias de tiro al blanco sugeridas por la maestra y los niños.
- Lanzar objetos de diferentes pesos y formas. Durante el movimiento, caminando y corriendo (combinando).
- Reflexionar sobre los objetos que alcanzan mayor distancia y la forma cómo lograrla (por arriba y por abajo).

QUIÉNES VAN HACER?

Los niños de 4 a 6 años de pre básica

CON QUÉ HACER?

Patio Pelotas de plástico, papel, otras. Varios objetos Pelotas de tenis, de plástico, rellenas, piedras, semillas (grandes y pequeñas)



JUEGO DE LANZAMIENTO

OBJETIVO lograr la precisión en los niños

- Realizar juegos libres creados por los alumnos.
- Ejecutar el juego de béisbol.
- Pasar con la mano la pelota por debajo de las piernas alternadamente derecha, izquierda.
- Ejecutar varios juegos para mejorar los lanzamientos de precisión. Ej.
- Puntería sobre conejos - Los cazadores
- Puntería sobre una pelota - Derribar objetos
- Pelota al “cesto”
- Rebotar la pelota con las manos, aumentando y disminuyendo la amplitud del bote; acompañar los rebotes con pequeños saltos

QUIÉNES VAN HACER?

Los niños de 4 a 6 años de pre básica

CON QUÉ HACER?

Patio Pelotas de plástico, papel, otras. Varios objetos Pelotas de tenis, de plástico, rellenas, piedras, semillas (grandes y pequeñas)



JUEGO DE LATERALIDAD

OBJETIVO Lograr mejorar el equilibrio

- . Saltar y caer sobre un pie manteniendo el otro levantado alternadamente.
- Caminar lateralmente sobre una tabla con los brazos en alto.
- Correr a una señal, realice medio giro y siga corriendo.
- Caminar hacia adelante y hacia atrás sobre una línea pintada.
- Saltar la cuerda.
- Correr a una señal, realice giro completo y siga corriendo.
- Parado sobre un pie, manos a la cintura mantenga la bolsita sobre la cabeza, alternando el pie.
- Correr de espalda y realizar un giro completo a una señal.
- Saltar hacia adelante y hacia atrás, para un lado y para el otro con los pies juntos.

QUIÉNES VAN HACER?

Los niños de 4 a 6 años de pre básica

CON QUÉ HACER?

Patio Parque Infantil Tablas Tizas de color, colchonetas, alfombras, esferas, tablas, bolsitas, cojines y otros. Grabadora.



JUEGO DE EQUILIBRIO

OBJETIVO: Realizar diferentes actividades conservando el equilibrio

- Caminar a diferentes ritmos deteniéndose varias veces en su marcha.
- Jugar a las estatuas.
- Caminar con lentitud, efectuando giros con brazos laterales.
- Caminar y detenerse, parándose sobre un solo pie.
- Caminar en equilibrio sobre una cuerda colocadas en el piso.
- Saltar en un pie desde un círculo a otro, de un cuadrado a otro, de un triángulo a otro y luego combinando figuras.
- Subir y descender escaleras.

QUIÉNES VAN HACER?

Los niños de 4 a 6 años de pre básica

CON QUÉ HACER?

Patio Parque Infantil Grabadora Pandereta, pito

Bancos, colchonetas, alfombras, esferas, figuras geométricas



JUEGO DE EQUILIBRIO

- Jugar con sus alumnos a conservar el equilibrio parado sobre uno y otro pie.
- Transportar diversos objetos sobre la cabeza manteniendo el equilibrio. Ejm bolsitas de arroz o semillas.
- Estrujar una hoja de papel con una y otra mano, con las dos, con los pies, formando una pelotita y luego extendiéndola.
- Por parejas, frente a frente tomados a las manos y sin mover los pies jalar hacia atrás.
- Conducir una pelota con uno y otro pie de diferentes puntos aumentando la velocidad.
- **QUIÉNES VAN HACER?**
- Los niños de 4 a 6 años de pre básica
- **CON QUÉ HACER?**
- Patio Parque Infantil Colchonetas, alfombras, esferas, tablas, bolsitas, bloques de madera, cuerdas, pelotas, hojas de cuaderno, grabadora.



Juegos Recreativos

Objetivo: Desarrollar la velocidad de desplazamiento y la agilidad a través de diversas situaciones lúdicas.

Reglas: Gana el equipo que antes termine. No se puede desplazar uno sin saltar con la cuerda.



Descripción de Juego: Se forman grupos de 5 ó 6 alumnos cada uno de ellos con una cuerda. Realizar un recorrido y volver para dar el relevo al compañero. Otro

6.10 MARCO ADMINISTRATIVO

La presente guía será administrado por los docentes de los niños de primero de educación básica del jardín de infantes Rayitos de Luz ya que serán ellos los encargados de utilizar, analizar y determinar su validez

RECURSOS HUMANOS

- Autoridades
- Docentes
- Padres de Familia
- Niños y niñas

RECURSO MATERIALES

Computadora

Impresora

hojas de papel boom

6.11 PREVIÓN DE LA EVALUACIÓN

Cuadro Nº 30

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1 ¿quienes solicitan evaluar?	Padres de Familia
2 ¿Porque evaluar?	Para verificar los objetivos
3 ¿para que evaluar?	Para verificar los resultados
4 ¿Qué evaluar?	La guía didáctica
5 ¿Quién evalúa?	Padres de Familia
6 ¿Cuándo evaluar?	Al terminar el proyecto de aula
7 ¿Cómo evaluar?	Mediantes preguntas
8 ¿con que evaluar?	La encuesta

Elaborado por Irma Cruz

MATERIALES DE REFERENCIA

1.- BIBLIOGRAFÍA

- www.region.com.ar/animacion
- © Monografias.com S.A.
- www.region.com.ar/animacion
- [//www.buenastareas.com/ensayos/Motricidad-Fina/49797.html](http://www.buenastareas.com/ensayos/Motricidad-Fina/49797.html)<http://www.efdeportes.com/efd47/am45.htm>[www.to donatacion.com/.../concepto-de-educación-física](http://www.donatacion.com/.../concepto-de-educación-física).
- www.slideshare.net/.../etapas-del-desarrollo-.
- [www.Educacioninicial.com/ei/areas/juegos /index.asp](http://www.Educacioninicial.com/ei/areas/juegos/index.asp)
- www.monografias.com/.../juegos.../juegos-comunicacion.
- [http://www.efydep.com.ar/recreacion /juegos recreativos.htm](http://www.efydep.com.ar/recreacion/juegos_recreativos.htm)
- GRUPO EDITORIAL NORMA,(2007),El gran libro de los juegos
- *Jorge. Villarroel (2007)crear para jugar jugar. para pensar.*
- *Segovia. Fausto. (1981) manual de recreación educativa*
- *Martha. Ejercicios y juegos de recreación EDITORIAL PAIDOTRIBU, SL 1990*

- OROPESA Ricardo R. Fernández. Pedagogía `97. Curso 57. Si, jugando también se aprende.. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). La Habana.(ISP) .
- REDONDO Rojo, J. (1997). La dinámica escolar de la diferencia a la desigualdad. Revista de Psicología. Facultad de Ciencias. Chile. Universidad de Chile. Volumen VI, Edición Electrónica.

2.- ANEXOS









ENCUESTA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA: PARVULARIA

Encuesta dirigida a autoridades y docentes de Jardín de Infantes Rayitos de Luz.

INSTRUCCIONES

Lea cuidadosamente la serie de preguntas y marque con una x dentro del paréntesis según su criterio

CUESTIONARIO

1.- ¿Utiliza los juegos recreativos en las actividades diarias de sus niños?

SI () NO ()

2. ¿Usted realiza ejercicios con los niños para desarrollar la lateralidad infantil?

SI () NO ()

3. ¿Realiza actividades lúdicas diarias para trabajar con sus niños en equipo?

SI () NO ()

4. ¿Será necesario utilizar el juego para desarrollar la coordinación visuomanual de los niños?

SI () NO ()

5. ¿Conoce que el juego recreativo ayuda a los niños en su desarrollo motor?

SI () NO ()

6. ¿Con la aplicación de la motricidad fina se podrá ayudar el desarrollo del aprendizaje de los niños?

SI () NO ()

7. ¿Es necesario utilizar varias técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina?

SI () NO ()

8. ¿La institución donde labora le a capacitado sobre la motricidad fina?

SI () NO ()

9. ¿Utiliza la técnica adecuada sobre la pinza digital con sus niños?

SI () NO ()

10. ¿existen nuevas estrategias que servirán para mejorar la forma de utilizar la motricidad fina?

SI () NO ()

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

Encuesta dirigida a Padres de Familia de Jardín de Infantes Rayitos de Luz.

INSTRUCCIONES

Lea cuidadosamente la serie de preguntas y marque con una x dentro del paréntesis según su criterio

CUESTIONARIO

1.- ¿Sabe si la maestra utiliza los juegos recreativos en las actividades diarias de su hijo?

SI () NO ()

2. ¿La profesora le a indicado como realizar ejercicios en su hogar para desarrollar la lateralidad de su niño?

SI () NO ()

3. ¿Sabe si realizan actividades lúdicas los maestros afín de trabajar con los niños en equipo?

SI () NO ()

4. ¿Considera que el juego se desarrolla la coordinación visuomanual de su hijo?

SI () NO ()

5. ¿Le han explicado a usted si el juego recreativo ayuda a su hijo en su desarrollo motor?

SI () NO ()

6. ¿Considera usted que con la aplicación de la motricidad fina ayudara el desarrollo del aprendizaje en su niño?

SI () NO ()

7. ¿Conoce si donde estudia su hijo utilizan técnicas adecuadas para el desarrollo de la motricidad fina?

SI () NO ()

8. ¿Conoce usted si la institución donde estudia su niño le han capacitado sobre la motricidad fina a los maestros?

SI () NO ()

9. ¿Ha escuchado si la maestra utiliza la pinza digital con sus niños?

SI () NO ()

10. ¿Conoce si la profesora aplican nuevas estrategias metodológicas para mejorar la utilización de la motricidad fina con los niños?

SI () NO