



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA

**Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a
la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Parvularia**

TEMA:

**LA UTILIZACION DE JUEGOS DIDACTICOS EN EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS(AS) ESPECIALES DE LA
ESCUELA ESPECIAL "GLADYS FLORES MACIAS" DEL CANTON
GUARANDA PROVINCIA DE BOLIVAR, EN EL PERÍODO
NOVIEMBRE 2009 A MARZO 2010.**

AUTORA: YOLANDA ERMINIA GUERRA ARAGON

TUTOR: DR. M.Sc. JOSÉ IGNACIO MERINO

AMBATO – ECUADOR

2010

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, José Merino CC.060084055-7 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “La Utilización de Juegos Didácticos en el Desarrollo de la Motricidad Fina de los niños(as) Especiales de la Escuela Especial Gladys Flores Macías del cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el quimestre noviembre/2009 – marzo /2010”, desarrollado por la egresada: Guerra Aragón Yolanda Erminia , 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.

Ambato, 27 de Marzo de 2009

TUTOR
TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACION

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

Yolanda Erminia Guerra Aragón

C.I. 020146736-2

AUTORA

*Al consejo Directivo de la Facultad de Ciencias
Humanas y de la Educación:*

La Comisión de estudio y calificación el Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “La utilización de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños/as de la Escuela Especial “Gladys Flores Macías” del cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, durante el quimestre noviembre/2009 – marzo /2010”, presentado por la Srta. Guerra Aragón Yolanda Erminia; egresada de la Carrera de promoción: julio-marzo 2009, una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de 10 Diez en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por tanto se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISION

Dr. MSc. Marcelo Núñez

Ing. Paul Acosta

DEDICATORIA

Que el esfuerzo y la dedicación de este proyecto, se concentre en llama fulgurante de la luz y vida, símbolo de amor y gratitud para los seres que más amo.

A mis hijas Renata, Doménica y Myrka por ser mi razón de vivir y estar conmigo y apoyarme siempre las quiero mucho.

A mí papi Leo por brindarme todo el cariño y amor que un padre entrega a una hija y estar siempre a mi lado, y a mis dos *madres Ceci y Laste* por aguantarme todo mi mal carácter y guiarme por el bien y estar conmigo y comprenderme, las quiero.

También agradezco a esa persona que llegó a mi vida y lo amo, y me brinda su apoyo y comprensión aceptándome con mis errores y virtudes *Juan Carlos*.

YOLANDA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato a través de sus autoridades, que me abrieron las puertas para alcanzar mi superación académica.

A los catedráticos de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación mención Carrera de Educación Parvularia, en especial al Dr. José Merino asesor del proyecto que con mística y ética de maestro, impartió cambios en la educación.

A mi familia, que con su comprensión y su sacrificio me apoyaron en mi objetivo; y con su fuerza moral me alentaron a continuar por el sendero de la superación que me propuse.

YOLANDA

INDICE GENERAL

	Pág.
Portada.....	i
Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría del Trabajo de Graduación.....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice General.....	vii
Índice de Cuadros.....	viii
Índice de Gráficos.....	ix
Resumen Ejecutivo.....	x
INTRODUCCION.....	1

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema.....	3
Contextualización.....	3
Macro.....	3
Meso.....	4
Micro.....	5
Árbol de Problemas.....	6
Análisis Crítico.....	7
Prognosis.....	7
Formulación del Problema.....	7
Interrogantes de la investigación.....	8
Delimitaciones.....	8
Objetivos.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	9
Justificación.....	9

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación.....	10
Fundamentaciones.....	11
Red de Inclusiones.....	13
Constelación de Ideas de Variable Independiente.....	14
Constelación de Ideas de Variable Dependiente.....	15
Categorías de la Variable Independiente.....	16
Categorías de la Variable Dependiente.....	28
Hipótesis.....	40
Señalamiento de variables.....	40

CAPITULO III

METODOLOGIA

Enfoque.....	41
Modalidades de la Investigación.....	41
Tipos de Investigación.....	41
Población y Muestra.....	42
Operacionalización de la variable Independiente.....	43
Operacionalización de la Variable Dependiente.....	44
Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.....	45
Procedimiento de la Investigación.....	46

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Ficha de observación aplicada a los Niños.....	47
Encuesta aplicada a las Maestras.....	57
Verificación de la Hipótesis.....	67

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	71
Recomendaciones.....	71

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

Tema.....	72
Datos Informativos.....	72
Antecedentes.....	73
Justificación.....	73
Objetivos.....	73
Análisis de Factibilidad.....	73
Fundamentación.....	75
Modelo Operativo.....	80
Administración.....	81
Previsión de evaluación.....	82

BIBLIOGRAFIA.....	83
--------------------------	-----------

ANEXOS.....	87
--------------------	-----------

Anexo N° 1.....	88
-----------------	----

Anexo N° 2.....	89
-----------------	----

Anexo N° 3.....	90
-----------------	----

Anexo N° 4.....	92
-----------------	----

Anexo N° 5.....	95
-----------------	----

Anexo N° 6.....	96
-----------------	----

INDICE DE CUADROS

1. Población.....	42
2. Operacionalizacion de variable independiente.....	43
3. Operacionalización de Variable Dependiente.....	44
4. Cuadro Observación niños(as) N.4.....	47
5. Cuadro Observación niños(as) N.5.....	48
6. Cuadro Observación niños(as) N.6.....	49
7. Cuadro Observación niños(as) N.7.....	50
8. Cuadro Observación niños(as) N.8.....	51
9. Cuadro Observación niños(as) N.9.....	52
10. Cuadro Observación niños(as) N.10.....	53
11. Cuadro Observación niños(as) N.11.....	54
12. Cuadro Observación niños(as) N.12.....	55
13. Cuadro Observación niños(as) N.13.....	56
14. Cuadro Encuesta a las maestras N.14.....	57
15. Cuadro Encuesta a las maestras N.15.....	58
16. Cuadro Encuesta a las maestras N.16.....	59
17. Cuadro Encuesta a las maestras N.17.....	60
18. Cuadro Encuesta a las maestras N.18.....	61
19. Cuadro Encuesta a las maestras N.19.....	62
20. Cuadro Encuesta a las maestras N.20.....	63
21. Cuadro Encuesta a las maestras N.21.....	64
22. Cuadro Encuesta a las maestras N.22.....	65
23. Cuadro Encuesta a las maestras N.22.....	66

INDICE DE GRAFICOS

Árbol de Problemas.....	6
Red de Inclusiones.....	13
Constelación de Ideas de Variable Independiente.....	14
Constelación de Ideas de Variable Dependiente.....	15
Grafico porcentaje N.1.....	47
Grafico porcentaje N.2.....	48
Grafico porcentaje N 3.....	49
Grafico porcentaje N 4.....	50
Grafico porcentaje N .5.....	51
Grafico porcentaje N 6.....	52
Grafico porcentaje N.7.....	53
Grafico porcentaje N 8.....	54
Grafico porcentaje N 9.....	55
Grafico porcentaje N 10.....	56
Grafico porcentaje N 11.....	57
Grafico porcentaje N 12.....	58
Grafico porcentaje N 13.....	59
Grafico porcentaje N 14.....	60
Grafico porcentaje N 15.....	61
Grafico porcentaje N 16.....	62
Grafico porcentaje N 17.....	63
Grafico porcentaje N 18.....	64
Grafico porcentaje N 19.....	65
Grafico porcentaje N 20.....	66

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

CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA

RESUMEN EJECUTIVO

TÉMA “La utilización de Juegos Didácticos en el Desarrollo de la Motricidad Fina de los niños(as) especiales de la escuela especial “Gladys Flores Macías” del cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, durante el quimestre noviembre/2009 – marzo /2010”

AUTORA: Guerra Aragón Yolanda

TUTOR: Dr. M. Sc. José Merino.

Resumen: El Trabajo de Graduación hace un análisis de la Utilización de Juegos Didácticos empleada por las maestras y su efecto en el desarrollo de la Motricidad Fina de los niños(as) considerando que los juegos didácticos que vienen actualmente utilizando las maestras en la Escuela Especial en lo que concierne a su aplicación y eficacia y al nivel del desarrollo de la motricidad alcanzado por los niños(as). Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de una Guía de Juegos Didácticos, al problema de la utilización de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina a través de una Guía Didáctica de Juegos.

DESCRIPTORES DE LA TESIS: Juegos Didácticos, Motricidad Fina, Aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Graduación está encaminado a evidenciar la relación entre la Utilización de Juegos Didácticos en el Desarrollo de la Motricidad Fina de los niños(as) especiales de la escuela especial “Gladys Flores Macías” de la ciudad de Guaranda, Provincia de Bolívar.

El Trabajo de Graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPÍTULO I, EL PROBLEMA; se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de problemas y el correspondiente Análisis crítico, la Prognosis, se plantea el Problema, los Interrogantes del problemas, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II, EL MARCO TEÓRICO; se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la Hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO III, LA METODOLOGIA; se señala el Enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

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

CAPÍTULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, se describen las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

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

Finalmente se hace constar la Bibliografía, así como los Anexos correspondientes.

CAPITULO I EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

Contextualización

Macro.- En el Ecuador en algunas instituciones educativas de educación especial se puede observar que las maestras utilizan de manera poco frecuente los juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en estos niños/as que sufren algún tipo de discapacidad , sin tomar en cuenta que los juegos didácticos son una de las herramientas metodológicas más importantes dentro del aprendizaje .Piaget dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”

Así como también en la pagina del internet “www.espaciologopedico.com”. Cita “los juegos didácticos contribuyen a resolver las tareas de la educación en una forma lúdica e interesante para los niños. Estos precisan las representaciones estiman sus experiencias y propician de forma directa el aprendizaje”. De la misma manera O. Decroly y otros en su obra “Colección para educadores Tomo 01(2002) afirma “Los juegos didácticos constituyen una forma de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos pero tienen por finalidad principal ofrece al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención , retención y comprensión del niño a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego.

De esta manera podemos establecer una relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina de los niños/as con discapacidad ya que de esta manera pueden mejorar un gran porcentaje sus movimientos específicos a nivel de muñeca, mano y dedos siempre y

cuando con la ayuda del maestro tomando en cuenta que estas personas también pueden habilitarse con una educación temprana y oportuna acorde a sus capacidades.

TITONES R. (1982). Metodología Didáctica. Edit. Trilla, México.

Meso.- A nivel de la provincia de Bolívar en los centros de educación que tienen una modalidad de atención e integración de los niños y jóvenes que presentan discapacidad alguna maestra utilizan de manera escasa los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina prestando poca importancia a esta actividad que es de gran utilidad puesto que al juego se reafirma como un aliado del aprendizaje porque a través del de el niño/a ensaya , imagina , fantasía , crea , etc. ; es una oportunidad sus más personales potencialidades y más aun si el niño/a presenta algún tipo de discapacidad , la maestra tiene la obligación de actuar con mucha paciencia y especialmente con amor hacia estos niños/as porque el hecho de que un niño tenga un impedimento esto no lo hace un ser incapaz de realizar alguna actividad como lo afirma Ediciones Euromexico S.A de C.U en su obra “Problemas de Aprendizaje” “A pesar de que algunos impedimentos físicos los escolares les obligan a utilizar dispositivos ortopédicos como tirantes , muletas o sillas de ruedas y si le permite las características arquitectónicas de la escuela y cuenta con la ayuda de sus maestros estos podrán desenvolverse como cualquier estudiante “normal”

Estos niños/as con capacidad diferentes son niños excepcionales que requieren de mucha atención se trata de seres humanos con rasgos físicos características mentales requieren de cuidado y supervisión continua y de una educación especial que debe estar proyectada al desarrollo de sus capacidades especialmente a la motricidad fina dándole oportunidad para que explore y manipule diferentes objetos buscando que

se sienta feliz y con entusiasmo de aprender al mismo tiempo que juega y se divierte

Micro.- En la Escuela Especial “Gladys Flores Macías” las maestras no siempre toman en cuenta las necesidades educativas especiales de los niños para realizar actividades lúdicas y la limitada utilización metodológicas a través del juego didáctico ya que modifica la aplicación de un rol activo en un niño con NEE, fomenta la participación e integración en el juego.

ARBOL DE PROBLEMAS

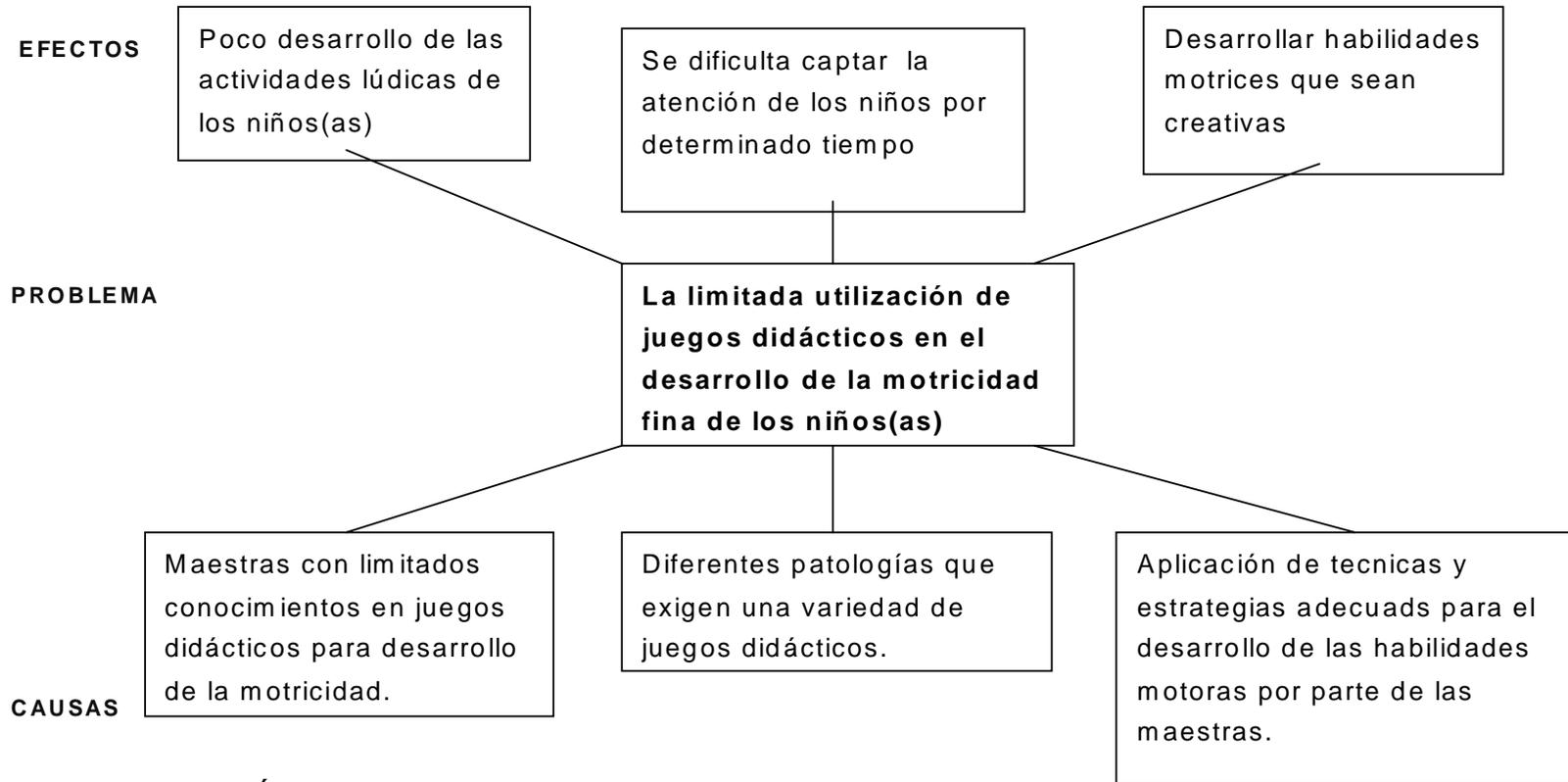


GRAFICO N ° 1: Árbol de Problemas

ELABORADO POR: Investigadora

ANÁLISIS CRÍTICO

Considerando que los maestros no han realizado suficientes cursos de capacitación en estrategias metodológicas, sin tomar en cuenta que el desarrollo motriz fino de niños/as es importante para su aprendizaje cognitivo se ha obtenido como resultado un déficit.

Tomando en cuenta que existen reducidos conocimientos de estrategias metodológicas docentes para el desarrollo de la motricidad fina arrojando como resultado poco desarrollo de habilidades en los niños/as.

Debido a que la falta de recursos didácticos en el aula son limitados para el empleo de estrategias metodológicas docentes obtenemos un exiguo material de trabajo para la aplicación del motricidad fina en los niños/as.

PROGNOSIS:

De no atenderse el problema las consecuencias serían graves ya que los niños con diferentes discapacidades se encontrarían en una situación crítica, porque el avance de su desarrollo motriz se basa en el juego y no se dejaría en un total desamparo educativo a los niños con capacidades diferentes.

FORMULACION DEL PROBLEMA.

¿Cómo inciden a los Juegos Didácticos, en el Desarrollo de la Motricidad Fina de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Especial “Gladys Flores Macías” del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, durante el Quimestre Noviembre 2009-Marzo 2010.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION.

¿Cuáles son los juegos didácticos utilizados por las maestras?

¿Cuál es el desarrollo de la motricidad fina en los niños (as)?

¿Existe una alternativa de solución al problema de la limitada utilización de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina?

DELIMITACION DE LA INVESTIGACION.

DELIMITACION ESPACIAL

La investigación se desarrollo en la Escuela Especial “Gladys Flores Macías” del cantón Guaranda, provincia de Bolívar.

DELIMITACION TEMPORAL

La investigación se realizo en el quimestre Noviembre 2009- Marzo 2010.

UNIDADES DE OBSERVACION.

Maestras

Niños y niñas

OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL

Investigar la relación entre los Juegos Didácticos y el Desarrollo de la Motricidad Fina de los niños y niñas de la escuela especial “Gladys Flores Macías”

OBJETIVOS ESPECIFICOS.

Determinar cuáles son los juegos didácticos utilizados por las maestras.

Diagnosticar cual es el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños (as).

Diseñar una propuesta de solución al problema de la limitada utilización de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas especiales.

JUSTIFICACION.

La investigación es **importante** porque mediante el juego, los niños se desarrollan físicamente y aprenderán conceptos de movimientos que les ayudaran a situarse en el espacio y les dará una mejor coordinación, equilibrio, orientación y seguridad en los niños y niñas.

La investigación es **factible** por que se cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica y también por parte del establecimiento educativo la colaboración de todo el personal docente y administrativo; y porque se dispone de tiempo necesario y recursos indispensables para la realización dicha investigación.

Los **beneficiarios** de la presente investigación son las maestras, niños y niñas de la Escuela.

La **utilidad teórica** de la investigación consiste en la fundamentación y utilización de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina para desarrollar dicha investigación.

La investigación tiene una **utilidad práctica** por cuanto se plantea una alternativa de solución al problema investigado

CAPITULO II

MARCO TEORICO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

Revisados los trabajos de grado en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Estatal de Bolívar, se ha encontrado la siguiente tesis: Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Motricidad Fina en el Primer Año en el Primer año de Educación Básica. de la Autora: Silvia Jacqueline Naranjo Méndez, Licenciada en la especialidad de Educación Básica. Año: 2002, en la que se recomienda: "fomentar un nuevo diseño de planificación para el ciclo pre escolar en donde exista por parte de las maestras y maestros interés en la importancia del juego para el desarrollo de la motricidad ya que este constituye el elemento primordial dentro de los niños y niñas para la adquisición de habilidades y destrezas"

En la página de ["internethttp://www.espaciologopedicocom/articulos2.php?_articulo=1860"](http://www.espaciologopedicocom/articulos2.php?_articulo=1860).el Dr. Vicente Navarro manifiéstalo siguiente: En este artículo se unen en un solo objeto el juego motor y cómo abordar las modificaciones de los juegos con alumnos con necesidades educativas especiales (NEE); el interés reside en conocer de qué modo la estructura de un juego favorece la participación e integración en la actividad lúdica de niños con problemas diferentes y dentro del contexto escolar normalizado. Para ello, se parte de enfrentar dos situaciones, un primer juego y su modificación, incorporando un rol activo de privilegio para los niños con NEE. Se trata de una investigación casi experimental de medidas repetidas "antes-después" con aplicación de la variable experimental "juego", con dos niveles "modificado" y "no modificado" (primer juego), y de tres variables independientes "NEE", "curso" y "sexo". Los datos se han obtenido por medio de una metodológico observacional de carácter sistemática sobre grupos de conductas deducidas de los roles de juego, y de un cuestionario de preferencias, percepciones y juicios acerca de éste.

Finalmente, se llega a las conclusiones de que el rol activo y de privilegio es un aspecto estructural relevante para la participación en el juego de los niños con NEE, y que se favorece la integración de estos niños al vincular acciones de interacción en cooperación, no de oposición, al tipo de rol anterior.

FUNDAMENTACIONES

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La investigación se ubica en un marco de investigación educativa, orientada por el paradigma crítico – propositivo, es crítico por que analiza la realidad educativa, y es propositiva ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado.

FUNDAMENTACION ONTOLOGICA

La realidad no es estática sino dinámica debido a que los niños/as necesitan de un permanente desarrollo motriz y la investigación presenta una alternativa en el uso de juegos didácticos el cual busca que esta realidad puede ser desarrollar la motricidad fina de los niños/as.

FUNDAMENTACION EPISTEMOLOGICA

La investigación asume un enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto el problema tratado presenta varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias, diversos escenarios, buscando su transformación.

FUNDAMENTACION PSICOPEDAGOGICA

La investigación coincide con la corriente de Jean Piaget porque el desarrollo evolutivo de niños/as se da en forma gradual, progresiva y de esta manera desarrollan las estrategias metodológicas de acuerdo a su edad y experiencia.

FUNDAMENTACION SOCIOLOGICA

La investigación a la luz de la teoría del conflicto asume el hecho de que el problema de la motricidad de los niños/as de 4 a 5 años tiene digrafías (mala letra) se debe simplemente a la falta de estimulación de la motricidad fina esencial que padres y maestros tomen conciencia de que se puede adecuar

forma, dirección, uniformidad y esparcimiento de las letras, pero hay niños que agregan rasgos o trazos para que la letra se vea más bonita esto debemos respetar, si la letra se entiende, ya que se constituye parte de la personalidad en vista que tiene muchas oportunidad para acceder a mejores condiciones educativas, de desarrollo, materiales y otras en cambio sufren diferentes grados de marginación educativa, culturales, económicas, etc.

FUNDAMENTACION AXIOLOGICA

La investigación busca resaltar los valores como la responsabilidad, la disciplina, el respeto, la paciencia, la puntualidad, la tolerancia, de cada uno de los maestro/as y de los niños/as.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Art.47

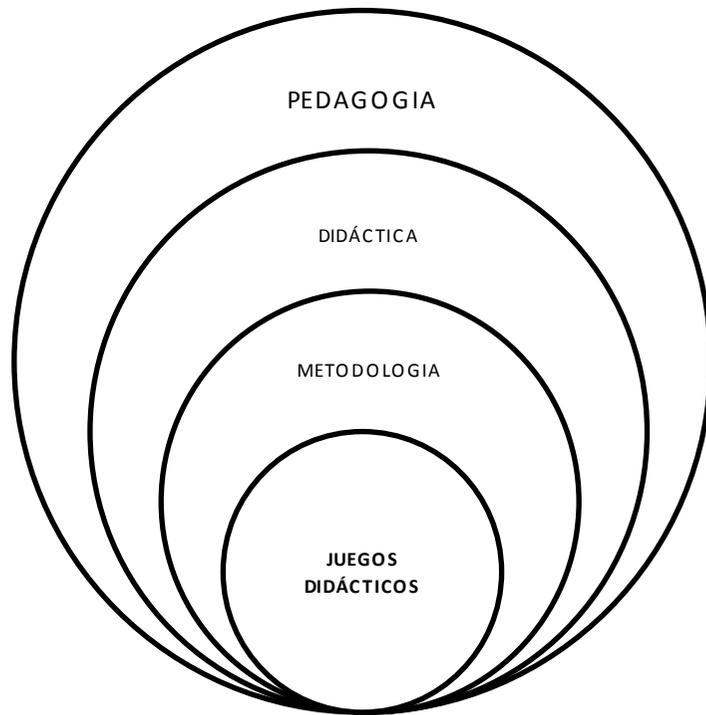
7.-Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su integración y participación en igualdad de condiciones. Se garantizara su educación dentro de la educación regula. Los planteles regulares incorporan trato diferenciado y los de atención especial la educación especializada.

Los establecimientos educativos cumplirán normas de accesibilidad para con personas con discapacidad e implementaran un sistema de becas que respondan a las condiciones económicas de este grupo.

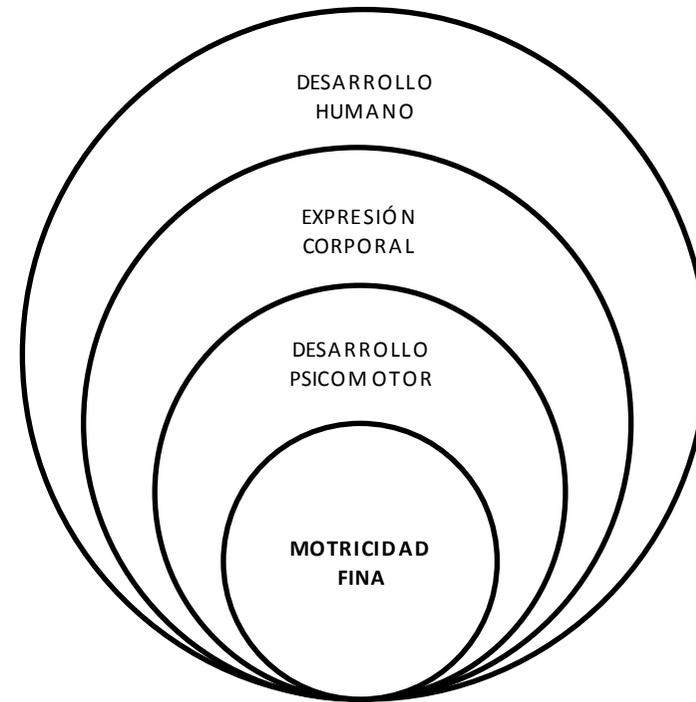
8.-La educación especializada para las personas con discapacidad intelectual y el formato de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos.

9.-La atención psicológica gratuita para las personas con discapacidad de sus familias en particular un caso de discapacidad intelectual.

RED DE INCLUSIONE



V.I



V.D

GRAFICO N: 2 RED DE INCLUSIONES

ELABORADO POR: INVESTIGADORA

CONSTELACION DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE



GRAFICON. 3 Constelación de Ideas V.I.

ELABORADO POR. Investigadora

CONSTELACION DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE

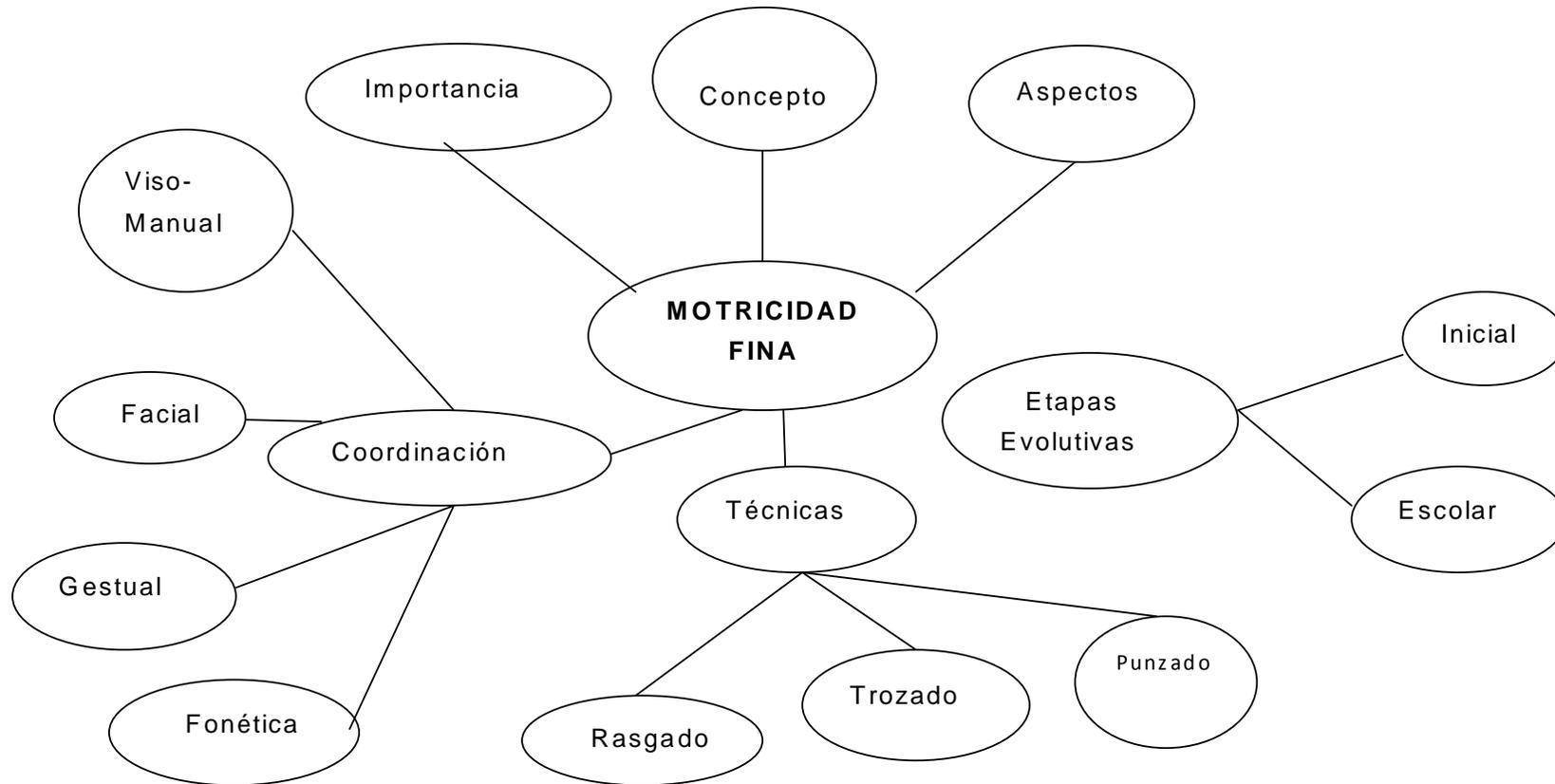


GRAFICO N. 4 Constelación de Ideas V.D

ELABORADO POR: Investigadora

CATEGORIAS FUNDAMENTALES

CATEGORIAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

PEDAGOGIA. " Todavía no se considera ciencia, por cuanto no se ha definido el objeto de estudio. Educación? Sin embargo, es considerada una disciplina con carácter interdisciplinario ya que toma conceptos y principios derivados de otras ciencias como la psicología, sociología, antropología, lingüística etc., que también puede emitir teorías y conceptos propios, teniendo como meta o misión la formación humana. la pedagogía no es la ciencia de la educación Todavía no se considera ciencia, por cuanto no se ha definido el objeto de estudio. Educación? Sin embargo, es considerada una disciplina con carácter interdisciplinario ya que toma conceptos y principios derivados de otras ciencias como la psicología, sociología, antropología, lingüística etc., que también puede emitir teorías y conceptos propios, teniendo como meta o misión la formación humana. la pedagogía no es la ciencia de la educación no es el simple hecho de dictar clases. Es un saber que se construye con mucho estudio e investigaciones un conocimiento, un saber que está en constante evolución y refutación. (jcfontalvo@yahoo.com) La pedagogía, como lo indica sería la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, por tal motivo si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje.

(reynabarco_2002@hotmail.com) **METODOS ESTIMULATIVOS
EJERCITADORES GUIADORES ETC. (METODOS Y TECNICAS)**

Pedagogía es una forma de vida en la que lo primero es la educación, es la forma de vida que toda persona dedicada al mundo educativo debería llevar, la pedagogía es lo único que puede cambiar el mundo (Nenna) la pedagogía es la disciplina que se encarga de regular el proceso educativo al igual que resolver los problemas que se suscitan debido a la aparición de la educación. (Ricardo Nassif) Pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, como son: experiencia, materiales, la misma naturaleza, los laboratorios, los avances tecnológicos, la escuela, el arte, el lenguaje hablado, escrito y corporal. (Jaime Rodríguez Mendoza) la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general. (Elio Cuiza)

Según la Real Academia Española, la **pedagogía** es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. Esta ciencia proporciona guías para planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje. La palabra proviene del mote griego antiguo *paidagogos*, que se usaba para referirse al esclavo que traía y llevaba a los niños a la escuela. De hecho *paida* o *paidos* significa niños, en oposición a *andro* que indica hombre. En base a esto se distingue entre **pedagogía** (enseñar a niños) y **andrología** (enseñar a adultos).

Actualmente, se distingue más entre **pedagogía**, que se ocupa más de la educación como fenómeno social y humano.

“http://www.libreriapedagogica.com/bulletins/bulleti20/educacion_y_pedagogia.htm”

DIDACTICA. El término Didáctica proviene del verbo "didaskhein, que significa enseñar, instruir, explicar. Es una disciplina pedagógica centrada en el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje, que pretende la formación y el desarrollo instructivo - formativo de los estudiantes. Busca la reflexión y el análisis del proceso de enseñanza aprendizaje y de la docencia. En conjunto con la pedagogía busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos. Ambas pretenden analizar y conocer mejor la realidad educativa en la que se centra como disciplina, ésta trata de intervenir sobre una realidad que se estudia. Los componentes que actúan en el campo didáctico son: El profesor, el alumno, el contexto del aprendizaje y el curriculum que es un sistema de procesos de enseñanza aprendizaje y tiene cuatro elementos que lo constituyen: Objetivos, contenidos, metodología y evaluación.

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. A cerca del qué, el para qué y el cómo enseñar.

ES EL ARTE DE SABER TRANSMITIR LOS CONOCIMIENTOS DE LA FORMA MAS ADECUADA PARA SU ASIMILACION. (S.G.V.)

etimológicamente didáctica viene del griego didastékene que significa didas- enseñar y tékene- arte entonces podría decirse que es el arte de enseñar también es considerado una ciencia ya que investiga y experimenta, nuevas técnicas de enseñanza se basa en la biología, sociología filosofía. (Bernardino Ocampo) La Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso. (Dra. Nivia Álvarez Aguilar) es el proceso de interacción comunicativa entre sujetos y actores educativos implicados en el quehacer pedagógico, que posibilita a través de la investigación, el desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento. (Hermes de Jesús Henríquez Algarín) es el proceso de interacción comunicativa entre sujetos y actores educativos implicados en el quehacer pedagógico, que posibilita a través de la investigación, el desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento. (ms. Hermes de Jesús Henríquez Algarín) El arte de saber explicar y enseñar con un mayor número de recursos para que el alumno entienda y aprenda. Se explica para que el alumno entienda (primer contacto con el conocimiento), se enseña para que el alumno aprenda (Que asimile, que lo haga suyo). (Javier Ramírez) Es una disciplina de la enseñanza del conocimiento cuyo objetivo es el entendimiento, mediante unos principios pedagógicos encaminada a una mejor comprensión de las ciencias. (Jaime Eugenio Toro Gaviria) Es una disciplina de la enseñanza del conocimiento cuyo objetivo es el entendimiento, mediante unos principios pedagógicos

encaminada a una mejor comprensión de las ciencias. (Jaime Eugenio Toro Gaviria) La didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje. (Cecilia A. Morgado Pérez.) Es una ciencia y un arte que contribuye en el proceso enseñanza aprendizaje aportando estrategias educativas que permiten facilitar el aprendizaje. Son las diversas técnicas y formas de enseñar, las cuales se adaptan según las necesidades de los alumnos o las circunstancias. es el arte de enseñar. (itzel)

“<http://www.monografias.com/trabajos82/didactica.html>”

METODOLOGIA. La Metodología, (del griego (meta "más allá" odòs "camino" logos "estudio"), hace referencia al conjunto de métodos de investigación utilizados para alcanzar una gama de objetivos en una ciencia.

Aun cuando el término puede ser aplicado a las artes cuando es necesario efectuar una observación o análisis más riguroso o explicar una forma de interpretar la obra de arte. En resumen son el conjunto de métodos que se rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Método es el procedimiento para alcanzar los objetivos y la metodología es el estudio del método.

A diferencia de lo que sucede con el epistemólogo, el metodólogo no pone en tela de juicio el conocimiento ya obtenido y aceptado por la Comunidad científica. Su problema se centra en la búsqueda de estrategias válidas para incrementar el conocimiento.

Por ello, la metodología se entenderá aquí como la parte del proceso de investigación (Método Científico), que sigue a la propedéutica, y permite sistematizar los métodos y las técnicas necesarias para llevarla a cabo. “Los métodos –dice Martínez Miguélez (1999)– son vías que facilitan el descubrimiento de conocimientos seguros y confiables para solucionar los problemas que la vida nos plantea”.

La metodología, como etapa específica que dimana de una posición teórica y epistemológica, da pie a la selección de técnicas concretas de investigación (Gamaliel López I, 1986:47). La postura filosófica acerca de la ciencia de la que parte el investigador, orientará su elección metodológica, es decir, lo guiará a la hora de resolver: cómo investigar el problema de investigación, con bases racionalistas, empiristas, pragmáticas, constructivistas, con un sentido crítico, escéptico o dogmático, con un enfoque positivista o dialéctico hermenéutico, ¿es el sujeto un ente pasivo o constructor del conocimiento?

La metodología dependerá, de esta forma, de los postulados que el investigador considere como válidos -de aquello que considere objeto de la ciencia y conocimiento científico- pues será a través de la acción metodológica como recolecte, ordene y analice la realidad estudiada.

No existe una metodología que sea la panacea absoluta, así que aparecen muchas veces ellas mezcladas unas con otras en relación simbiótica.

La validez otorgada al uso de uno u otro método estará dada en el marco de los paradigmas de la ciencia.

JUEGOS DIDACTICOS.- es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos,

la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnica que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

ASPECTOS IMPÒRTANTES.-

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

OBJETIVOS.-

Correspondencia con los avances científicos y técnicos

Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.

Influencia educativa.

Correspondencia con la edad del alumno.

Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.

Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.

Accesibilidad.

Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

CARACTERÍSTICAS.-

Despiertan el interés hacia las asignaturas

Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades

Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

VENTAJAS.-

Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.

Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas

Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

CLASIFICACION-

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

Juegos para el desarrollo de habilidades.

Juegos para la consolidación de conocimientos.

Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

FASES.-

Los Juegos Didácticos constan de las siguientes fases:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o **acciones** que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las **normas** o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o equipo logra alcanzar **la meta** en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor **dominio** de los contenidos técnicos y desarrollo de habilidades profesionales.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos profesionales debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos profesionales se diseñan fundamentalmente para el

Aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas técnicas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales.

Los Juegos Didácticos Profesionales permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los alumnos en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades profesionales para la evaluación de la información técnica y la toma de decisiones colectivas.

<http://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanzainicial3.shtml>

CATEGORIAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

DESARROLLO HUMANO._ Así pues el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) define hoy al desarrollo humano como "el proceso de expansión de las capacidades de las personas que amplían sus opciones y oportunidades". Tal definición asocia el desarrollo directamente con el progreso de la vida y el bienestar humano, con el fortalecimiento de capacidades relacionadas con todas las cosas que una persona puede ser y hacer en su vida en forma plena y en todos los terrenos, con la libertad de poder vivir como nos gustaría hacerlo y con la posibilidad de que todos los individuos sean sujetos y beneficiarios del desarrollo. El desarrollo humano es mucho más que el crecimiento o caída de los ingresos de una nación. Busca garantizar el ambiente necesario para que las personas y los grupos humanos puedan desarrollar sus potencialidades y así llevar una vida creativa y productiva conforme con sus necesidades e intereses.

Esta forma de ver el desarrollo se centra en ampliar las opciones que tienen las personas para llevar la vida que valoran, es decir, en aumentar el conjunto de cosas que las personas pueden ser y hacer en sus vidas. Así el desarrollo es mucho más que el crecimiento económico, este es solo un medio – uno de los más importantes – para expandir las opciones de la gente.

Para ampliar estas opciones es fundamental construir capacidades humanas. Las capacidades más básicas para el desarrollo humano son: llevar una vida larga y saludable, tener acceso a los recursos que permitan a las personas vivir dignamente y tener la posibilidad de participar en las decisiones que afectan a su comunidad. Sin estas capacidades muchas de las opciones simplemente no existen y muchas oportunidades son inaccesibles. El desarrollo humano comparte una visión común con los derechos humanos. La meta es la libertad humana. Las personas deben ser libres de realizar sus opciones y participar en las decisiones que afectan sus vidas. El desarrollo humano y los derechos humanos se refuerzan mutuamente, ayudando afianzar el bienestar y la dignidad de todas las personas, construyendo el respeto por sí mismos y el respeto por los demás.

EXPRESION CORPORAL_ La expresión corporal es una actividad artística que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. Es un aprendizaje de sí mismo y como tal está presente su posibilidad de cambio y de aprovechamiento de su propia espontaneidad y creatividad con el objetivo de lograr una mayor profundización y enriquecimiento de su actividad natural.

Es una experiencia que ofrece medios para un mejor crecimiento, desarrollo y maduración del ser humano. En esta área el niño expresa sensaciones, emociones, sentimientos, fantasías, imágenes, ideas y pensamientos con su cuerpo, desarrollando su capacidad física, su ritmo propio y su manera de ser. Sin quedar fijado ningún estilo en particular, la práctica de la expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio.

“<http://www.monografias.com/trabajos16/expresion-corporal/expresion-corporal.shtml>”

DESARROLLO PSICOMOTOR._ El ser humano es una unidad psicoafectivo-motriz. Su condición corporal es esencial. La psicomotricidad no sólo se fundamenta en esta visión unitaria del ser humano, corporal por naturaleza, sino que cree haber encontrado la función que conecta los elementos que se pensaba separados del individuo humano, el cuerpo y el espíritu, lo biológico y lo psicológico. Esta función es el tono. "El tono debe ser considerado en su importancia fundamental porque, siendo el punto de referencia esencial para el individuo en la vida de relación, biológica, psicológica e incluso en la toma de conciencia de sí mismo, especifica una de las diferencias fundamentales que distinguen al ser vivo del ser no vivo.

El tono (la tensión o distensión) y los reflejos arcaicos, junto a los recursos sensoriales, son los instrumentos de partida del recién nacido que, sobre la base de un programa genético que va desarrollándose, suponen el comienzo de un proceso individual de crecimiento, maduración y desarrollo. El crecimiento se refiere a los aspectos cuantitativos de la evolución (el aumento en tamaño), la maduración se refiere a los aspectos cualitativos de la evolución (potencialidades genéticas que van surgiendo) y el desarrollo es la sucesión de cambios que se producen por

la conjunción de los anteriores con la influencia de factores ambientales. Crecimiento, maduración y desarrollo infantil no pueden entenderse sin la necesaria condición corporal de nuestra existencia.

La psicomotricidad no puede reducirse a un simple método, se trata más bien de un peculiar modo de acercamiento al niño y a su desarrollo.

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del individuo en su globalidad) a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, educación, aprendizaje, etc.

Así pues, "la educación psicomotriz gira principalmente en torno a algunos temas específicos referidos a la experiencia vivida que parten del cuerpo para llegar, mediante el descubrimiento y uso de diversos lenguajes (corporal, sonoro-musical, gráfico, plástico, etc.), a la representación mental, al verdadero lenguaje y específicamente: a la emergencia y elaboración de la personalidad del niño, de su 'yo' como fruto de la organización de las diferentes competencias motrices y del desarrollo del esquema corporal, mediante el cual el niño toma conciencia del propio cuerpo y de la posibilidad de expresarse a través de él; a la toma de conciencia y organización de la lateralidad; a la organización y estructuración espacio-temporal y rítmica; y a la adquisición y control progresivo de las competencias grafo motrices en función del dibujo y la escritura.

"<http://www.drquintero.net/desarrollopsicomot>"

MOTRICIDAD FINA. _ 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

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.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.

ASPECTOS - _ Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son:

Coordinación viso-manual;

Motricidad facial;

Motricidad fonética;

Motricidad gestual.

IMPORTANCIA_ La importancia de la motricidad fina es decisiva 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.

["http://www.drquintero.net/desarrollopsicomotor"](http://www.drquintero.net/desarrollopsicomotor)

["http://www.monografias.com/trabajos16/expresion-corporal/expresion-corporal.shtml"](http://www.monografias.com/trabajos16/expresion-corporal/expresion-corporal.shtml)

EVOLUTIVAS.

INICIAL-

Infancia (0- 12 meses)

Las manos de un infante recién nacido están cerradas la mayor parte del tiempo y, como el resto de su cuerpo, tienen poco control sobre ellas. Si se toca su palma, cerrará su puño muy apretado, pero esto es una acción de reflejo inconsciente llamado el reflejo Darwinista, y desaparece en un plazo de dos a tres meses. Así mismo, el infante agarrará un objeto puesto en su mano, pero sin ningún conocimiento de lo que está haciendo.

Aproximadamente a las ocho semanas, comienzan a descubrir y jugar con sus manos, al principio solamente involucrando las sensaciones del tacto, pero después, cerca de los tres meses, involucran la vista también.

La coordinación ojo-mano comienza a desarrollarse entre los 2 y 4 meses, comenzando así un periodo de práctica llamado ensayo y error al ver los objetos y tratar de tomarlos.

A los cuatro o cinco meses, la mayoría de los infantes pueden tomar un objeto que este dentro de su alcance, mirando solamente el objeto y no sus manos. Llamado "máximo nivel de alcance." Este logro se considera un importante cimiento en el desarrollo de la motricidad fina.

A la edad de seis meses, los infantes pueden tomar un pequeño objeto con facilidad por un corto periodo, y muchos comienzan a golpear objetos. Aunque su habilidad para sujetarlos sigue siendo torpe, adquieren fascinación por tomar objetos pequeños e intentar ponerlos en sus bocas.

Durante la última mitad del primer año, comienzan a explorar y probar objetos antes de tomarlos, tocándolos con la mano entera y eventualmente, empujarlos con su dedo índice.

Uno de los logros motrices finos más significativos es el tomar cosas usando los dedos como tenazas (pellizcado), lo cual aparece típicamente entre las edades de 12 y 15 meses.

Gateo (1-3 años)

Desarrollan la capacidad de manipular objetos cada vez de manera mas compleja, incluyendo la posibilidad de marcar el teléfono, tirar de cuerdas, empujar palancas, darle vuelta a las páginas de un libro, y utilizar crayones para hacer garabatos.

En vez de hacer solo garabatos, sus dibujos incluyen patrones, tales como círculos. Su juego con los cubos es más elaborado y útil que el de los infantes, ya que pueden hacer torres de hasta 6 cubos.

Preescolar (3-4 años)

Las tareas más delicadas que enfrentan los niños de preescolar, tales como el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este periodo de desarrollo.

Para cuando los niños tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz. Pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples.

Es común que los niños de cuatro años puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas.

ESCOLAR.-

Edad Escolar (5 años)

Para la edad de cinco años, la mayoría de los niños han avanzado claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad de preescolar en sus habilidades motoras finas.

Además del dibujo, niños de cinco años también pueden cortar, pegar, y trazar formas. Pueden abrochar botones visibles.

Coordinación Viso-Manual

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

- la mano
- la muñeca
- el antebrazo
- el brazo

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

Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual:

- pintar
- punzar
- enhebrar
- recorta

- moldear
- dibujar
- colorear
- laberintos copias en forma

Coordinación Facial

Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

1.- El del dominio muscular

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

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación

El poder dominarlos músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

Coordinación Fonética

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses de vida:

Descubre las posibilidades de emitir sonidos.

-No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras.

Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

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

Hacia el año y medio el niño:

-Puede tener la madurez para iniciar un lenguaje.

-No contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples.

Y ya habrá iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápidamente.

Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

Entre los 2-3 años el niño:

-Tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos.

-Y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas.

Al final del tercer año quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar.

Todo el proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años, cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador.

El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño.

Coordinación Gestual

Las manos: Diadoco cinesias

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.

Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años.

Dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar mas acciones y un poco mas de precisión.

TECNICAS.-

Motricidad fina

Arma rompecabezas de hasta 25 piezas.

Utiliza la pinza motora para coger un lápiz de color.

Sus trazos son fuertes y combinados y tienen una intensidad clara.

Traza líneas en el plano grafico: horizontales, verticales, inclinadas, curvas, onduladas y en espiral.

Perfecciona sus trazos circulares y dibuja una cruz imita el trazo de una escalera y el cuadrado, después de observar al adulto.

Hace la figura humana con mayores detalles, incluyendo al menos unas ocho partes del cuerpo.

Modela figuras de plastilina de dos a tres partes modela la arcilla.

Emplea técnicas con el rasgado y trazado.

Atornilla objetos con rosca

Cose con aguja gruesa de punta roma.

Utiliza tijeras con gran destreza y recorta círculos.

“<http://www.monografias.com/trabajos16/expresion-corporal/expresion-corporal.shtml> | <http://www.drquintero.net/desarrollopsicomotor>”

Hipótesis.-

La limitada utilización de los Juegos Didácticos incide negativamente en el Desarrollo de la Motricidad Fina de los niños(as) de la Escuela Especial “Gladys Flores Macías” del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el Quimestre Noviembre 2009_Marzo 2010.

Variable Independiente. Juegos Didácticos

Variable Dependiente: Motricidad Fina

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

ENFOQUE INVESTIGATIVO

La investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo. Cualitativo porque se analizará una realidad educativa con ayuda del Marco Teórico y cuantitativa porque se obtuvieron datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente.

MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

Bibliográfica- Documental.- Por cuanto se acudieron a fuentes tales como: libros, textos, revistas, periódicos e internet.

De Campo.- Por que la investigación se realizó en el lugar de los hechos esto es en la Escuela Especial Gladys Flores Macías del cantón Guaranda, provincia Bolívar.

De intervención Social.- Por cuanto a la investigación se plantea una alternativa de solución al problema tratado.

Niveles o Tipos

Exploratorio.- Porque se indagan las características del problema investigado para poder contextualizarlo apropiadamente.

Descriptivo.- Porque la investigación detalla el problema en sus causas y consecuencias.

Asociación de Variables.- Por cuanto a la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la dependiente.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para el presente proyecto se ha considerado la población sujeta de investigación la misma que se indica en el cuadro Nº1

CUADRO # 1

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN SUJETA DE INVESTIGACIÓN

DETALLE	NUMERO
MAESTRAS	5
NINOS(AS)	30
TOTAL	35

Por confiabilidad de la investigación se trabajo con el total de la población.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:

CUADRO N. 1 MOTRICIDAD FINA

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es el conjunto de movimientos que requieren el desarrollo muscular del niño que necesita de una precisión y un elevado nivel de coordinación.</p>	<p>-Movimientos controlados -Desarrollo muscular -Precisión y coordinación</p>	<p>-Coge diferente materiales con precisión -Troza papel Correctamente -Coordina movimientos ojo –mano -Moldea sin dificultad la plastilina -Abre y cierra la mano apropiadamente</p>	<p>-Coge correctamente el lápiz -Toza papel correctamente -Moldea figuras con plastilina Pinta figuras sin salirse de la siluete -Utiliza la pinza digital -Clasifica semillas por su forma y tamaño -manipula objetos de diferente tamaño y color -Utiliza títeres con la ayuda de sus manos -Rellena figuras con bolas de papel -Dibuja los miembros de la familia</p>	<p>-Observación -Fichas de Observación</p>

CUADRO N: 2 JUEGOS DIDACTICOS

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS INSTRUMENTOS ^E
<p>Es el soporte pedagógico que desarrolla la actividad didáctica para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de habilidades intelectuales, práctico, comunicativo y valorativo de manera lúdica.</p>	<p>-Soporte pedagógico -Actividad didáctica -Desarrolla habilidades</p>	<p>-Utiliza laminas de secuencia -Utiliza cuentos -Desarrolla y practica juegos -Utiliza juegos en nociones de tiempo y espacio</p>	<p>-Utilizan laminas de secuencia para comprensión lectora -Utilizan cuentos gráficos -Desarrollan juegos recreativos dirigidos -Utilizan el ábaco -Utilizan legos en nociones: grande-pequeño -Utilizan cubos en nociones: antes de, después de y entre -Utilizan cuentas para clasificar -Practican juegos para reforzar la lateralidad -Desarrollan juegos imitativos para lograr la coordinación psicomotora -Utilizan juegos creativos para estimular la creatividad.</p>	<p>-Encuesta -Cuestionario</p>

Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos

Se aplica la encuesta con un cuestionario estructurado dirigido a las maestra, de la Escuela Especial Gladys Flores.

Se aplica también mediante una observación una ficha de observación a los niños (as) de la Escuela Especial Gladys Flores Macías en donde se va a determinar la utilización de los juegos didácticos.

Validez.

La Validez del instrumento de investigación se obtuvo mediante el “Juicio de expertos”.

Confiabilidad.

La Confiabilidad del Instrumento de investigación se logra mediante la aplicación de una “Prueba piloto”.

Plan para la Recolección de Información

Cuadro N: 3

Preguntas Básicas	Explicación
1 ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2 ¿De qué Personas?	Maestra y niños (as)
3 ¿Sobre qué Aspectos?	Juegos Didácticos para el Desarrollo de la Motricidad Fina
4 ¿Quien?	Investigadora
5 ¿Cuando?	Enero 2010
6 ¿Donde?	Escuela Especial “Gladys Flores Macías”
7 ¿Cuántas Veces?	Una vez
8 ¿Que Técnicas de Recolección?	Observación y Encuesta
9 ¿Con Que?	Ficha de Observación y Cuestionario
10 ¿En qué Situación?	En las aulas del centro

Plan para el procesamiento de información

Revisión.-Crítica de información recogida. Es decir limpieza de la información defectuosa, incompleta, etc.

Repetición.- De la recolección de ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.

Tabulación de la información.-Recogida,

Análisis e interpretación de los resultados.

Análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

Interpretación de los resultados

Comprobación de la hipótesis

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Análisis e interpretación de resultados de la observación realizada a los niños (as) de la escuela Especial “Gladys Flores Macías “

Indicador N: 1 ¿Cogen correctamente el lápiz?

CUADRO N: 4 Coge el lápiz

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	50%
FRECUENTEMENTE	10	33%
NUNCA	5	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

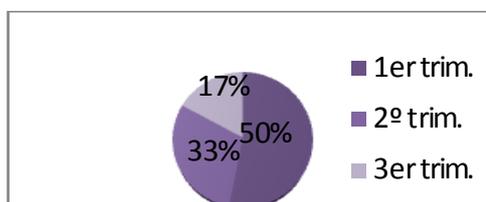


Gráfico N: 1 Cogen el lápiz

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 50% de los niños observados coge el lápiz correctamente, el otro 33% coge incorrectamente el lápiz y el 17% no sabe coger.

Coger el lápiz es primordial para el avance de su habilidad motora

Indicador N: 2 ¿Trazan papel correctamente?

CUADRO N: 5 Troza papel

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	53%
FRECUENTEMENTE	9	30%
NUNCA	5	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños(as)

Elaborado por: Investigadora

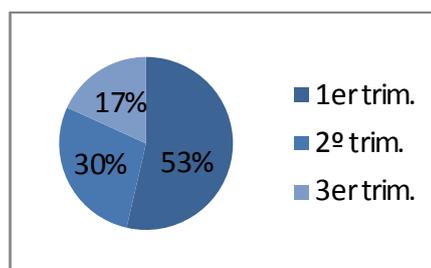


Gráfico N: 2 Trozan papel

Análisis e Interpretación.

El 53% de los niños observados trozo papel correctamente, el 30% de estos niños no tienen esa agilidad en sus manos y 17% no les interesa.

El trozar papel, en el fondo es muy importante para desarrollar su motricidad lo que no sucede con niños que no tienen esa agilidad en sus manos por sus diferentes patologías.

Indicador N: 3 ¿Moldean figuras con plastilina?

CUADRO N: 6 Moldean figuras

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	40%
FRECUENTEMENTE	8	27%
NUNCA	10	33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

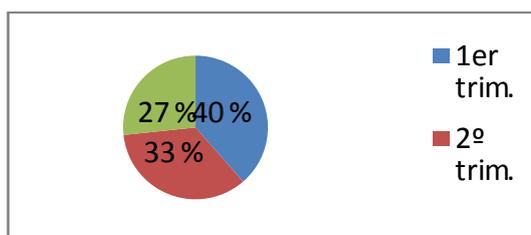


Gráfico N: 3 Moldean figuras

Análisis e Interpretación.

El 40% de los niños observados llegaron a moldear figuras con plastilina, el otro 33% no lograron moldear totalmente y el 27% no logro la manipular la plastilina..

Moldear figuras con plastilina para los niños es importante ya que manipular es importante para su habilidad y creatividad.

Indicador N: 4 ¿Pintan figuras sin salirse de la silueta?

CUADRO N: 7 Pintan figuras

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	14	46%
FRECUENTEMENTE	11	37%
NUNCA	5	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

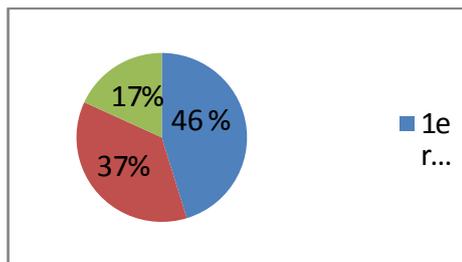


Gráfico N: 4 Pintan figuras

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 46% de los niños observados pintan figuras sin salirse de la silueta, el otro 37% no siempre pinta y el 17% nunca lo hace.

En este caso se puede lograr que el niño pinte sin salirse de la silueta pero sin dirección y sentido, tomando en cuenta su patología y discapacidad.

Indicador N: 5 ¿Utilizan la pinza digital?

CUADRO N: 8 Pinza digital

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	66%
FRECUENTEMENTE	8	27%
NUNCA	2	7%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

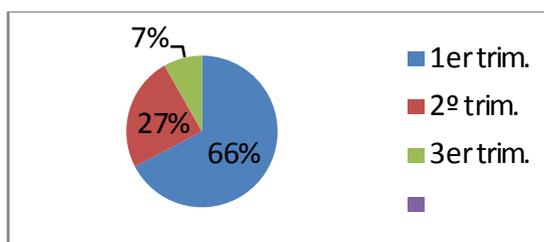


Grafico N: 5 Pinza digital

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 50% de los niños observados utiliza la pinza digital el otro 27% no siempre utiliza y el 13% nunca lo hace.

Esta utilización es muy compleja porque es algo nuevo pero el niño y quiere darle uso sin esperar orden y más aun es la curiosidad, de que puede hacer con la pinza.

Indicador N: 6 ¿Clasifican semillas por su forma y tamaño?

CUADRO N: 9 Clasifican semillas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	50%
FRECUENTEMENTE	8	27%
NUNCA	7	23%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

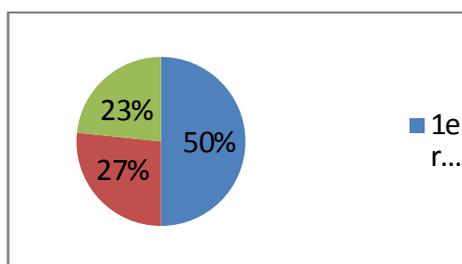


Gráfico N: 6 Clasifican semillas

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 50% de los niños observados clasifica semillas por su forma y tamaño, el otro 23% no siempre clasifica y el 27% nunca lo hace.

Esta estrategia ayuda a desarrollar la meta del niño y su motricidad, es muy recomendable porque se entretiene, aprende y diferencia formas.

Indicador N: 7 ¿manipulan objetos de diferente tamaño y color?

CUADRO N: 10 Manipulan objetos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	67%
FRECUENTEMENTE	6	20%
NUNCA	4	13%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

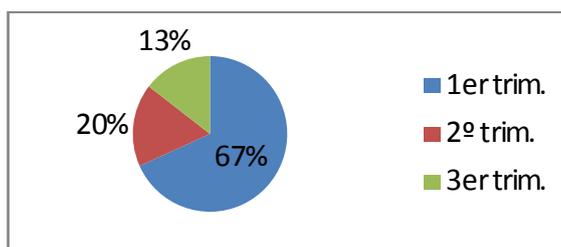


Gráfico N: 7 Manipulan objetos

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 67% de los niños observados manipula objetos de diferente color y tamaño, el otro 20% no siempre manipula y el 13% nunca lo hace.

Se puede trabajar con objetos del aula haciéndole observar primero todo el material disponible y separando por colores sea grande o pequeño.

Indicador N: 8 ¿Utilizan títeres con la ayuda de sus manos?

CUADRO N: 11 Utilizan títeres

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	27%
FRECUENTEMENTE	12	40%
NUNCA	10	33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

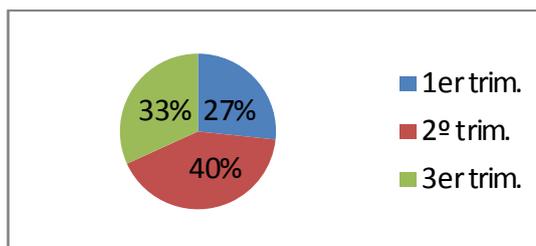


Gráfico N: 8 Utilizan títeres

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 40% de los niños observados utiliza títeres con las manos, el otro 33% no siempre utilizan y el 27% nunca lo hace.

Todo se trabaja en base al juego y diversión trata de mover sus manitas acorde su capacidad, así como también trata de vocalizar palabras.

Indicador N: 9 ¿Rellenan figuras con bolas de papel?

CUADRO N: 12 Rellenan figuras

TERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAGE
SIEMPRE	18	60%
FRECUENTEMENTE	8	27%
NUNCA	4	13%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

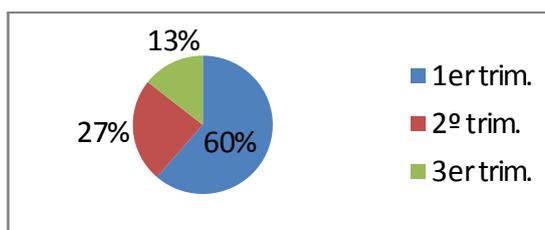


Gráfico N: 9 Rellenan figuras

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 60% de los niños observados rellena figuras con bolas de papel, el otro 27% no siempre rellena las figuras y el 13% nunca lo hace.

Luego del trozado y picado se procede a hacer bolitas para rellenas figuras dadas, con el objetivo de dar mayor movilidad el dedo índice y el pulgar, en lo posible.

Indicador N: 10 ¿Dibujan los miembros de la familia?

CUADRO N: 13 Dibujan la familia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	33%
FRECUENTEMENTE	15	50%
NUNCA	5	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Observación a los niños (as)

Elaborado por: Investigadora

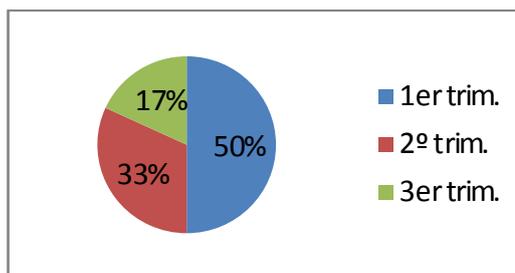


Gráfico N: 10 Dibujan la familia

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 50% de los niños observados dibuja la familia, el otro 33% no siempre dibuja y el 17% nunca lo hace.

Con este tipo de niños es un logro muy importante el profundizar el conocimiento y diferenciar hombre-mujer y colocar correctamente cabeza, tronco y extremidades.

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a las maestras de la escuela Gladys Flores Macías.

Pregunta N: 1 ¿Utilizan laminas de secuencia para comprensión lectora?

CUADRO N: 14 Utilizan laminas

TERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAGE
SIEMPRE	3	60%
FRECUENTEMENTE	1	20%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

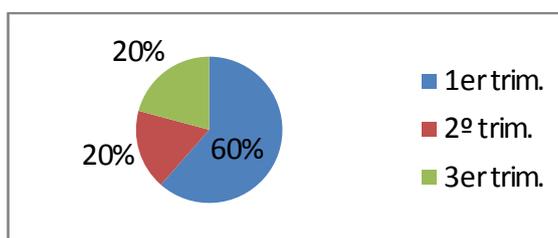


Gráfico N: 11 Utilizan laminas

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 60% de las maestras encuestadas utiliza laminas de secuencia, el otro 20% no siempre lo utilizan y el 20% nunca utiliza laminas de secuencia.

Primeramente se tiene que conseguir la completa atención del niño es ir explicando parte por parte y haciendo relacionar con su realidad

Pregunta N: 2 ¿Utilizan cuentos gráficos?

CUADRO N: 15 Utilizan cuentos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	80%
FRECUENTEMENTE	1	20%
NUNCA	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

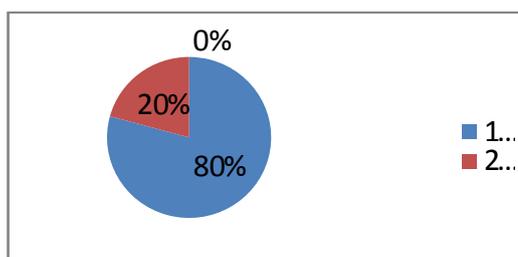


Gráfico N: 12 Utilizan cuentos

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 80% de las maestras encuestadas utiliza cuentos gráficos, el otro 20% no siempre lo utilizan.

Se debe dar lectura de cuentos cortos para poder hacer entender al niño de lo que se trata y es de mucha ayuda los gráficos legibles y grandes.

Pregunta N: 3 ¿Desarrollan juegos recreativos dirigidos?

CUADRO N: 16 Juegos recreativos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
FRECUENTEMENTE	2	40%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

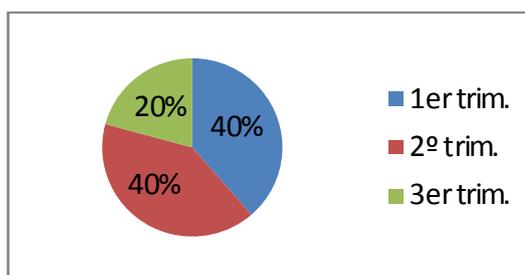


Gráfico N: 13 Juegos recreativos

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 40% de las maestras encuestadas desarrollan juegos recreativos, el otro 40% no siempre desarrollan y el 20% no realiza ningún juego recreativo

Es importante hacer conocer juegos tradicionales y populares para no perder costumbres de jugar en su debido momento. Es muy imprescindible porque a través del juego se aprende mucho.

Pregunta N: 4 ¿Utilizan el ábaco?

CUADRO N: 17 Utilizan ábaco

TERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAGE
SIEMPRE	3	60%
FRECUENTEMENTE	1	20%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

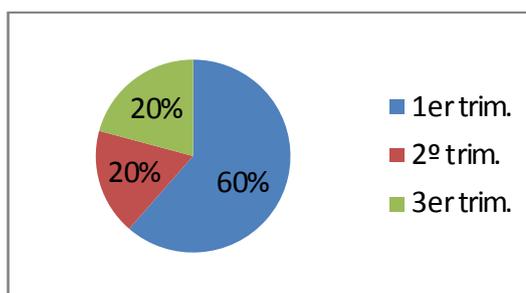


Gráfico N: 14 Utilizan ábaco

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 60% de las maestras encuestadas utilizan el ábaco para contar, el otro 20% no siempre lo utiliza y el 20% no utiliza el ábaco.

En la utilización de este material vamos enseñando a contar los números básicos y diferenciando colores.

Pregunta N: 5 ¿Utilizan legos en nociones: grande-pequeño?

CUADRO N: 18 Utilizan legos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
FRECUENTEMENTE	2	40%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

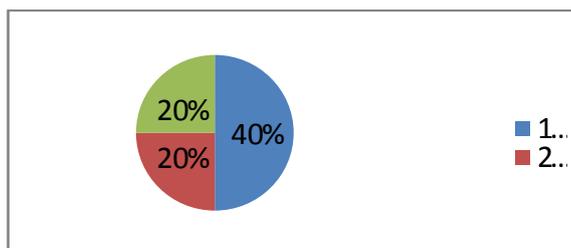


Gráfico N: 15 Utilizan legos

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 40% de las maestras encuestadas utilizan legos en nociones, el otro 20% no siempre lo utiliza y el 20% no utiliza legos en las nociones indicadas.

Los legos desarrolla su mente porque el niño se vuelve creativo y arma sus figuras como él cree que está bien y hay que estimular su habilidad.

Pregunta N: 6 ¿Utilizan cubos en nociones: antes de, después de y entre?

CUADRO N: 19 Utilizan cubos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
FRECUENTEMENTE	1	20%
NUNCA	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

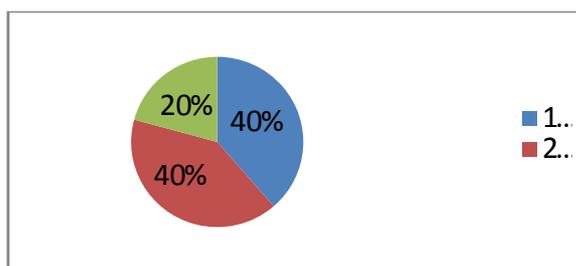


Gráfico N: 16 Utilizan cubos

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 40% de las maestras encuestadas utilizan cubos en nociones, el otro 20% no siempre lo utiliza y el 40% no utiliza cubos en las nociones indicadas.

Es necesario utilizar cubos porque a través de estos podemos observar la captación y concentración de los niños.

Pregunta N: 7 ¿Utilizan cuentas para clasificar?

CUADRO N: 20 Utilizan cuentas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	20%
FRECUENTEMENTE	1	20%
NUNCA	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

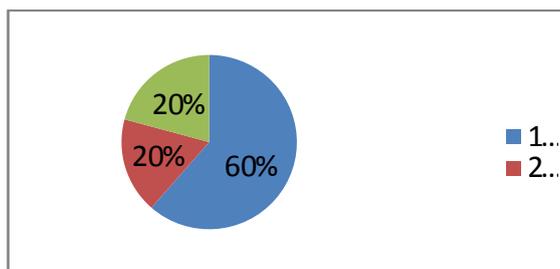


Gráfico N: 17 Utilizan cuentas

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 60% de las maestras encuestadas utilizan cuentas para clasificar, el otro 20% no siempre lo utilizan y el 20% no utiliza cuenta para clasificar. Es necesario utilizar cuentas porque a través de ellas vemos el poder de captación y concentración de los niños.

Pregunta N: 8 ¿Práctica juegos para reforzar la lateralidad?

CUADRO N: 21 Lateralidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
FRECUENTEMENTE	1	20%
NUNCA	1	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

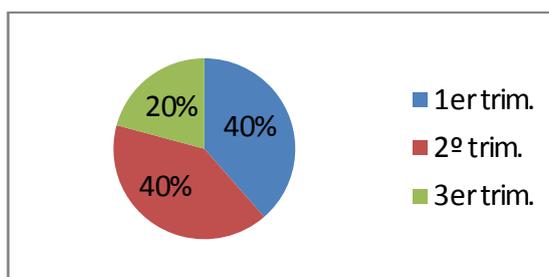


Gráfico N: 18 Lateralidad

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 40% de las maestras encuestadas desarrolla juegos para desarrollar la lateralidad, el otro 40% no siempre desarrollan y el 20% no realiza ningún juego que desarrolle la lateralidad.

Es necesario practicar lateralidad porque lo general se divide de un día al otro, aplicar izquierdo, derecho, arriba, abajo, adelante, atrás

Pregunta N: 9 ¿Desarrolla juegos imitativas para lograr la coordinación psicomotora?

CUADRO N: 22 Juegos imitados

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	60%
FRECUENTEMENTE	1	20%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

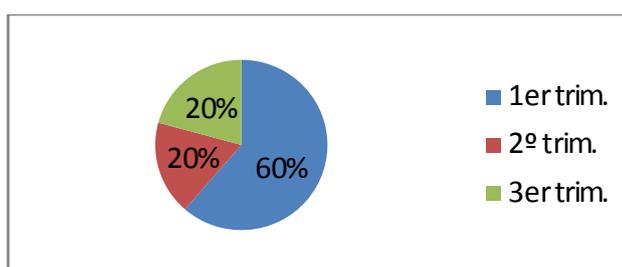


Gráfico N: 19 Juegos imitados

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 60% de las maestras encuestadas desarrollan juegos imitativos, el otro 20% no siempre desarrollan y el 20% no realiza ningún juego imitativo.

Se puede trabajar con los sonidos de animales y figuras para relacionar sonido y animales.

Pregunta N: 10 ¿Utiliza juegos creativos para estimular la creatividad?

CUADRO N: 23 Juegos creativos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	60%
FRECUENTEMENTE	1	20%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a las maestras

Elaborado por: Investigadora

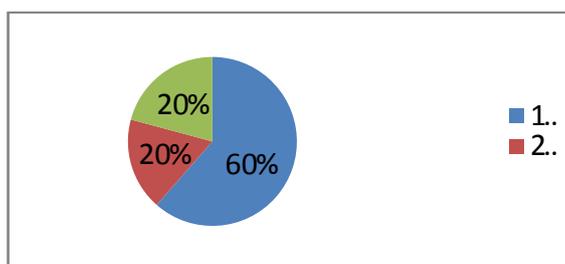


Gráfico N: 20 Juegos creativos

Análisis e Interpretación.

Según el indicador el 60% de las maestras encuestadas desarrollan juegos creativos, el otro 20% no siempre desarrollan y el 20% no realiza ningún juego creativo.

Se puede trabajar con juegos creativos para relacionar y poder estimular la creatividad de los niños ya que estos necesitan mucha motivación.

Verificación de la Hipótesis

Modelo Lógico

H_0 : La limitada utilización de los juegos didácticos no incide negativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de la `` Escuela Especial Gladys Flores Macías del Cantón Guaranda Provincia Bolívar

H_a : La limitada utilización de los juegos didácticos si incide negativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de la `` Escuela Especial Gladys Flores Macías del Cantón Guaranda Provincia Bolívar

Modelo Matemático:

H_0 : $O = E$

H_a : $O \neq E$

Modelo Estadístico:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E} \chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Prueba de Hipótesis:

Nivel de Significación

$\alpha = 0.05$

95% de Confiabilidad

Zona de Rechazo de la Hipótesis Nula

Grado de libertad (gl)

$$gl = (c-1)(f - 1) \quad gl = (3 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = 2 \times 1$$

$$gl = 2$$

$$X^2_t = 5,99$$

Regla de decisión:

R(H₀) si $X^2_c > X^2_t$ es decir $X^2_c > 5,99$

Prueba de Hipótesis: Chi Cuadrado

Frecuencias Observadas

VARIABLES	Siempre	Ocasional.	Nunca	TOTAL
Juegos didácticos	25	12	13	50
Motricidad fina	198	55	97	350
TOTAL	223	107	70	400

Elaborado por: Investigadora

Frecuencias Esperadas

VARIABLES	Siempre	Ocasional.	Nunca	TOTAL
Juegos didácticos	111,5	53,5	35	200
Motricidad fina	111,5	53,5	35	200
TOTAL	223	107	70	400

Elaborado por: Investigadora

Cálculo de χ^2_c

O	E	(O - E)²/E
25	111,5	67,11
198	111,5	67,11
12	53,5	32,19
55	53,5	32,19
13	35	13,83
97	35	13,83
TOTAL	χ^2_c	226,25

Elaborado por: Investigadora

Decisión Estadística

Con 2 grados de libertad y 95% de confiabilidad la X^2_c es de 226,25 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a X^2_t que es de 5,99; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice:

“La limitada utilización de los juegos didácticos si incide positivamente en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de la `` Escuela Especial Gladys Flores Macías del Cantón Guaranda Provincia Bolívar”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

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

RECOMENDACIONES:

- Utilizar más sistemáticamente Juegos Didácticos que ayuden al desarrollo de la motricidad fina de los niños (as).
- Que las maestras empleen juegos didácticos para desarrollar la Motricidad Fina.
- Estimular el desarrollo de la motricidad fina en los niños(as) por parte de las maestras.
- Elaborar una guía de juegos didácticos, que promuevan el desarrollo de la motricidad fina de los niños (as).

CAPITULO VI

TEMA: Guía sobre los juegos didácticos orientado a la maestra, para fortalecer el desarrollo de la Motricidad Fina de los niños(as) de la Escuela Especial Gladys Flores Macías, de la ciudad de Guaranda, Provincia Bolívar,

DATOS INFORMATIVOS:

Institución: Escuela Especial Gladys Flores Macías

Dirección:

Sector “El Lagucoto Bajo”

Ciudad Guaranda

Cantón Guaranda

Provincia Bolívar.

Tipo: Fiscal

Maestras: 10

Estudiantes: 60

Grado: 8

Antecedentes

La Investigación revelo que las maestras no emplean juegos didácticos por lo que existe un bajo nivel de motricidades finas en los niños (as) especiales por esta razón se ha planteado una guía de Juegos Didácticos que sirva para mejorar la motricidad fina de los niños(as)

Justificación

La propuesta se justifica por que se requiere que las maestras se actualicen en juegos didácticos; por que los niños requieren desarrollar la motricidad fina y por lo tanto se demanda la aplicación de una guía para mejorar la aplicación de juegos didácticos por parte de las maestras.

Objetivos

General.- Realizar una guía didáctica en Juegos Didácticos.

Específico

Diseñar, la guía didáctica sobre Juegos Didácticos.

Ejecutar la capacitación a la maestra sobre Juegos Didácticos.

Evaluar la ejecución de la guía didáctica sobre los Juegos Didácticos orientada a las maestras.

Análisis de Factibilidad

Política La propuesta es factible políticamente por cuanto la institución educativa tiene como eje central la capacitación permanente del personal docente para que este en mejores condiciones del proceso enseñanza aprendizaje en beneficio de los niños/as

Socio Cultural

La factibilidad socio cultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores con mejores conocimientos más responsables por, cuanto eso tiene una influencia directa en la educación de los niño/as.

Organizacional

La Institución Educativa cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar la capacitación facilitando tanto las instalaciones físicas, la logística necesaria y la concurrencia de la maestra a este evento.

Equidad de Género

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto la capacitación beneficiara tanto a la maestra como maestros así como niño/as.

Económico – Financiero

La propuesta tiene factibilidad económica financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora.

Fundamentación Científica

Guía N- 1

Tema: El Espejo

Objetivo: Explorar la capacidad de observación del niño posibilitando su intersección social en el centro educativo.

Contenido: El niño que representa el espejo debe actuar y reproducir con precisión los mismos movimientos, gestos y acciones que realiza el actor, pero cuidando de que dichas acciones se hagan simultáneamente las acciones del otro niño.

Actividades: Se colocan dos niños uno frente al otro en cualquier posición: sentado, parado, de rodillas, etc., y se pone cerca de la persona que desean interpretar en este caso sería el niño o la maestra uno hace el espejo y el otro hace de actor.

Recursos: Espejo

Responsable: Investigadora

Evaluación: Observación de participantes

Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos
Explorar la capacidad de observación del niño posibilitando su intersección social en el centro educativo	-El Espejo	-Trabajo en equipo. -Simulación	-Espejo -Niños

Guía N- 2

Tema: Collage

Objetivo: favorecer la expresión de los movimientos corporales coordinados, el lenguaje, la imaginación y la motricidad fina.

Contenido: El niño elaborara el collage de acuerdo a los sonidos que vaya escuchando pegara bolitas de algodón en los animales, palitos de chupetes en los palos del los corrales, lana verde sobre el pasto, plumitas sobre las aves y pajitas en los comedores de los caballos.

Actividades: El niño observara, escuchara, elaborara y relatara contestando preguntas imaginando una granja.

Recursos:

-Algodón -Palos de helado

-Lana -Plumas

-Paja -Niños

Responsable: Investigadora

Evaluación: Observación de participantes

Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos
Es favorecer la expresión verbal los movimientos corporales coordinados, el lenguaje, la imaginación y la motricidad fina.	- Collage	- Imaginación	-Algodón -Palos -Lana -Plumas -Paja

Guía: 3

Tema: Las Monedas

Objetivo: Es favorecer la coordinación ojo mano, la motricidad fina, la puntería y la atención.

Contenido: El niño intentara derribar tres monedas de un solo tiro, se colocara tras una raya marcada en el suelo usando una piedra.

Actividades: El niño debe derribar las monedas que se coloque en el piso con una piedra chata, decidiendo la maestra la distancia en que estará el niño.

Recursos: Las Monedas

Responsable: Investigadora

Evaluación: Observación de participantes

Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos
Es favorecer la coordinación ojo mano, la motricidad fina, la puntería y la atención.	-Las Monedas	Coordinación y motricidad.	-Monedas -Piedra -Botones

Guía: 4

Tema: El juego de casillas.

Objetivo: Es favorecer el razonamiento lógico, el conteo, la motricidad fina y la imaginación.

Contenido: Observar láminas de diferentes dibujos con atención y hacer preguntas de razonamiento.

Actividades: Los niños si ven dibujados cuadrados o cualquier figura geométrica con las vocales y uno de ellos esta vacio, deberán decir la vocal que falta, o si ven dibujados cuatro caramelos, el signo de suma y dos caramelos mas, deben decir cuántos son (es decir seis caramelos)

Recursos: Laminas de colores.

Responsable: Investigadora

Evaluación: Observación de participantes

Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos
Es favorecer la coordinación ojo mano, la motricidad fina, la puntería y la atención.	- el juego de casillas.	-Trabajo individual y en grupo -Razonamiento	- Laminas de colores

Guía: 5

Tema: Colorear

Objetivo: Es logra su creatividad y no impedir su desarrollo autónomo; el juego con mucha razón el niño debe gozar de la máxima libertad para actuar, pintar, dibujar.

Contenido: Presentar al niño laminas y dibujos en serie, entre los cuales uno tiene que ser diferente al otro y debe variar en forma, color, tamaño, posición, y luego el identificara el dibujo que desee pintar y escogerá también el diferente.

Actividades: lograr que el niño discrimine las propiedades de forma, color y tamaño de los objetos y laminas, debe realizar juegos variados de observación, clasificación y comparación.

Recursos: Láminas y objetos de varios colores.

Responsable. Investigadora.

Evaluación: Observación de participantes.

Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos
Es logra su creatividad y no impedir su desarrollo autónomo; el juego con mucha razón el niño debe gozar de la máxima libertad para actuar, pintar, dibujar	- Colorear	- Trabajo individual -Simulación	-Laminas -Objetos de varios colores

MODELO OPERATIVO

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACION
Explorar la capacidad de observación del niño	- El Espejo	Simulación	Espejo	Investigadora	Observación
Movimientos coordinados, imaginación	- Collage	Imaginación	Lana Palos , etc.	Investigadora	Observación
Coordinación ojo- mano	- Las monedas	Coordinación y motricidad	Monedas, botones, etc.	Investigadora	Observación
Favorece el razonamiento lógico	- El juego de casillas	Razonamiento	Laminas de colores.	Investigadora	Observación
Lograr su creatividad y su desarrollo	- Colorear	simulación	Laminas, objetos varios color	Investigadora	Observación

ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA

Institución	Responsable	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Escuela Especial Gladys Flores Macías	- Directora -Maestras - Investigadora	- Permiso -Local - Logística - Convocatoria -Operativa	\$100.00	Investigadora

PREVISION DE LA EVALUACION DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1.- ¿Qué Evaluar?	Juegos Didácticos
2.- ¿Por qué Evaluar?	Para determinar la eficacia de la propuesta
3.- ¿Para Que Evaluar?	Para beneficiar el logro de los objetivos
4.- ¿Con que Criterios?	Pertinencia, coherencia, afectividad
5.- ¿Indicadores?	Cuantitativos y Cualitativos
6.- ¿Quién Evalúa?	Investigadora
7.- ¿Cuándo Evaluar?	Concluida la aplicación de la propuesta
8.- ¿Cómo Evaluar?	Observación
9.- ¿Fuentes de Información?	Maestras
10.- ¿Con que Evaluar?	Ficha de observación

BIBLIOGRAFIA

- ACOSTA, Rosa María y otros. (1997) Bases Psicopedagógicas del proceso pedagógica profesional. Editorial Lithomex. S. A.
- Aquino, Francisco y Oscar A. Zapata. (1984). La educación del movimiento. México. DF
- Blázquez, Domingo y Emilio Ortega. (1984) La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. España.
- CABEZAS, Hernán (2001) motivaciones y aprendizaje. Editores asociados Riobamba
- CARRION, Fabián Memorias del seminario Epistemología y Educación
- Durivage, Johanne. (1987) Educación y Psicomotricidad. Editorial Trillad. México. DF
- Fonseca. V. (1979) Da. Reflexiones sobre el desarrollo psicobiológico del niño. Infancia y aprendizaje.
- Ferrari, A. (1994) El maravilloso mundo del juego. Editorial Canguro. La Rioja. Buenos Aires.
- Hohmann, Mary, Bernard , Benet y David F. Weikart. (1986) Niños pequeños en acción. (2da. Edición). México D. F. Editorial Trillas.
- Lazaine, S. V. (1987) Cultura Física para pequeños. Editorial Prosvieschenie. Moscú.
- Le Boulch, J. L. (1984) Desarrollo psicomotor del nacimiento a los 6 años. Doñate. Madrid.
- Le Boulch Jean. (1981) La educación por el movimiento. Editorial Paidotribo.
- Lora Risco, Josefa. (1989) Psicomotricidad. Hacia una educación integral. Editorial Desa. S. A.

- NUNES DE ALMEIDA, (1998) Paulo Educación Lúdica, Editorial, San Pablo, Santafé de Bogotá
- PACHACAMA, Richard. (2000) Psicopedagogía de la Docencia (Complicación) Documento. Riobamba
- PARREÑO, Vicente. (2001) La Motivación, el estímulo de la enseñanza (Complicación). Universidad Técnica de Cotopaxi. CopiServicios. Riobamba
- Ruiz Pérez, (1987) L. M. Desarrollo motor y actividades físicas.. GYMNOS S.A. Ediciones deportivas. Madrid
- Ruiz, Ariel y otros. (1986) Metodología de la enseñanza de la educación física.
Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- SIMON, Sarina. (2000) 101 juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños. Círculo de Lectores. Barcelona.
- VALLADARES, Irma, (1998) Psicología del Aprendizaje. Universidad Técnica Particular de Loja. Loja
- VARIOS. (1999) Culturito nuevas manualidades. Cultura S.A Madrid - España.
- VARIOS. (1999) Diccionario de Pedagogía y Psicología. Editorial Cultural S.A Madrid
- Velázquez, Rafael. (2003) Psicomotricidad patrones de movimiento. México D. F.
Editora S. A.
- VILLEGAS, Víctor. (1998) 200 Juegos y Dinámicas. Editorial San Pablo. Bogotá
- WALL, W. (1998) Educación Constructiva para los niños. Voluntad Editores y Unesco. Paris,

BIBLIOGRAFÍA ELECTRONICA

<http://www.infa.gov.ec/signifa>

<http://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial3.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos82/didactica.html>

http://www.libreriapedagogica.com/bulletins/bulleti20/educacion_y_pedagogia.htm10.htm

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

<http://www.drquintero.net/desarrollopsicomot>

<http://www.monografias.com/trabajos16/expresion-corporal/expresion-corporal.shtml>

http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=1860

<http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 8 - Nº 47 - Abril de 2002

ANEXOS

ANEXO N° 1

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS PROFESORAS

OBJETIVO: Determinar la Utilización de Juegos Didácticos

INSTRUCTIVO: Distinguido maestro/a la presente encuesta por favor sírvase contestar cada una de las preguntas eligiendo una sola alternativa y marcando con una (X).

PREGUNTAS	Siempre	Frecuentemente	Nunca
¿Utilizan láminas de secuencia para comprensión lectora?			
¿Utilizan cuentos gráficos?			
¿Desarrollan juegos recreativos dirigidos?			
¿Utilizan el ábaco?			
¿Utilizan legos en nociones: grande-pequeño?			
¿Utilizan cubos en nociones: antes de, después de y entre?			
¿Utilizan cuentas para clasificar?			
¿Practica juegos para reforzar la lateralidad?			
¿Desarrolla juegos imitativos para lograr la coordinación psicomotora?			
¿Utilizan juegos creativos para estimular la creatividad?			

ANEXO N°2

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION PARVULARIA

OBSERVACION DIRIGIDA A LOS NIÑOS (AS) DE LA ESCUELA
ESPECIAL GLADYS FLORES MACIAS.

OBJETIVO: Diagnosticar El Nivel de Motricidad de Niños (as)

INDICADORES	Siempre	Frecuentemente	Nunca
1. ¿Cogen correctamente el lápiz?			
2. ¿Trozan papel correctamente?			
3. ¿Moldean figuras con plastilina?			
4. ¿Pintan figuras sin salirse de la silueta?			
5. ¿Utilizan la pinza digital?			
6. ¿Clasifican semillas por su forma y tamaño?			
7. ¿Manipulan objetos de diferente tamaño y color?			
8. ¿Utilizan títeres con la ayuda de sus manos?			
9. ¿Rellenan figuras con bolas de papel?			
10. ¿Dibujan los miembros de la familia?			

ESCUELA ESPECIAL "GLADYS FLORES MACIAS"
El Laguacoto

El Laguacoto bajo vía a San Simón. Telf. 097696074. Email:
cajisan@hotmail.es

CERTIFICADO

Este Presente Documento Escrito Certifica que la Sra. Yolanda Guerra Aragón portadora de la cédula de Identidad N° 0201467362, Aplico la propuesta de su proyecto mencionado contando con mi ayuda para mejorar las capacidades y mejorar su desarrollo en el ámbito educativo.

Demostrando ser una persona puntual y responsable en los trabajos que se le ha encomendado.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente certificado como a bien tuviere.

Atentamente,

Lcda. Cecilia Jiménez

ESCUELA ESPECIAL "GLADYS FLORES MACIAS"
El Laguacoto

El Laguacoto bajo vía a San Simón. Telf. 097696074. Email:
cajisan@hotmail.es

NIÑOS MATRICULADOS AÑO LECTIVO 2009 – 2010

NOMINA

1. Chachipanta Jonathan Fabián
2. Guaman Llumitaxi Franklin Javier
3. Guaman Gutiérrez Kleiner Jair
4. Paredes Guachilema David
5. Velasco Granja Lourdes
6. Jerson Agualongo
7. Carlos Bayas
8. Manuel Poma
9. Guaman Agualongo Yandri Sebastián
10. Mónica Solís
11. Paredes Panata Sheila
12. Morocho Tenelema María Rebeca
13. Yáñez Aguaguina Carlos Alberto
14. Ponce Pasto Miriam Damaris
15. Pazmiño Sisalema Daniela
16. Ruiz Hurtado Stefany Dennisse
17. Fierro Monar Jomayra
18. Gavilánez Gavilán Jaime Isaías
19. Arévalo Taris Gladys Johana
20. Allico Morocho Evelyn
21. Sánchez Castillo Leidy Mariana
22. Galeas Altamirano Tania Mishel
- 23 Saul Gualpa

24. Ulloa Isaac
25. Borja María Evelyn
26. Anderson Caspi
27. Edith Alarcon
- 28 Efraín Espín
- 29 Carlos Cuenca Díaz
- 30 Daniel Gómez Guevara

ANEXO Nº 5

*FOTOGRAFÍAS DE LOS NIÑOS
ESPECIALES DE LA ESCUELA
ESPECIAL
“GLADYS FLORES MACIAS”*







ANEXO N°6

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION PARVULARIA

GUIA DIDACTICA DE JUEGOS APLICADA A LAS MAESTRAS DE LA
ESCUELA ESPECIAL "GLADYS FLORES MACIAS" EL 24 DE FEBRERO
DEL 2010

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACION
1.Explorar la capacidad de observación del niño	- El Espejo	Simulación	Espejo	Investigadora	Observación
2.Movimientos coordinados, imaginación	- Collage	Trabajo en equipo	Lana Palos , etc.	Investigadora	Observación
3.Coordinación ojo- mano	- Las monedas	Trabajo individual	Monedas, botones, etc.	Investigadora	Observación
4.Favorece el razonamiento lógico	- El juego del espacio	Simulación	Tablero, dados, fichas	Investigadora	Observación
5.Lograr su creatividad y su desarrollo	- Colorear	Trabajo individual	Laminas, objetos varios color	Investigadora	Observación