



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del trabajo de graduación o titulación previo a la obtención al título de licenciada en Ciencias de la Educación

Mención: Educación Parvularia

TEMA:

“EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL DE LOS NIÑOS /AS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA MAGDALENA ALAJO” DE LA PARROQUIA GUANGAJE CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”.

AUTORA: NANCY MIREYA HERNÁNDEZ PADILLA

TUTOR: ING. MG. MENTOR JAVIER SÁNCHEZ GUERRERO

AMBATO - ECUADOR

2013

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

CERTIFICA:

Yo **Ing. Mg. Mentor Javier Sánchez Guerrero**, CC. 180311434-5, en mi calidad de tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL DE LOS NIÑOS /AS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA MAGDALENA ALAJO” DE LA PARROQUIA GUANGAJE CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”**. Desarrollado por la egresada Nancy Mireya Hernández Padilla, 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 designadas por el Ilustre Consejo Directivo.

.....
Ing. Mg. Mentor Javier Sánchez Guerrero
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado 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 específicos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

.....
Nancy Mireya Hernández Padilla

C.C.0503401515

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente Trabajo Final o de Grado o Titulación sobre el tema **“EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL DE LOS NIÑOS /AS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA MAGDALENA ALAJO” DE LA PARROQUIA GUANGAJE CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”**.

Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....
Nancy Mireya Hernández Padilla
CC. 0503401515
AUTORA

Al Consejo Directivo De La Facultad De Ciencias Humanas Y La Educación

La comisión de estudios y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL DE LOS NIÑOS /AS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA MAGDALENA ALAJO” DE LA PARROQUIA GUANGAJE CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”**, presentada por la Srta. Hernández Padilla Nancy Mireya, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, Modalidad Presencial, promoción Marzo- Agosto 2011, una vez revisada y calificada la investigación se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 18 de noviembre de 2013

COMISIÓN

.....
Dr. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Pscl- Educ- Mg. Paulina Alexandra
Nieto Viteri
MIEMBRO

.....
Ing. Mg. Ricardo Patricio
Medina Chicaiza
MIEMBRO

DEDICATORIA

En esta ocasión el trabajo realizado con el mayor esfuerzo, entusiasmo, anhelo y emoción en la investigación, va dedicado a todos los niños del Ecuador que rigiéndome al código de la niñez y adolescencia los niños tienen derecho de aprender jugando libremente y con ello poder desarrollar su esquema corporal e integral con más eficacia.

Y con más razón está dirigido a aquella personita que a pesar de todo lo ocurrido sigue junto a mí, Esperando que con mucho amor y paciencia guíe de él y lo ayude en su desarrollo integral, para ser de él un hombre virtuoso.

Autora:

Nancy Mireya Hernández Padilla

AGRADECIMIENTO

A los Señores miembros del jurado que se han dado cita a este auditorio, a presenciar el trabajo expuesto para dar su mejor opinión.

A la Universidad Técnica de Ambato junto a sus mejores docentes, por recibirme en sus prestigiosas aulas ayudarme a desarrollar como persona y profesional.

A mis padres por auspiciar mis estudios sin decaer sintiéndose muy orgullosos de su hija.

Por lo que yo, ***Nancy Mireya Hernández Padilla***, me siento muy orgullosa de las personas que han estado junto a mí alentándome en mi carrera.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Páginas Preliminares.

Portada.....	i
Aprobación del tutor.....	ii
Autoría.....	iii
Cesión de derechos de autor.....	iv
Agradecimientos al tribunal de grado.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice general de contenidos.....	ix
Índice de cuadros.....	x
Índice de ilustraciones.....	x
Resumen ejecutivo.....	xi
Introducción.....	xii

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1 Tema	1
1.2 Planteamiento del problema	1
1.2.1 Contextualización	1
1.2.2 Análisis crítico	6
1.2.3 Prognosis	7
1.2.4 Formulación del problema	8
1.2.5 Preguntas directrices	8
1.2.6 Delimitación	8
1.3 Justificación	9
1.4 Objetivos	10
1.4.1 Objetivo General	10
1.4.2 Objetivos Específicos	10

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos	12
2.2 Fundamentación filosófica	13
2.3 Fundamentación legal	14
2.4 Categorías fundamentales	18
2.5 Hipótesis	46
2.6 Señalamientos de variables	46

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Enfoque investigativo	47
3.2 Modalidad básica de la investigación	47
3.3 Nivel o tipo de investigación	48
3.4 Población y muestra	48
3.5 Operacionalización de variables	50

viii

3.6 Recolección de información	52
3.7 Procesamiento y análisis	53
CAPÍTULO IV	
4.1 Análisis e interpretación de resultados	54
4.2 Verificación de hipótesis	66
4.2.1 Planeamiento de la hipótesis	66
4.2.2 Selección de significación	66
4.2.3 Descripción de la población	66
4.2.4 Cuadro de contingencia	67
4.2.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo	67
4.2.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos	68
CAPÍTULO V	
5.1 Conclusiones	73
5.2 Recomendaciones	74
CAPÍTULO VI PROPUESTA	
6.1 Datos informativos	75
6.2 Antecedentes de la propuesta	76
6.3 Justificación	78
6.4 Objetivos	79
6.5 Análisis de factibilidad	79
6.6 Fundamentación	79
6.7 Descripción de la propuesta	90
6.8 Metodología modelo operativo	106
6.9 Marco administrativo	107
6.10 Previsión de la evaluación	108
MATERIALES DE REFERENCIA	
Bibliografía	109
Anexos	112

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N.1 Población y muestra	49
Cuadro N.2 Variable Independiente El Juego	50
Cuadro N.3 Variable Dependiente Desarrollo del Esquema Corporal	51
Cuadro N.4 Recolección de información	52
Cuadro N.5 El juego	54
Cuadro N.6 Juego favorito	56
Cuadro N.7 Reglas del juego	57
Cuadro N.8 Respetar reglas	58
Cuadro N.9 Tus amigos	59
Cuadro N.10 Dibújate	60
Cuadro N.11 Tus ojos	61
Cuadro N.12 Tus manos	62
Cuadro N.13 Tus pies	63
Cuadro N.14 Mírate al espejo	64
Cuadro N.15 Cuadro de contingencia	67
Cuadro N.16 Frecuencia observada	69
Cuadro N.17 Frecuencia esperada	70
Cuadro N.18 Chi cuadrado	71
Cuadro N.19 Presupuesto	76
Cuadro N.20 Modelo Operativo	106
Cuadro N.21 Previsión de la evaluación	108

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Gráfico N.1	Árbol de problemas	5
Gráfico N.2	Categorías fundamentales	18
Gráfico N.3	Variable Independiente El juego	19
Gráfico N.4	Variable Dependiente Desarrollo del Esquema Corporal	20
Gráfico N.5	El juego	54
Gráfico N.6	Juego favorito	56
Gráfico N.7	Reglas del juego	57
Gráfico N.8	Respetar reglas	58
Gráfico N.9	Tus amigos	59
Gráfico N.10	Dibújate	60
Gráfico N.11	Tus ojos	61
Gráfico N.12	Tus manos	62
Gráfico N.13	Tus pies	63
Gráfico N.14	Mírate al espejo	64
Gráfico N.15	Zona de rechazo y aceptación	68

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “El Juego y su Influencia en el Desarrollo del Esquema Corporal en los niños de Educación Inicial de la Escuela Fiscal María Magdalena Alajo, de la parroquia Guangaje, Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi”.

AUTORA: Nancy Mireya Hernández Padilla.

TUTOR: Dr. Mg. Ángel Raúl Rodríguez Morales.

RESUMEN

El juego es una actividad que deleita, disfruta, goza, que ha trascendido desde las antiguas generaciones empezando con la risa conjuntamente con las cosquillas, lo que también se la consideró como la primera comunicación existente en ese entonces; es por eso que la investigación se basa en el juego ya que es un complemento de actividades lúdicas.

El presente trabajo investigativo realizado con esmero ha tomado como referencia la realidad observada en los niños de Educación Inicial de la Escuela Fiscal María Magdalena Alajo, donde se tiene por bien hacer un manual de juegos específicos dirigidos específicamente a desarrollar el esquema corporal.

Se identificaron las variables dentro del Marco Teórico Realizando fundamentación bibliográfica porque se acudió a fuentes de información, la metodología que se utilizó está basada en la recolección directa de la información mediante la encuesta, también se identificó la población y muestra que por ser demasiada pequeña se trabajó con toda ella sin tener que recurrir a la obtención

de una muestra.

En la operacionalización de variables tenemos: La variable independiente El Juego y la variable dependiente El Desarrollo del Esquema Corporal, la información recolectada se refleja en el análisis e interpretación de resultados, la cual determina la verificación de la hipótesis se confirma que el juego si influye en el desarrollo del esquema corporal. También se plantea las conclusiones y recomendaciones obtenidas del análisis e interpretación de resultados así como la propuesta.

Palabras claves: niños, juego esquema corporal, lúdica, actividad, disfrutar, desarrollo, manual, educativo realidad.

INTRODUCCIÓN

Si bien es cierto el juego es una actividad que ayuda a movilizar el cuerpo en forma libre y divertida, mientras disfruta del juego distrae la mente cansada y por medio de la risa relaja los músculos de la cara, para jugar no hay límite de edad por lo que niños, jóvenes, adultos y adultos mayores se divierten jugando.

El presente proyecto tiene por objeto realizar un análisis detallado sobre las consecuencias que tiene la falta de juegos y el desarrollo del esquema corporal en los niños/as de la Escuela Fiscal “María Magdalena Alajo” lo que afecta desfavorablemente el conocimiento de su propio cuerpo.

Para los pedagogos actuales es muy necesario el juego a la hora de enseñar con maneras lúdicas que las ya conocidas, es muy importante para los docentes replantearse los modos educativos a la hora de enseñar.

Según los especialistas, el desarrollo del esquema corporal tiene todo un proceso evolutivo, depende de la maduración neurológica como también de las experiencias que el niño tenga, alcanzando su pleno desarrollo hasta los 11 o 12 años.

Mediante el juego se logrará un buen proceso de maduración neurológico dejando en ellos un aprendizaje significativo y duradero, siendo el juego el mejor método que se puede emplear para desarrollar en los primeros años de vida las habilidades valores, hábitos y capacidad.

En el Capítulo I se encuentra el problema, tema, planteamiento del problema, contextualización, árbol de problemas, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación, justificación, objetivos, general, específicos.

En el Capítulo II está el marco teórico, antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales,

hipótesis, señalamiento de variables.

En el Capítulo III está la metodología, modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, plan de procedimientos de la investigación.

En el Capítulo IV tenemos análisis e interpretación de resultados, verificación de la hipótesis.

El capítulo V se encuentran las conclusiones y recomendaciones.

El capítulo VI tenemos la propuesta, datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, descripción de la propuesta, modelo operativo, marco administrativo, previsión de la evaluación, materiales de referencia, además consta de la bibliografía, anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL DE LOS NIÑOS /AS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA MAGDALENA ALAJO” DE LA PARROQUIA GUANGAJE CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

El Juego es una actividad lúdica que ha existido desde hace muchos siglos atrás; Según Wikipedia (wiki/juego) la primera referencia sobre juegos que existe es en el año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al mismo tiempo una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Es por eso que el Ministerio de Educación, enfatiza el juego a través de su Proyecto de Educación Inicial, donde garantiza una educación de calidad y calidez a niños y niñas de entre 3 a 5 años que asisten a los más de 2 000 centros educativos a nivel nacional.

Marcela Santos, gerente del proyecto, explicó que la Educación Inicial, al ser el primer nivel del sistema educativo, tiene gran relevancia. “Es muy importante indicar que la Educación Inicial no es el anticipo a la Educación Básica, ya que en la Educación Inicial el niño tiene que explorar, experimentar y JUGAR, pues de esta manera aprende. Necesita mucha interacción no solo en el centro educativo, sino también en el hogar”.

Las acciones que realiza el Ministerio de Educación garantizan una educación de calidad y calidez basada en el juego, dirigida a niños y niñas de entre 3 a 5 años de edad. Para los pedagogos actuales son muy necesarios los juegos didácticos a la hora de enseñar con maneras más lúdicas que las ya conocidas.

Es por eso que más de 1.000 maestros asistieron al Teatro Nacional de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, en la Jornada de Capacitación “Jugar y vivir, las verdaderas claves para aprender”.

La primera jornada de capacitación de Maestros Positivos, organizada por la Fundación EL COMERCIO con el apoyo de Grupo Editorial Norma, se llevó a cabo el 28 de febrero del 2007.

¿Por qué el ser humano siente la necesidad de jugar? Fue el tema base que dio inicio a la charla dada por María Eugenia Lasso, especialista en educación y formación de docentes a todo nivel.

La vivencia real de lo que es el juego y su aplicación en clase fueron la tónica para desarrollar la jornada. Lo que los profesores presentes disfrutaron y se divirtieron al conocer al juego como una actividad innata en el ser humano hallando un nuevo significado dentro del aula de clase, revivieron además sus juegos de infancia y

descubrieron con ellos los gratos momentos que dejaron la escuela y maestros a través de la sonrisa y del placer de jugar, estos juegos dejaron en los docentes aprendizajes significativos lo que en la actualidad quieren enseñar a sus estudiantes.

El juego es un medio de expresión universal y dentro de todo el abanico de lo que puede presentar lo lúdico apareciendo el juego tradicional, ese que trascendió a través de los años y de las nuevas generaciones. Esta capacitación también tuvo por objeto motivar a los docentes en su trabajo diario y por ello realizó la presentación del diseño final de la revista edu. Acción, la misma que presenta en cada una de sus páginas actividades, proyectos, juegos y más recursos pedagógicos y didácticos de aplicación inmediata en el aula de clase.

Arteducarte es un espacio innovador que busca el desarrollo de destrezas, habilidades, creatividad, y diversión en clase, en una interesante combinación del arte con el currículo. En cada actividad aquí desarrollada, el maestro encontrará nuevos caminos para que sus estudiantes logren por medio del juego y la vivencia, reforzar temas de una manera creativa y artística.

Para un niño un buen maestro siempre es un héroe eterno, gracias a los súper poderes que el posee para que la relación sea significativa, cercana, y cálida, los maestros son inmortalizados, admirados por siempre como héroes. Para un niño e incluso para sus padres, la palabra y la guía acertada de un maestro siempre serán necesarias “Si no estamos dispuestos para escuchar y ayudar a nuestros estudiantes y los padres de familia, no somos los súper maestros”, comentó Adriana Lozada, maestra parvularia de la provincia de Cotopaxi en Diario el **hoy**.

Si no lo cree, tómese unos par de minutos para recordar a ese profesor o profesora que le ayudó en su vida estudiantil, de quién hasta ahora resuena lo que de él/ella

aprendió. Cuando reconocía las cualidades de usted, creaba escudos protectores de autoestima con la intención de darle seguridad, confianza, y hacerle sentir valorado. Ser firmes es una forma de proteger y bien tratar a los niños:

- Palabras mágicas: usar frecuentemente: perdón, gracias, te quiero, te respeto, etc. El mostrarse como un ser humano amable le dará a sus estudiantes una visión del poder de la palabra
- ¡Poder súper mega sonrisa actívatelo!: con su capacidad de influir, enseñe a reír. La risa terapia es una sana costumbre tanto como cepillarse los dientes, por lo menos debe hacerlo unas tres veces al día. Liberará a sus chiquillos del tan innecesario estrés.

Ella comentó que estos juegos sirven principalmente para profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas planteados para ser un ganador.

Es por ello que en la Escuela Fiscal “María Magdalena Alajo”, ubicado en el cantón Pujilí Provincia de Cotopaxi; El niño tiene derecho a la libertad de expresión, ese derecho incluirá la libertad de buscar, jugar, recibir, difundir, informaciones de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.

Se debe poner en consideración que el juego es el método más antiguo que viene trascendiendo hasta la actualidad, Pero que propicia un aprendizaje significativo a los estudiantes y en la observación en aquella institución no se ha podido encontrar juegos que se enfoquen en desarrollar específicamente el esquema corporal en los niños, lo que esto inhabilita, desorienta, a los niños de 3 a 5 años al conocimiento de su propio cuerpo. Lo que perjudica a su desarrollo psicomotor, lateralidad, motricidad fina y gruesa. Si bien es cierto mediante el conocimiento

del propio cuerpo se puede empezar a investigar todo lo que le rodea ya que lo primero que se debe conocer son las partes del cuerpo con sus funciones, utilidades y movimientos correctos, para poder desenvolverse por sí solos.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

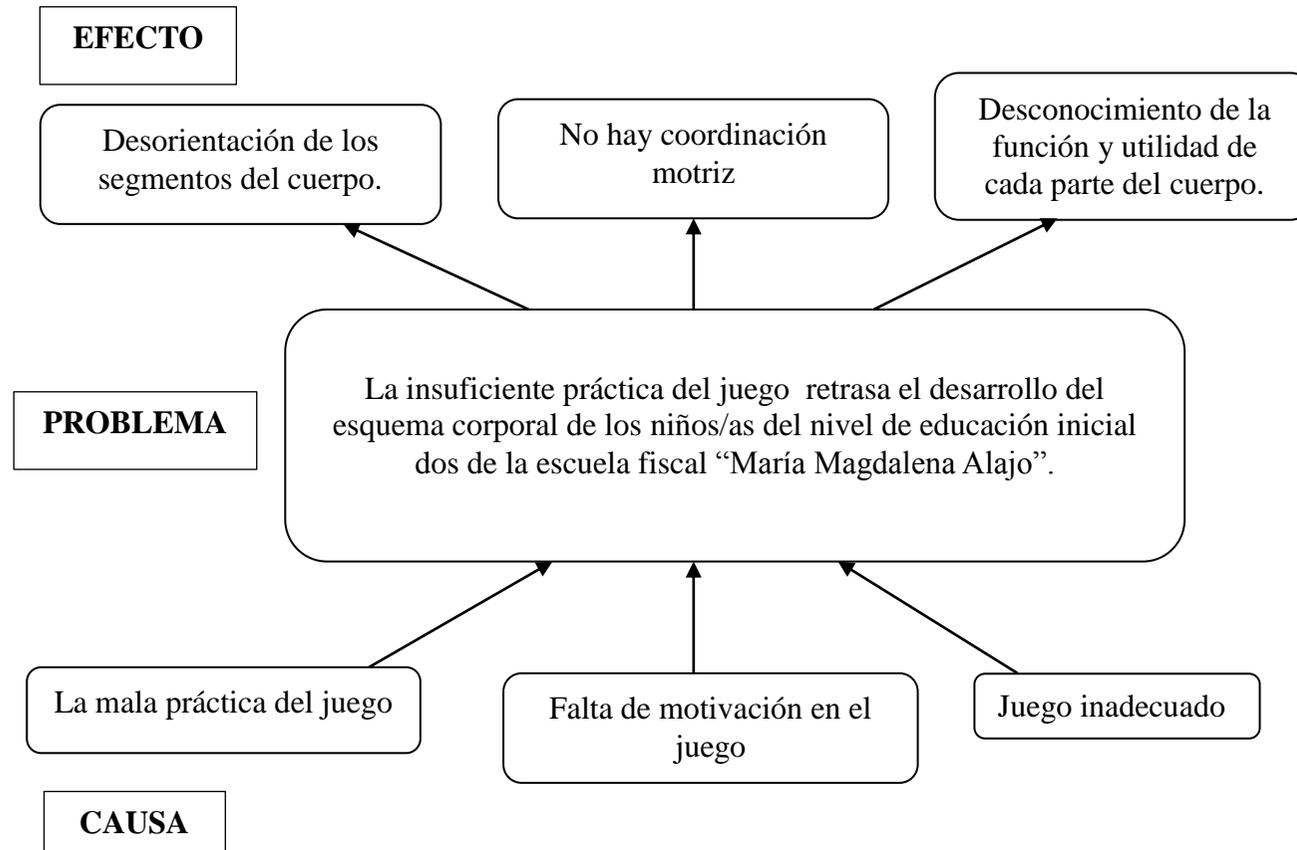


GRÁFICO 1

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

1.2.2. Análisis Crítico

La mala práctica del juego conlleva a la falta del juego, por lo que retrasa el desarrollo del esquema corporal de los niños de la ya mencionada Institución Educativa, esto desorienta el conocimiento de su propio cuerpo especialmente los segmentos que hay en él, cada juego acorde a realizar tiene un propósito particular, es decir que estos juegos a realizar son específicamente a desarrollar el esquema corporal, es por eso que la persona que dirige el juego tienen que enfocarse a lo que va a desarrollar, siempre planteando primero las reglas que se deben respetar creando desde ya límites y orden en ellos.

La falta de motivación del juego en el aula proviene del desinterés de la maestra parvularia en dar impulso, iniciativa a un juego libre o dirigido, este caso puede ser porque simple y llanamente falta juegos que desarrollen específicamente el esquema corporal, permitiéndole conocer su propio cuerpo lo que le desfavorece a los niños a poseer una buena coordinación motriz para realizar cualquier movimiento, por medio del juego también se puede desarrollar habilidades, valores, hábitos y capacidades que lo beneficiaran a lo largo de su vida.

El juego inadecuado mal llamada juego es una actividad incorrecta no lúdica y un problema extenso que proviene especialmente de la casa, como son las luchas libres, siendo réplicas de lo observado en programas televisivos incultos para los niños, ocasionando la falta de juego y retraso del desarrollo del esquema corporal de los niños, esta problemática impide recalcar funciones y utilidades que se puede realizar con cada parte del cuerpo

Como parvularias si quieren llegar a los niños deben ser muy hábiles para realizar juegos didácticos que le ayuden a desarrollar lo planificado previamente, ayudando a que tenga un aprendizaje significativo y permanente en su vida.

1.2.3. Prognosis

La escuela Fiscal María Magdalena Alajo es una institución que se encuentra situada en una población muy alejada a la ciudad, limitada a un libre acceso tanto como para el transporte urbano y particular por lo que maestros y estudiantes tienden a una extensa caminata diaria para llegar a dichas instalaciones.

Donde se ha venido observando una problemática que desfavorece a los niños y maestros de dicha institución como es la falta del juego orientado a desarrollar el esquema corporal. Impidiendo desarrollo en la motricidad fina y gruesa, coordinación motora, lateralidad, etc. Porque lo primero que tiene que conocer el niño es su propio cuerpo y desde ahí empieza a reconocer todo lo que le rodea, para ello es necesario y mucho mejor aplicar el juego que es un método lúdico para poder enseñar a los niños siendo este una diversión que deja aprendizajes significativos en ellos, por lo que la maestra parvularia opta por el juego con reglas y porque no también sin reglas permitiendo libertad de expresión a los niños, ya que el juego es la herramienta clave en el aula.

En dicha institución el problema se presenta porque el juego no es practicado como método lúdico ni tampoco presentado como una herramienta de aula, al juego se lo retoma al momento de recreación libre donde no es dirigido por un adulto, y se lo realiza libremente sin obtener un beneficio de aprendizaje en los niños.

Como se puede citar las luchas libres observados en la televisión sin control alguno, esto no ayuda a desarrollar ninguna habilidad, peor valores, ni mucho menos hábitos, es todo a lo contrario destruye al niño en la forma de golpear sin piedad alguna, causar lesiones, hematomas, heridas, fracturas en las partes del cuerpo. Para que no suceda este problema los niños deben ser controlados los

programas de televisión por personas adultas como son sus padres y maestros.

1.2.4. **Formulación del problema**

¿De qué manera influye la falta del Juego en el Desarrollo del Esquema Corporal de los niños/as del Nivel Educación Inicial Dos de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo de la parroquia Guangaje cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi?

1.2.5. **Preguntas Directrices**

- ¿Existe juego acorde a desarrollar el esquema corporal en los niños?
- ¿El esquema corporal se desarrolla mediante el juego?
- ¿Existe la probabilidad de diseñar un manual de juegos para desarrollar el esquema corporal?

1.2.6. **Delimitación**

De campo: Educativo

De área: Pedagógico

De aspecto: Juego y Desarrollo del Esquema Corporal

Delimitación espacial: La investigación se realizará en la escuela Fiscal María Magdalena Alajo cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.

Delimitación Temporal: Esta investigación se realizará en periodo Septiembre 2012- Febrero 2013.

1.3. JUSTIFICACIÓN

MISIÓN

La Escuela Fiscal Mixta “María Magdalena Alajo”, tiene como misión especial la formación integral de la niñez, teniendo en cuenta todas las facetas de las personas, su desarrollo humano, intelectual, psíquico, social, y trascendente, para que pueda integrarse a la sociedad en función recíproca de su propio desarrollo a través de procesos constructivistas.

VISIÓN

La escuela Fiscal María Magdalena Alajo se caracteriza por ser una institución en desarrollo encaminada a tender los demás de la comunidad educativa y siempre dispuesta a mejorar la calidad de la institución.

Durante los próximos años consolidará su prestigio ubicándose en un sitio destacado entre las de su tipo, gozará de respaldo, apoyo y reconocimiento de la comunidad y sus autoridades.

A pesar de ser limitado el número de docentes y no contar con todos los maestros de las áreas complementadas estaremos en capacidad de entregar a la comunidad algunos equilibrados en un desarrollo psicológico y armónico, capaces de continuar su preparación académica estarán en condiciones de asumir su responsabilidad con honradez, respeto y puntualidad.

En la institución el siguiente proyecto no ha sido investigado es por eso que existe factibilidad, esto ayudará al desarrollo y mejoramiento de la calidad educativa.

La investigación a realizar tiene el mayor interés de inculcar en los niños conocimientos básicos como es el desarrollo del esquema corporal, por lo que es muy importante realizarlo mediante el juego y la diversión lo que ayuda al niño despertar curiosidad por su propio cuerpo ayudándole a manipular y cuidarlo de la mejor manera. Descubrir cada parte del cuerpo nunca pasará de moda si no todo a lo contrario es muy novedoso en el niño conocer por primera vez y saber cuánto les ayuda a desenvolverse en la vida diaria.

El juego es importante en los niños porque despierta en ellos la imaginación, creatividad, mientras más dinámico y menos común es más novedoso, siendo muy útil para las maestra desenvolverse con más profesionalismo. El juego nunca dejará de ser un impacto social ya que a chicos y grandes divierte mucho lo único que hay que ser muy activos, siendo muy factible a desarrollar porque si de materiales se trata, podemos utilizar desde lo reciclado hasta lo comprado.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Determinar la importancia del Juego y su influencia en el Desarrollo del Esquema Corporal de los niños/as del Nivel de Educación Inicial Dos de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Establecer Juegos existentes para Desarrollar el Esquema Corporal en los niños.

- Confirmar los problemas que causa la ausencia del juego en el desarrollo del esquema corporal de los niños/niñas.
- Diseñar un manual de juegos para desarrollar el esquema corporal en los niños/as.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la Escuela María Fiscal “Magdalena Alajo” no existe ninguna investigación sobre el proyecto por lo cual se ha basado en tesis anteriores con relación en el Juego y el Desarrollo del Esquema Corporal.

Según la tesis similar con el Tema “El juego como factor determinante para el aprendizaje significativo en los niños/as de la escuela Leopoldo N. Chávez de la parroquia Guangaje del cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi”, autora: Albán Cárdenas Silvia Manuela.

El juego en movimiento es una herramienta eficaz para el Ecuador, que, por medio de los juegos propuestos, pueden llegar a conseguir un sistema de aprendizaje ideal y completo para los niños de entre 3 y 6 años.

También opina que es importante porque permite que los niños imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problemas. Los niños juegan en esfuerzo por entender y dominar su ambiente. El juego influye directamente todas las áreas en desarrollo ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente.

Según la tesis con el Tema “Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo psicomotor en los niños de 6 meses a 2 años del centro de desarrollo infantil Creciendo Felices de la ciudad de Ambato año lectivo 2008-2009”, autora: Libia Cristina Amán Torres.

El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño ya que es el protagonista lo que también puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño y a querer dirigir el juego.

Mientras que el desarrollo psicomotor busca conseguir en el niño un mayor dominio sobre su propio cuerpo y, por tanto que logre más autonomía; el trabajo terapéutico se hará incidiendo tanto sobre el propio cuerpo, relaciones que este establece con el entorno.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El presente trabajo de investigación filosóficamente se ubica en el paradigma crítico constructivista por cuanto se da mayor importancia analizar una situación real y nos permite contribuir con propuestas alternativas.

Además la investigación sirva para fortalecer una mayor confianza entre maestros y alumnos, valores, cooperación buscando así una interacción transformadora para los niños/as. Dicha investigación afirma que los niños están expuestos a transformaciones que son consecuencias de la acción de la sociedad y los procesos inherentes a su desarrollo bio-psico-social.

El quehacer educativo se fundamenta en un paradigma pedagógico, teniendo como relieve a la teoría constructivista, siendo cada vez más pragmática, respetando las individualidades del niño, orientando sus habilidades, destrezas a desarrollar.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En la Constitución Política del Ecuador dice:

Art. 24 / De la Educación

La educación es un derecho universal, irrenunciable y permanente de las personas y las comunidades, deber prioritario e inexcusable de la familia, del Estado en todos sus niveles, y del conjunto de la organización social. La educación primaria y secundaria es obligatoria, pluricultural, multilingüe y de calidad, basada en la exigencia y responsabilidad. En el marco de la libertad de oferta educativa se reconoce, se garantiza y se fomenta la educación privada y todas las formas de organización educativa, comunitaria, asociativa, fisco misional o de otra naturaleza que los ciudadanos o sus organizaciones desarrollen libremente. La educación pública es laica.

En todos los procesos educativos se aplicará el principio del interés superior de niños, niñas, adolescentes y de todo estudiante, y la educación estará centrada en el sujeto que aprende. Se desechará todo tipo de discriminación injusta, y se velará por la integridad física, psicológica y sexual de los estudiantes. El Estado reconoce a las personas con discapacidad el derecho a una educación que garantice el desarrollo de sus potencialidades y habilidades para la plena integración y participación, en igualdad de condiciones.

El Estado apoyará a los estudiantes con capacidades sobresalientes.

En las instituciones educativas y en todos los procesos educativos se aplicarán de manera estricta todos los derechos humanos básicos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales.

Se prohíbe la propaganda, proselitismo político y cualquier otro tipo de orientación política ideológica en los planteles educativos, y se respetará todo credo religioso.

Los profesores de primaria y secundaria no podrán ser miembros activos de ningún partido o movimiento político, igualmente los administradores de la educación.

El Estado garantiza la libertad de cátedra, enseñanza y aprendizaje en concordancia con los derechos individuales y colectivos, y fomentará el rol clave de los maestros en el proceso educativo.

Se reconoce el derecho de padres y madres de familia, así como de representantes, a escoger para niños, niñas y adolescentes una educación acorde con sus valores, creencias y opciones pedagógicas en base a los mecanismos legales y financieros que la ley establecerá necesariamente.

Art. 26 / De la Cultura Física y el Deporte

El Estado:

- Reconoce a la Cultura Física como un conjunto de actividades que son vitales para la salud y el desarrollo integral de las personas.
- Impulsará el acceso masivo al deporte y las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial.
- Auspiciará la preparación y participación de los deportistas, incluyendo a las personas con discapacidades, en competencias nacionales e internacionales que incluye los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos, reconociendo la normativa internacional.
- Se reconoce la autonomía, bajo rendición de cuentas públicas, de las

organizaciones deportivas y de la administración de los escenarios deportivos y demás instalaciones destinadas a la práctica del deporte, de acuerdo con la ley.

El Plan Decenal dice:

El Plan Decenal de Educación 2006 – 2015 (PDE) es un instrumento de gestión estratégica diseñado para implementar un conjunto de acciones pedagógicas, técnicas, administrativas y financieras que guían los procesos de modernización del sistema educativo. Su finalidad es mejorar la calidad educativa y lograr una mayor equidad garantizando el acceso y permanencia de todos al sistema. El acompañamiento ciudadano a su implementación y gestión es importante, puesto que puede aportar en la identificación de nudos críticos y con propuestas de acciones viables que fortalezcan el logro de los objetivos.

El PDE es una de las políticas de Estado que tienen una gran legitimidad social, puesto que fue aprobado por cerca del 70% de la los votantes en plebiscito nacional y luego ratificado con la aprobación de la nueva Carta Constitucional. Se trata de una política de Estado por cuanto ha trascendido la gestión de dos gobiernos. Estos hechos permiten que la ciudadanía se apropie, se involucre y lo apoye directamente. Esto será posible si se acompaña el desarrollo de capacidades de los actores sociales para el acompañamiento y seguimiento del PDE. La generación de propuestas ciudadanas que apoyen y fortalezcan la concreción del PDE, ha sido hasta ahora muy limitada. Se trata de potenciar las capacidades existentes, propiciando la generación de propuestas, mediante el diálogo y la concertación entre la sociedad civil y el Estado.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (L.O.E.I) dice:

Educación Inicial

La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de

niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El Ministerio de Educación, mediante el **Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez**, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

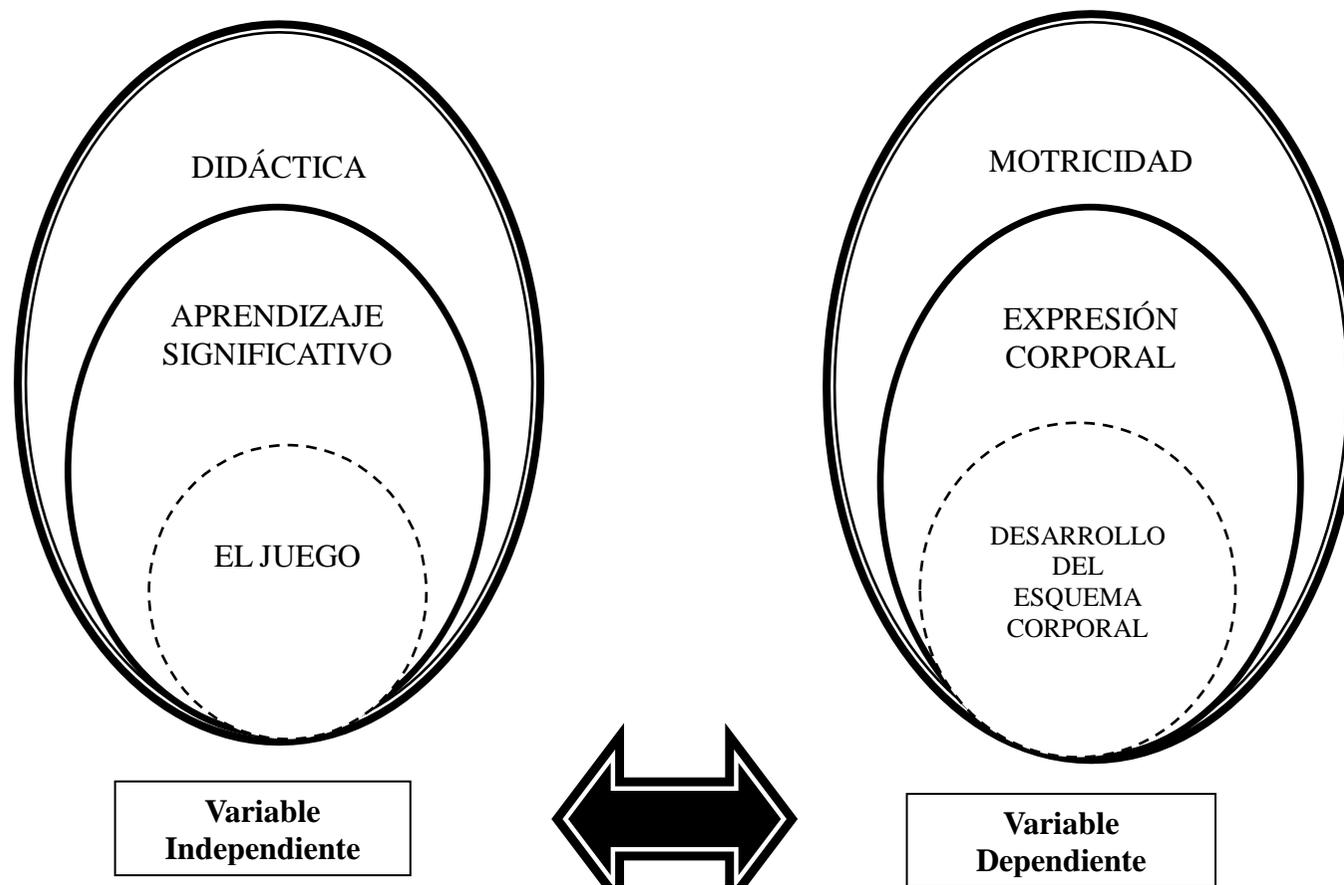


GRÁFICO 2

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

CONSTELACIÓN DE IDEAS

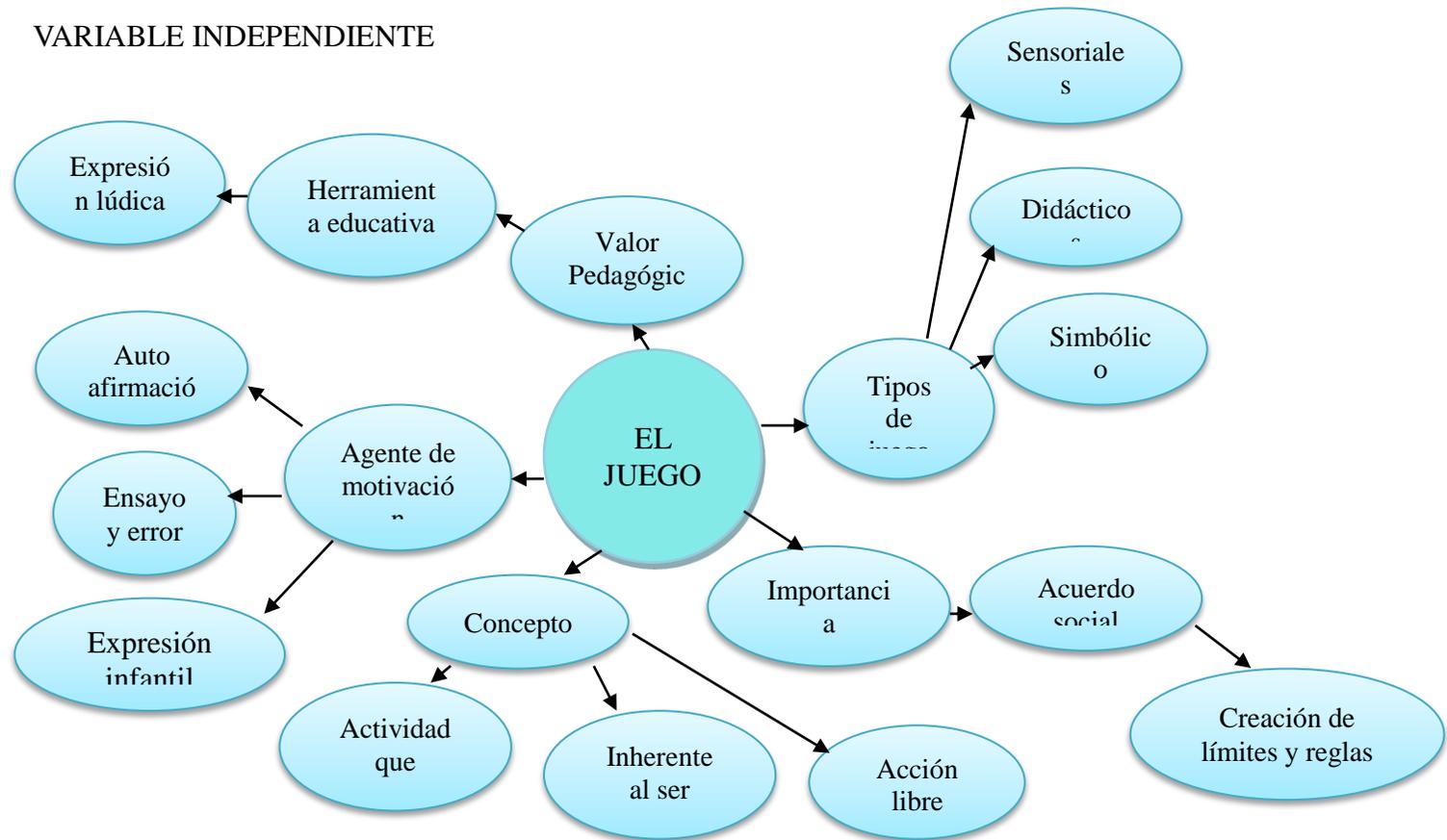


GRÁFICO 3

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

VARIABLE DEPENDIENTE

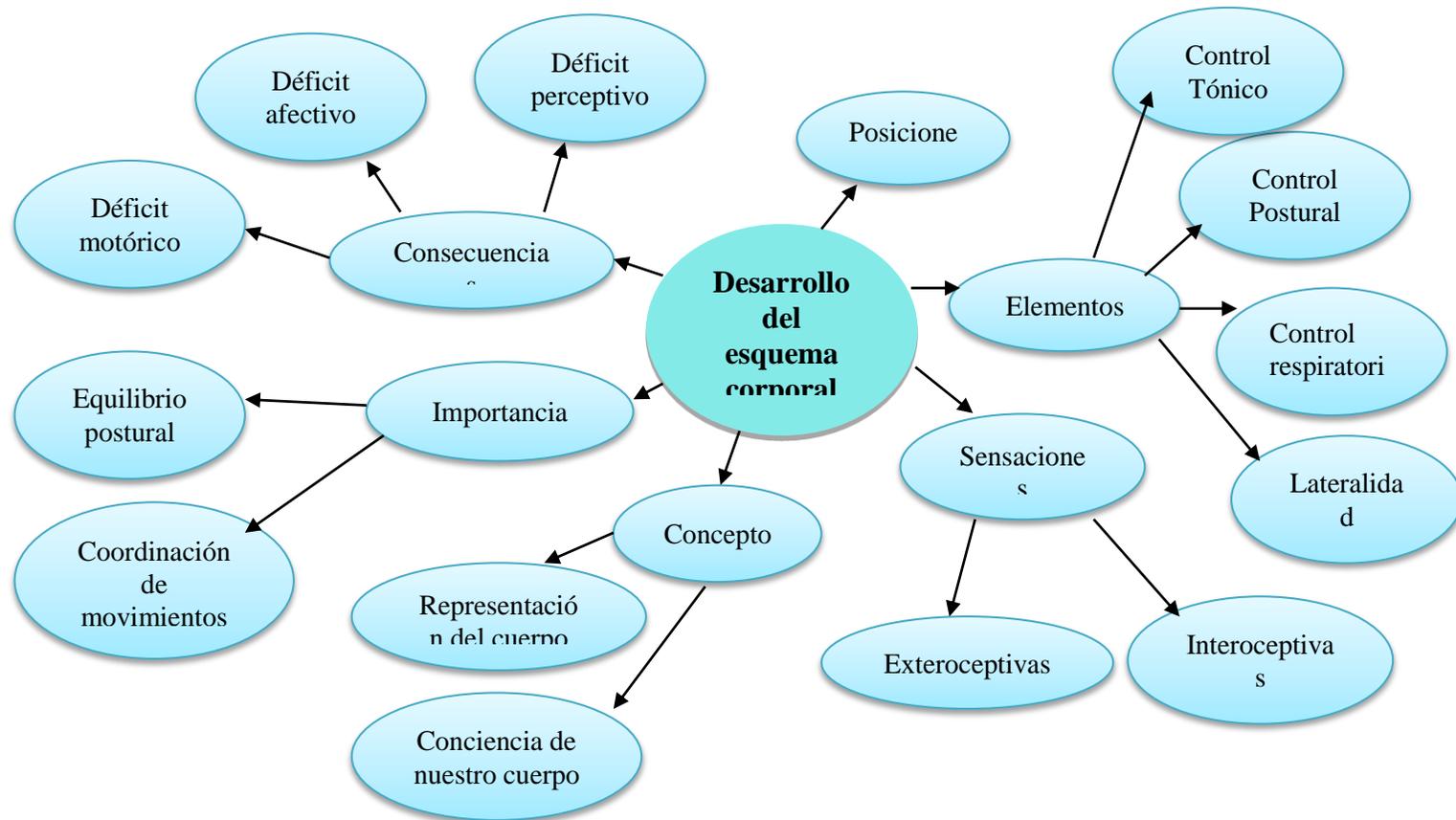


GRÁFICO 4

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

VARIABLE INDEPENDIENTE

DIDÁCTICA

La didáctica en nuestra clasificación hemos citado a la didáctica entre las ciencias aplicativas de la educación, lo que indica al igual que la organización escolar y la orientación educativa su carácter eminente mente práctico. No excluye la discusión teórica especulativa, pero es la practicidad su principal razón de ser.

La didáctica tiene a la instrucción como objetivo a conseguir, para lo cual se preocupa de estudiar al trabajo discente congruente con el método de aprendizaje, y, por extensión recoge el trabajo docente coligado con el anterior (Fernández Huerta 1999).

Para algunos autores la didáctica es la simple aplicación de la normativa pedagógica. Esta concepción tiene una doble fuente de origen: por una parte, la identificación de la instrucción con la educación; Por otra la asignación a la didáctica de la aplicación metodológica general educativa, y no la exclusivamente la instructiva. Sin embargo, son muchos más los autores que otorgan a la didáctica un objeto de estudio diferente al de la pedagogía, y la relación entre ambas ciencias se deriva de la existente entre instrucción y educación de otro lado, la didáctica abarca exclusivamente la metodología de la enseñanza, y no la metodología general educativa, tal como destacan (Titone y Nassif, 1997) entre otros.

Ya es tradicional la división de la didáctica en general y especial. A la didáctica general incumbe el conjunto de conocimientos didácticos aplicables a todos sujetos mientras la didáctica especial es todo un trabajo discente y métodos

aplicados a cada una de las disciplinas o artes humanas dignas de consideración; no faltará quien se pregunte si realmente es necesaria la didáctica general, dado que podría considerarse el actuar didáctico como un conjunto de la acción de la didáctica especial. (Stocker 1995) nos proporcionan argumentos para defender la existencia de ambas:

La didáctica general trata las cuestiones generales de toda la enseñanza: comunes a todas las materias, intenta exponer los principios y postulados que todas las asignaturas se presentan y que por eso han de ser objeto de consideración fundamentales...

La tendencia inherente a cada especialidad de sobre estimar materia a costa de las demás o de la formación general se contrarresta con los objetivos de la formación didáctica general que abarca la formación integral del joven mientras que la didáctica de las distintas asignaturas debe ocuparse, dentro del total de la enseñanza, de las exigencias, específicas de cada una.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En contexto de la educación escolar los esquemas de conocimiento están sometidos a un proceso de cambio continuo, que parte de un equilibrio inicial para llegar a un estadio de desequilibrio- reequilibrio posterior, y a la exigencia de romper el equilibrio inicial del estudiante remite a cuestiones clave de la metodología de la enseñanza que, a su vez, con duración a un aprendizaje significativo. Este reequilibrio final consiste en que el estudiante modifique sus esquemas para construir otros nuevos. La adquisición de nuevos conocimientos es producto de la interacción entre unos y otro (Fernández Huerta 1999).

El aprendizaje significativo tiene lugar cuando el sujeto que aprende pone en relación los nuevos contenidos con el cuerpo de conocimientos ya que posee, es decir, cuando establece un vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los contenidos previos.

El aprendizaje significativo se diferencia del aprendizaje repetitivo fundamentalmente en que, como dice J. Piaget, el primero consiste en provocar un estímulo en los estudiantes para que modifiquen su conocimiento construyéndolo ellos mismo, mientras que el segundo se limita a la mera acumulación de conocimientos.

La construcción de aprendizaje significativo implica la participación de los estudiantes en todos los niveles de su formación, por lo que deja de ser un mero receptor pasivo para convertirse en elemento activo y motor de su propio aprendizaje. Par que los estudiantes puedan participar en un aprendizaje autónomo, el profesorado debe orientar sus esfuerzos a impulsar la investigación, la reflexión y la búsqueda o indagación.

La investigación es imprescindible para el progreso, ya que a través de ella se puede hallar nuevas formas de obrar, los maestros y profesores, por otra parte, también necesitan la investigación para averiguar cuáles son los métodos y las estrategias didácticas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes (Fernández Huerta 1999).

EL JUEGO

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos

estos no tienen una diferencia demasiado clara (Revista Educación, EL COMERCIO 2010).

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica (wiki/juego).

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, él lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.
- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

- Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar, se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego, se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Tiene un carácter incierto, al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todo, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

Es una actividad muy importante y convencional, el juego permite realizar un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas, tiene carácter

universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades (Guitart, R. 1999).

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales, que van evolucionando según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie (Albán, Silvia 2010).

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno, con ello prepara al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo (Arraéz, J. M. 1997).

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad favoreciendo el proceso de enculturación y surge de manera natural (LLeixá, A. Teresa 1991).

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos, no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida (LLeixá, A. Teresa 1991).

EL JUEGO, ACTIVIDAD PRINCIPAL DE LA EDAD INFANTIL

El juego es una actividad fundamentalmente libre cuando juegan las personas lo hacen por placer, el poder responder a esta necesidad de pasarla bien, sin otro

motivo, supone un acto de libertad, mas no constituye a la vida corriente siempre se aleja de lo cotidiano ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria (Rodríguez, M. Verónica 2010-2011).

El juego se lo realiza según las normas o reglas, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden muy a menudo, tiende a rodearse de simbolismo y misterio la descripción de las características básicas del juego, son diversos enfoques que ofrecen los diferentes autores a la hora de intentar explicar la naturaleza del juego.

Entender el juego como una liberación de energías sobrantes (H. Spencer), como una tendencia atávica (Stanley Hall), como un ejercicio de preparación para la vida adulta (K.Groos), o como un esfuerzo continuado de superación (Chateau), son algunos de estos enfoques.

Al margen esta diversidad de interpretaciones, podríamos ponernos de acuerdo al considerar al juego como una actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta perdiéndose únicamente en situaciones alienantes.

En los primeros años, el juego individual ocupa la mayor parte del tiempo en la vida de los niños aunque los veamos entre compañeros, raramente percibimos interacciones o reciprocidad en las intenciones en niños algo mayores descubrimos ya el camino hacia la relación. Aquí la comunicación será de gran relevancia, en la búsqueda de soluciones a inquietudes comunes. El juego se convertirá en el gran instrumento social.

EL JUEGO COMO AGENTE DE MOTIVACIÓN

El valor pedagógico del juego reside en que el niño explore sus posibilidades mediante el ensayo y error sin experimentar sensación de fracaso, ya que en el juego no hay evaluación. Este proceso lúdico le permite adquirir autoafirmación.

En una sociedad como la actual, los niños de las ciudades cada vez tienen menos oportunidades de realizar juegos motrices o de crear unos propios. Los adultos estamos obligados a facilitar oportunidades, lugares y materiales de juego apropiados. Debemos ser conscientes de que si un niño no tiene suficientes momentos de esparcimiento, puede no desarrollar sus procesos madurativos creando mecanismos perjudiciales como agresividad, sentimientos de destrucción, inhibición social (LLeixá, A. Teresa 1991).

LA ELECCIÓN DEL JUGUETE

Se puede jugar sin juguetes, facilitándoles a los niños materiales para que ellos construyan y creen su propio mundo de juego. Pero un buen juguete no necesariamente comprado, tiene la finalidad de enriquecer el juego y siempre aportar algún desafío que hay que vencer; por eso es importante que sea educado a la edad y estadio de desarrollo en que se encuentra el niño. Por el contrario, un juguete inadecuado producirá aburrimiento o frustración ante su excesiva complejidad (Arráez, J. M. 1997).

En el juego existen dos variables que deben ser tomadas en cuenta la primera consiste en que el niño con frecuencia salta sobre la cama, regularmente vive en un lugar que no le suministra las posibilidades de estimular su motricidad. La segunda atañe al tipo de juguetes que los adultos suelen obsequiar al niño: es muy

importante que el niño obtenga las herramientas y los materiales lúdicos que ayuden a su desarrollo cognitivo y no los que el adulto hubiera deseado tener (Rodríguez, M. Verónica 2010-2011).

COMO APROVECHAR LOS JUEGOS

Los niños pueden jugar en el propio hogar y deben hacerlos solos, o bien con sus hermanos, con sus padres con sus amigos, en todo caso la limitación de espacio de los edificios en la ciudad deben suplirse llevándolos a parques o simplemente saliendo al campo. Sin embargo, no perdemos de vista que por el simple hecho de sacarlos de paseo, los niños no siempre encuentran un disfrute (Guitart, R. 1999)

Debemos pensar en actividades alternativas para realizar estas salidas ir en bicicletas, jugando pelota dándole mucho énfasis a la relación con su cuerpo y al manejo de distancias, saltar lazo y al mismo tiempo jugar con el lenguaje. Etc.

La condición práctica de todo lo expuesto está muy clara: las vacaciones pueden ser empleadas de forma activa y creativa por padres e hijos. Tanto como la revolución teórica como los conocimientos del desarrollo cerebral está llevando a replantear paradigmas en el proceso educativo, los maestros están viendo como los estudiantes nos aventajan, teniendo estos una dificultad para la apropiación de este nuevo lenguaje, por lo cual se están presentando conflictos comunicativos aparentemente tan difíciles como cuando la escritura entró a formar parte de la evolución humana (Lleixá, A. Teresa 1991)

LOS JUEGOS SON ESENCIALES PARA LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad es un elemento muy importante para el desarrollo de los niños ya que es la base de posteriores aprendizajes se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados, es necesaria en la adquisición de habilidades básicas como lectura, escritura y cálculo matemático. Muchas actividades cotidianas como moverse, correr o saltar, desarrolla la psicomotricidad (González, C 2001)

Además mediante este tipo de juegos, los niños van conociendo su cuerpo y el mundo que los rodea mediante movimientos se desarrolla físicamente y aprenden ciertas nociones como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos que les ayudan a orientarse especialmente y a realizar más movimientos.

Patinar, montar triciclo o bicicleta, jugar con balones, aros, raquetas, lazos, encestar, bolos, jugar en carretilla, trepar pasa manos, rodadores, columpios, arenas, tablas de equilibrio, etc. Favorecen el desarrollo de la motricidad (Le Boulch, J. 1995)

LA NOCIÓN DE SÍ MISMO

Los juegos de movimiento pueden ser utilizados como una preparación para el aprendizaje, ya que favorecen la coordinación, el equilibrio, la orientación espacial, y temporal, aspectos clave para el aprendizaje posterior.

El niño se forma una noción más clara de sí mismo. Ya posee un conjunto de pensamientos acerca de si mismo, de sus padres y de ambiente sale de la

confusión mental y se da cuenta que es distinto a sus padres, objetivo y situaciones (Lleixá, A. Teresa 1991)

Empieza a tener una idea de su propio esquema corporal que luego definirá con mayor claridad, y adicionalmente en esas ideas existe una carga afectiva y emocional que se forma de acuerdo con el ambiente emocional y afectivo de lo familiar.

EL JUEGO EN EL CURRÍCULO ESCOLAR

Analizando el currículo escolar observamos que el juego tiene una duplicidad de funciones, constituye a la vez un contenido educativo de la Educación Física y un recurso metodológico tanto de esta área como de otras áreas del currículo, por lo que entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia.

Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos, recurrimos de nuevo a Huizinga, para ratificar tales afirmaciones, cuando dice: “El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural, una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido largo tiempo.” (Huizinga, 1872).

JUEGOS SENSORIALES Y DE CONOCIMIENTO CORPORAL

Como consecuencia de todo ello, entre los bloques de contenidos propuestos por

la mayoría de comunidades autónomas, aparece explícitamente el juego por otro lado, el juego se convierte en recurso metodológico al valorar las aportaciones del comportamiento lúdico en el crecimiento y desarrollo de los niños, nos damos cuenta de que constituye una fuente básica de aprendizaje en la edad infantil. Se podría citar varios factores como favorecedores de los aprendizajes (Lleixá, A. Teresa 1991)

JUEGOS DIDÁCTICOS

Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida, garantiza la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes (Fernández A. José M 2008)

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 creando 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 que 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.

Interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámica y variada, el colectivismo del grupo a la hora del juego, la responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual. El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

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.

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

Culminación: El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores 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 y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes 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 para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

La participación: Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica, todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida, demás el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación. La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego, el valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales. Las pinturas rupestres son el primer ejemplo de "juego" simbólico. Los hombres prehistóricos las utilizaban para actuar sobre los animales a través de sus representaciones, este está claramente presente en todos los niños normales a partir de los 2 años de edad, se presente cuando un niño toma una piedra y juega con ella como si fuera un carro. Este niño está jugando con el carro, no con la piedra.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR

- LA BOMBA Juego practicado por niños y jóvenes. Consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

- **LOS PEPOS** El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.
- **VOLAR COMETAS** Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares. El material utilizado Sigse o el carrizo para su armazón; El papel cometa, de empaque o papel periódico; Tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.
- **PALO ENCEBADO** El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes.
- **TROMPOS** Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.
- **LA SOGA** Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.
- **LA RAYUELA** Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

- **LAS COCINADITAS** Se dispone las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando. Se simula que se cocina todo tipo de alimentos.
- **LOS ENSACADOS** Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.
- **TORNEO DE CINTAS** Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.
- **EL JUEGO DE LOS PIROPOS** Juego característico de los años 60 y 70, cuando los niños y jóvenes lo practicaban en los colegios. Unos lo hacían fabricando las tradicionales **CATAS** de alambre y proyectiles de papel enrollado; otros utilizaban una mina vacía (de los esferográficos)
- **JUEGO DE ZANCOS** Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse. Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.
- **JUEGO DE LA CEBOLLA** En este juego los participantes se sentaban uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa. La persona que quedaba libre era quien tenía que ir **ARRANCANDO** las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada (Wikipedia).

VARIABLE DEPENDIENTE

MOTRICIDAD

EXPRESIÓN CORPORAL

La expresión corporal está presente en la totalidad de movimientos del cuerpo humano. Se incluye en el diario vivir como un contenido imprescindible para la educación de movimientos y su principal instrumento es el cuerpo.

La expresión corporal es la disciplina de uno mismo dirigida hacia otra persona, consiste en expresar con todo el cuerpo el sentimiento del momento, la idea o el deseo, el estudiante gracias a la expresión corporal, puede llegar a un dominio total de sí mismo y ser capaz de asumir cualquier situación humana . Por lo tanto, es importante llevar a cabo esta formación en el contexto actual, para afrontar el nerviosismo, la agresividad, el cansancio y el ritmo de vida de la sociedad moderna (Gerona Toni OCEANO 2010)

La expresión corporal posee numerosos valores educativos, se podrían nombrar muchos, pero solo nos centraremos en las más importantes: mejora las relaciones de grupo, desarrollando la solidaridad y el respeto; ayuda al conocimiento de uno mismo, a la aceptación de la corporeidad; y facilita la reflexión, la observación y la creatividad (Lleixá, A. Teresa 1991)

El tratamiento que se le puede dar a la expresión corporal es: abstracto real, objetivo y subjetivo, lírico o prosaico, cómico o dramático. Para ello vamos a desarrollar a través de la danza, mimo y el teatro.

ESQUEMA CORPORAL

El Esquema Corporal es la conciencia que tenemos de nuestro cuerpo, de la situación y relación entre los diferentes segmentos que lo componen y de cómo el sujeto lo va percibiendo a lo largo de su vida (Web).

Se trata de un concepto de carácter dinámico, que se va formando y evolucionando de modo lento y global con los años que abarca a todas las capacidades del movimiento, al mismo tiempo que puede ir variando como consecuencia de alguna enfermedad patológica en la elaboración del esquema corporal.

Podemos, afirmar que el esquema corporal equivale a la representación mental de nuestro cuerpo, con lo que éste se convierte en objeto de conocimiento de sí, tal y como afirma **H. Wallon**, "El esquema corporal es una necesidad; se constituye según las necesidades de la actividad. Es el resultado y la condición de las justas relaciones entre el individuo y el medio".

Los elementos necesarios para una correcta elaboración del esquema corporal son: el control tónico, el control postural, el control respiratorio las capacidades perceptivas y la lateralización, un esquema corporal mal estructurado se manifiesta en un **déficit** en la relación niño con el mundo exterior:

Déficit motórico: torpeza. Lentitud, incoordinación, mala lateralización.

Déficit perceptivo: mala organización espacial y estructuración espacio-temporal, coordinación viso motora.

Déficit afectivo: inseguridad, baja autoestima, insociabilidad, etc. La noción de esquema corporal se halla también regida por los estados emocionales del individuo como consecuencia de sus experiencias vividas.

En el plano escolar, la mayoría de las veces los trastornos en la configuración del esquema corporal se traducen en problemas para el aprendizaje de las técnicas instrumentales (lectura, escritura y cálculo).

Toma de conciencia y representación

Este es un concepto ligado al de esquema corporal, pero no coincidente con él, y cuyo conocimiento y comprensión interesa reflejar es el de imagen corporal, como lo indica **B.J. Cratty** (1982), "La imagen corporal del niño incluye todas las respuestas mensurables que el niño formula en relación con las dimensiones, la forma y los componentes de su cuerpo, así como en relación con las capacidades para el movimiento que él advierte en su cuerpo y las interacciones de éste con el ambiente".

Es por tanto esa toma de conciencia, (significado cognitivo) de los diversos componentes del cuerpo y de sus estados y posibilidades de acción, lo que denominamos Imagen Corporal.

Organización del esquema corporal

La organización de las sensaciones propioceptivas en relación con las del mundo exterior son (exteroceptivas) constituye la base humana del movimiento. Según **P. Vayer** (1985) esta organización implica:

La percepción y control del propio cuerpo. Interiorización de las sensaciones relativas a una u otra parte del cuerpo y la sensación de globalidad.

Un equilibrio postural económico.

Una lateralidad bien afirmada.

Independencia de los diferentes segmentos con relación al tronco y entre ellos

Dominio de las pulsiones e inhibiciones: Ligado al control psicotónico y de la respiración. (Relajación, respiración)

La educación de todos estos aspectos de la motricidad humana, traducidos en manifestaciones de la personalidad del niño, es lo que constituye la educación del esquema corporal; y su adquisición no finaliza generalmente hasta los 11 - 12 años.

Percepción y control del propio cuerpo

La educación del control del propio cuerpo se realiza en dos niveles (**Picq y Vayer, 1969**):

El de la conciencia y el conocimiento. El niño aprende a conocer las diferentes partes de su cuerpo, a diferenciarlas y a sentir su papel.

El control de sí mismo. Le permite llegar a la independencia de sus movimientos y a la disponibilidad de su cuerpo con vistas a la acción.

SUGERENCIAS DE TRABAJO PARA DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL.

El esquema corporal debe ser desarrollado a través de la acción y del espacio.

Percepción global del cuerpo, toma de conciencia del espacio gestual, conocimiento corporal, percepción global del cuerpo, tomar conciencia del cuerpo como unidad (Fernández A. José M OCEANO 2008)

Diversas posiciones del cuerpo:

Posición parada; Espalda apoyada en la pared, material (espejo) para verificar posiciones; control de la verticalidad, objeto sobre la cabeza; calidad tónica global: ponerse tenso o suelto.

Posición sentada; Variación de soportes (sobre banco, mesa, suelo, colchoneta, etc.), toma de contacto de los miembros inferiores (pies colgando, apoyo de la planta de los pies etc.).

Posición acostada; Variación de soportes (suelo, alfombra, colchoneta); las sensaciones son diferentes según la posición del cuerpo (de espalda, sobre el estómago, de lado); existen elementos sobre los que se llama la atención: inmovilidad, tensión, distensión.

Desplazamientos del cuerpo: se realizan a través de los ejercicios de marcha, carrera, gateo.

Marcha Normal: rápida, lenta, a grandes y pequeños pasos, variando direcciones (hacia adelante, hacia atrás hacia el lado), según el punto de apoyo (punta de pies, talones, etc.).

Carrera: Variando direcciones; con detención para un buen control del movimiento.

Gateo: Arrastrarse con las partes del cuerpo que toman contacto con el suelo (arrastrarse sobre el estómago, gatear de rodillas, etc.)

Toma de conciencia del espacio gestual. Diferenciar algunas posiciones y movimientos de las extremidades.

DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

El esquema corporal es una representación del cuerpo, una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo y sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer o no con él; es una imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo con relación al medio, estando en situación estática o dinámica. Gracias a esta representación conocemos nuestro cuerpo y somos capaces de ajustaren cada momento nuestra acción motriz a nuestros propósitos (Lleixá, A. Teresa 1991)

Esta imagen se construye muy lentamente y es consecuencia de las experiencias que realizamos con el cuerpo; se llega a poseer mediante ensayos y errores, ajustes progresivos y los nuevos elementos se van añadiendo como consecuencia de la maduración y de los aprendizajes que se van realizando.

LOS ELEMENTOS QUE CONSTRUYEN EL ESQUEMA CORPORAL

Son de distinta naturaleza:

- Perceptivos
- Experimentación personal
- Experimentación social
- Desarrollo del lenguaje

- Representación simbólica
- Motores: independencia y coordinación motriz, tono, control respiratorio, equilibrio, estructuración espaciotemporal.

Desde el propio cuerpo como unidad, como objeto del conocimiento, el niño de Educación Infantil debe recorrer un camino que no completará hasta años más tarde, el cuerpo es el primer medio de relación que tenemos con el mundo que nos rodea; por ello, cuanto mejor lo conozcamos mejor podremos desenvolvernos en él (Le Boulch, J. 1995)

El niño debe conocer dónde está la cabeza (oreja, nariz, frente, boca, labios, lengua, dientes, barbilla, pestañas, cejas, pelo, ojos); cuello, hombros, brazos (codos, muñecas, manos, dedos, uñas); tronco (pecho, espalda, vientre, cintura, caderas); piernas (muslos, rodillas, tobillos, pies, dedos, uñas); pene, vagina.

A medida que el niño crece hay que ir introduciendo diferentes segmentos para que amplíen su consciencia corporal (clavículas, omoplatos, mandíbula, talón...); partiendo de los principios de desarrollo céfalo-caudal y próximo distal.

Según Ballesteros (1982) el conocimiento y dominio del cuerpo es el pilar a partir del cual el niño construirá el resto de los aprendizajes. Este conocimiento del propio cuerpo es para la persona un proceso que se irá desarrollando a lo largo del crecimiento. El concepto de esquema corporal en cada individuo va a venir determinado por el conocimiento que se tenga del propio cuerpo.

Tasset (1980) define al esquema corporal como toma de conciencia en las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre estas, en situación estática y movimiento y evolución con relación al mundo exterior.

OBJETIVOS DEL ESQUEMA CORPORAL

- Tomar conciencia de las distintas partes del cuerpo.
- Saber localizar los distintos segmentos corporales tanto en su cuerpo como en el de otro.
- Tomar conciencia de la vestimenta que cubre los distintos segmentos corporales.
- Conocer las funciones de los distintos segmentos corporales.
- Conocer la simetría corporal.
- Conocer las partes y elementos que son dobles.
- Aprender a observar (espejo).
- Descubrir las posibilidades de movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

Lo primero que el niño percibe es su propio cuerpo, el cual sirve como medio de interacción con los demás y el medio ambiente. Gracias a su cuerpo, el niño experimenta distintas sensaciones, se moviliza y aprende. El esquema corporal es la representación mental del propio cuerpo, de sus partes y posibilidades de movimiento que se pueden realizar con ellas. Esta noción juega un papel fundamental en el desarrollo del niño porque a partir de ella surgen las diversas posibilidades de acción (Web)

Interoceptivas, (viscerales); Exteroceptivas, fundamentales logradas por la vista y el tacto.

Propioceptivas; que nos vienen de los músculos, tendones y articulaciones, y nos informan sobre la contracción o relajación del cuerpo. (Percepciones de posición y tono muscular).

El conocimiento del cuerpo se inicia desde el nacimiento y continúa hasta la edad adulta. Inicialmente, el niño reconocerá las partes gruesas del cuerpo y luego las más finas, descubriéndolas primero en su cuerpo y después en el de los demás.

CONOCIENDO EL CUERPO

Antes del Año: Cabeza, cuerpo, manos y pies.

1 año: Cabeza (cara, boca, ojos); Cuerpo (nalgas, barriga, piernas, pies); Manos (dedos, brazos) y Pies (piernas, dedos).

2 años: Cabeza (nariz, orejas, mejillas, cabello); Cuerpo (ombligo, pene o vagina) y Manos (uñas).

3 a 4 años: Cabeza (frente); Cuerpo (barriga, muslos, codos, rodillas).

5 a 6 años: Cabeza (cejas, pestañas, párpados); Cuerpo (pulmones, corazón, estómago, tobillos); Manos (muñecas) y Pies (tobillos).

CUERPO Y MOVIMIENTO

A partir del conocimiento y dominio de sus movimientos, el niño afianzará su confianza y será capaz de:

Regular la posición y equilibrio corporal, coordinar movimientos, percibir posiciones espaciales, realizar relaciones espaciales, representar el eje corporal y sus giros, desarrollar las nociones de ritmo y tiempo, afianzar su lateralidad (Rodríguez, M. Verónica 2010-2011)

A partir de 5 o 6 años, cuando la mayoría de las habilidades básicas se han

adquirido, el niño ya habrá conquistado su autonomía, sentirá seguridad de sus acciones porque sabe que es capaz de llevarlas a cabo.

A medida que toma conciencia de las partes de su cuerpo y de su totalidad, será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas, de aquí la importancia de realizar actividades que favorezcan el desarrollo del esquema corporal en la escuela.

2.5. HIPÓTESIS

¿El juego influye en el desarrollo de esquema corporal en los niños/as del nivel de Educación Inicial dos de la escuela fiscal María Magdalena Alajo cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi?

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: El Juego

Variable Dependiente: Desarrollo del Esquema Corporal

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

La relación del capítulo en el proyecto es el tiempo futuro; Para realizar el trabajo investigativo de acuerdo al caso, el investigador se sustentará en el Paradigma socio-crítico propositivo con enfoque cualitativo, cuantitativo porque los resultados de la investigación de campo serán sometidos a análisis numéricos con el apoyo de la estadística; cualitativo porque estos resultados numéricos serán interpretados críticamente con el apoyo del marco teórico.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

De campo: esta modalidad de investigación involucra al investigador al acudir al lugar donde se producen los hechos. Para recabar información sobre las variables de estudio con la aplicación de técnicos en instrumentos de la investigación.

Bibliográfica-Documental: porque la investigación acudirá a fuentes de investigación primaria a través de documentos válidos y confiables así como también hay información secundaria obtenida en libros, revistas, publicaciones, internet, y otros; Tiene el propósito de ampliar y profundizar diferentes enfoques técnicos, conceptualizaciones y criterios de diferentes o diversos autores.

De investigación social o proyectos factibles: porque el investigador luego de rastrear el trabajo investigativo presentará una propuesta alternativa de solución al problema presentado.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación será desarrollada por medio de los siguientes niveles.

Exploratorio: porque nos permite sondear un problema poco investigado o desconocido para desarrollar nuevos métodos y obtener un mejoramiento

Explicativo: porque los estudios explicativos van más allá, están dirigidos a responder a las causas de los eventos sociales, su interés se centra a explicar porque ocurre un fenómeno, indicando en qué condiciones se produce.

Descriptivo: estadístico porque clasifica elementos y estructuras, modelos de comportamientos según ciertos criterios, porque tienen interés de acción social permite comparar ante dos o más fenómenos, situaciones o estructuras.

Asociación de variables porque es la medición de las relaciones entre variables de un contexto determinado que compara 2 o más fenómenos, situaciones o estructuras.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Las personas que participan en esta investigación son: niños y maestros.

POBLACIÓN	FRECUENCIA
Niños	16
Docentes	3
Total	19

CUADRO: 1

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

- **Variable Independiente: EL JUEGO**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas/Instrumentos
El juego es una actividad Lúdica que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.	Actividad Lúdica Herramienta educativa	Diversión Disfrute Dinámica	¿Te gusta jugar? ¿Cuál es tu juego favorito? ¿Conoces las reglas del juego? ¿Te gusta jugar con tus amigos?	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista Guía de entrevistas • Encuesta Cuestionario estructurado

CUADRO: 2

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

- **Variable Dependiente: Desarrollo del Esquema Corporal**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas/Instrumentos
<p>El esquema corporal es una representación del cuerpo, es decir una idea mental que tenemos de él; donde encontramos diferentes partes con los movimientos que podemos hacer, en relación al medio, estando en situación estática o dinámica.</p> <p>Gracias a esta representación conocemos nuestro cuerpo y somos capaces de ajustar en cada momento nuestra acción motriz a nuestros propósitos.</p>	<p>Imagen mental de nuestro cuerpo</p> <p>Acción motriz</p>	<p>Representación</p> <p>Idea</p> <p>Desarrollo mental</p> <p>Movimiento del cuerpo</p> <p>Posición estática</p> <p>Dinámica</p>	<p>¿Te puedes dibujar a ti mismo?</p> <p>¿Sabes para qué te sirven tus ojos?</p> <p>¿Sabes para qué te sirven tus manos?</p> <p>¿Sabes para qué te sirven tus pies?</p>	<p>Entrevista</p> <p>Guía de entrevistas</p> <p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

CUADRO: 3

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

3.6. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

El presente trabajo de la investigación tiene el propósito de enfatizar los resultados que se manejarán en la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario.

Para completar la descripción del plan de colección conviene contestar a las siguientes preguntas:

PREGUNTA BÁSICA	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
¿De qué personas u objetos?	Niños Profesora
¿Sobre qué aspectos?	Indicadores de las matrices
¿Quién?	La investigadora
¿Cuándo?	2012-2013
¿Dónde?	Escuela Fiscal María Magdalena Alajo
¿Cuántas veces?	Dos veces
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
¿Con qué?	Cuestionario estructurado
¿En qué situación?	Aulas

CUADRO: 4

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.

3.7.1. Plan para procesar la información de los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos.

Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no permitida.

Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.

Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis; cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variable; manejo de información, reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos cuantitativamente que no influye significativamente en los análisis.

Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

3.7.2. Plan de análisis y de colección de resultados.

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

Interpretación con los resultados con el marco teórico en el aspecto pertinente, es decir atribuciones del significado científico en los resultados estadísticos manejando las categorías correspondientes del marco teórico.

Para la verificación estadística conviene seguir la asesoría de un especialista, hay niveles de investigación que requieren de hipótesis: Explicativo y descriptivo si se verifica hipótesis entre asociación de variables y exploratorio.

Estableciendo conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para que la investigación sea factible se realiza una encuesta dirigida a los niños/as obteniendo los siguientes resultados.

Pregunta N° 1 ¿Te gusta jugar?

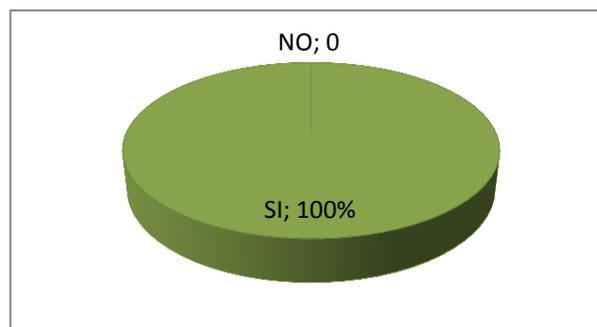
Cuadro N° 5 El juego

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	16	100%
NO	0	0
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 5 El juego



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: Como se puede observar en la gráfica existen 16 niños que representan el 100% que dicen que si les gusta jugar.

Interpretación: Realizada la tabulación se puede apreciar que a todos los niños si les gusta jugar, lo que ayudará a desarrollo el esquema corporal.

Pregunta N° 2 ¿Tienes un juego favorito?

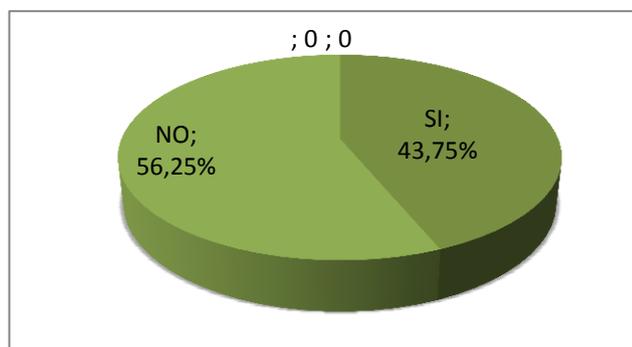
Cuadro N° 6 Juego Favorito

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	7	43,75%
NO	9	56,25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 6 Juego Favorito



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: Realizada la tabulación podemos observar que los 7 niños que representan el 44% afirman que tienen un juego favorito; Mientras que los 9 niños que representan el 56% comentan que no tienen un juego favorito.

Interpretación: En esta ocasión, un porcentaje de niños/as menos de la mitad dicen que tienen un juego favorito, Lo que quiere decir que más de la mitad de los niños no tienen un juego favorito, donde la parvularia tendría que poner más

énfasis con los niños.

Pregunta N° 3 ¿Conoces las reglas del juego?

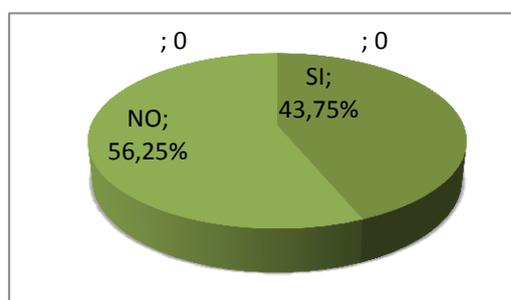
Cuadro N° 7 Reglas del juego

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	7	43,75%
NO	9	56,25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 7 Reglas del juego



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: Interpretado los datos obtenidos de las encuestas podemos darnos cuenta que los 7 niños/as que representan el 44% si conocen las reglas del juego; Mientras que los 9 niños/as que representan el 56% no conocen las reglas del juego.

Interpretación: Mediante el gráfico se puede comprobar que un porcentaje menor de la mitad dicen conocer las reglas del juego; Mientras que un porcentaje

mayor de la mitad dicen no conocer las reglas del juego lo que impediría que se ejecute con agrado el juego.

Pregunta N° 4 ¿Respetas las reglas del juego?

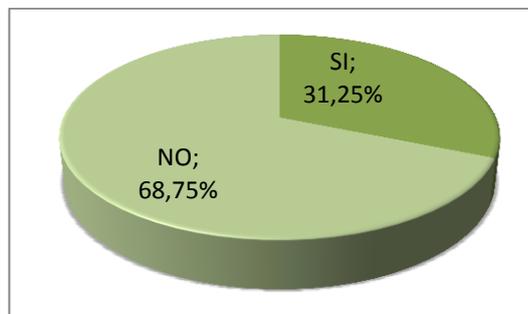
Cuadro N° 8 Respetar reglas

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	31,25%
NO	11	68,75%
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 8 Respetar reglas



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: En la tabulación se puede observar que 5 niños que son el 31% si respetan las reglas del juego; Mientras que los 11 niños que son el 69% no respetan las reglas del juego.

Interpretación: Mediante el gráfico se puede comprobar que son muy pocos los niños que si respetan las reglas del juego; En cambio La mayor parte de los niños

no respetan las reglas del juego, y es donde la maestra tiene que poner más atención y explicar nuevamente.

Pregunta N° 5 ¿Te gusta jugar con tus amigos?

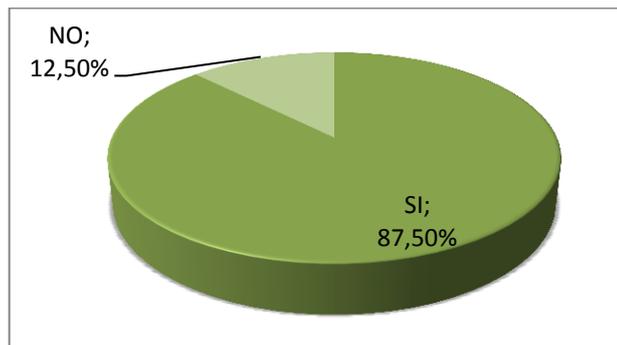
Cuadro N° 9 Tus amigos

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	14	87,50%
NO	2	12,50 %
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 9 Tus amigos



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: Como se puede observar en el gráfico 14 niños que representan el 87,50% dicen que si les gusta jugar con sus amigos, Mientras que 2 niños que representan el 12,50% dicen que no les gusta jugar con sus amigos.

Interpretación: Como se puede verificar en la tabulación a la mayoría de niños les gusta jugar con sus amigos, ayudándolos a un desarrollo esquemático mutuo.

Pregunta N° 6 ¿Te puedes dibujar a ti mismo?

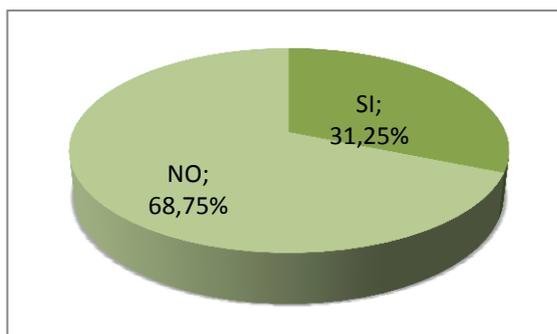
Cuadro N°10 Dibújate

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	31,25%
NO	11	68,75%
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 10 Dibújate



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: En la representación gráfica se puede observar que 5 niños que representan el 31% dicen que si se pueden dibujar a sí mismo, mientras que 11 niños que representan el 69% dicen que no se pueden dibujar por sí mismo

Interpretación: Mediante el gráfico podemos observar que la mayoría de los niños no se pueden dibujar por sí mismo, lo que se requiere establecer en ellos juegos que le ayuden a desarrollar su esquema corporal.

Pregunta N° 7 ¿Sabes para que te sirven tus ojos?

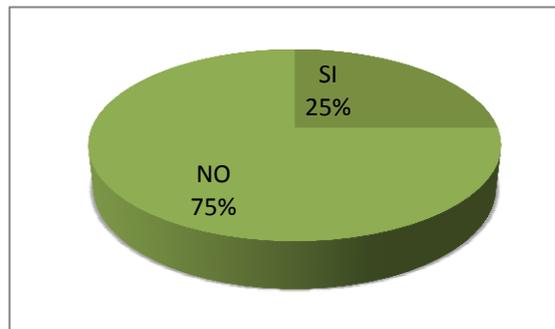
Cuadro N° 11 Tus ojos

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	4	25%
NO	12	75%
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 11 Tus ojos



Elaborado por: **Nancy Mireya Hernández Padilla**

Análisis: Realizada la tabulación verificamos que 4 niños que representan el 25% dicen saber la utilidad de los ojos, mientras que 12 niños que representan el 75% dicen no saber la utilidad de los ojos

Interpretación: Mediante el gráfico se puede comprobar que la mayoría de los niños no saben la utilidad de los ojos, comprobando que se requiere de un juego didáctico para desarrollar el esquema corporal y saber la utilidad de las partes del cuerpo.

Pregunta N° 8 ¿Sabes mover tus manos?

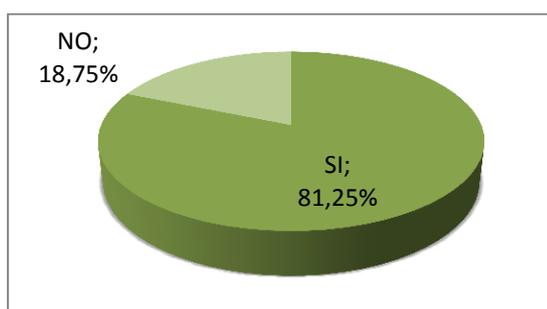
Cuadro N° 12 Tus manos

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	13	81,25%
NO	3	18,75%
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 12 Tus manos



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: Realizada la tabulación se puede observar que 13 niños que representan el 81% dicen que si saben mover sus manos, mientras que 3 niños que representan el 19% dicen que no saben mover sus manos.

Interpretación: Mediante el gráfico se puede comprobar que la mayoría de los niños saben mover sus manos, lo que nos quiere decir que están dispuestos a mover las partes de su cuerpo.

Pregunta N° 9 ¿Sabes para que te sirven tus pies?

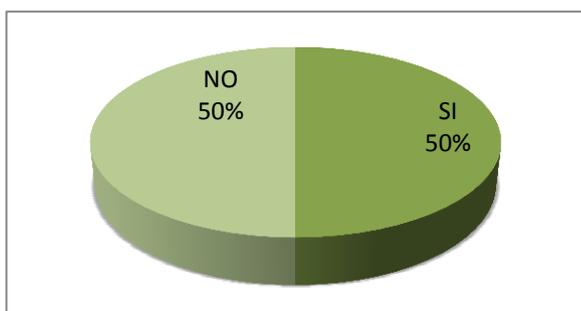
Cuadro N° 13 Tus pies

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	50%
NO	8	50%
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 13 Tus pies



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: Realizada la tabulación se puede verificar que los 8 niños que representan el 50% dicen que si saben la utilidad de los pies, mientras que los otros 8 niños que representan el 50% restante dicen que no saben la utilidad de los pies.

Interpretación: Mediante el gráfico se puede comprobar que la mitad de la población sabe la utilidad de los pies, mientras que la otra mitad no saben la utilidad de los pies, lo que significa que a un falta desarrollar el esquema corporal en los niños.

Pregunta N° 10 ¿Te has mirado tu cuerpo frente a un espejo?

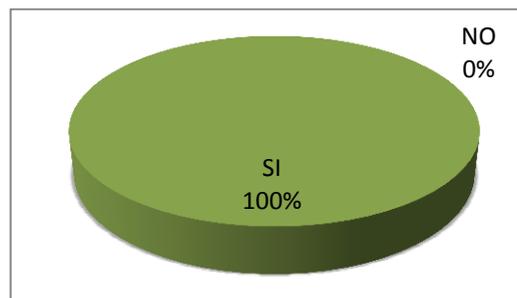
Cuadro N° 14 Mírate al espejo

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	16	100%
NO	0	0%
TOTAL	16	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños/as

Elaborado: Nancy Mireya Hernández Padilla.

Gráfico N° 14 Mírate al espejo



Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Análisis: Realizada la tabulación podemos apreciar que los 16 niños que son el 100% dicen que si se han mirado en un espejo.

Interpretación: Mediante el gráfico se puede comprobar que todos niños si han visto su cuerpo en el espejo, lo que nos ayudarían a desarrollar de mejor manera el esquema corporal en ellos.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista dirigida a la docente de Primer Año de Educación General Básica de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

Objetivo: Conocer el criterio de los docentes sobre El Juego y El Desarrollo del Esquema Corporal en los niños/as del Nivel de Educación Inicial Dos de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

1. ¿Les gusta jugar a los niños/as entre compañeros?

¡Sí! Porque entre ellos aprenden distintas habilidades, hay algunos juegos que no ayudan en su desarrollo.

2. ¿Tienen algún juego favorito que les ayude a desarrollar el esquema corporal?

Les gusta jugar al hombre negro, la cebolla, futbol, volibol.

3. ¿A permitido Ud. Que los niños se dibujen a sí mismo?

Si les he permitido dibujarse pero no todos pueden dibujarse, no conocen su propio cuerpo.

4. ¿Qué estrategias a utilizado para el desarrollo del esquema corporal?

La verdad no tengo juegos específicos pero solo les hago jugar los juegos favoritos de ellos.

5. ¿A su juicio cree que el juego desarrolla el esquema corporal?

Claro que si ya, que el juego causa en ellos diversión, y por medio de eso se puede dejar un aprendizaje significativo.

4.2. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL DE LOS NIÑOS /AS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA MAGDALENA ALAJO” DE LA PARROQUIA GUANGAJE CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.

VARIABLES:

Variable Independiente: EL JUEGO

Variable Dependiente: DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

4.2.1. Planeamiento de la Hipótesis

HO: El Juego no influye en el Desarrollo del Esquema Corporal de los niños/as del Nivel de Educación Inicial Dos de escuela Fiscal “María Magdalena Alajo”.

H1: El Juego si influye en el Desarrollo del Esquema Corporal de los niños/as del Nivel de Educación Inicial Dos de escuela Fiscal “María Magdalena Alajo”.

4.2.2. Selección de significación

Para la verificación de hipótesis se utiliza el nivel de $\alpha= 0,05$ de confiabilidad.

4.2.3. Descripción de población

La investigación que está realizando se trabaja con la población de 16 estudiantes y 3 profesores de Educación Inicial Dos.

4.2.4. Cuadro de contingencia

Preguntas	SI	NO	SUB. TOTAL
------------------	-----------	-----------	-------------------

CUADRO: 15

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

4.2.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando el número de filas y de columnas donde los **gl** matemáticos grados d libertad.

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

$$gl = (5-1) (2-1)$$

$$gl = (4) (1)$$

$$gl = 4$$

Con 4 grados de libertad y un nivel de significación de 0,05 y en la tabla de estadística se obtiene χ^2 teórico, $(\chi^2_{t_4}) = 9.49$

$$\chi^2_{t_8} = 15,51 \quad X \geq 15,51$$

$$\chi^2_{t_4} = 9,49 \quad X \geq 9,49$$

$$\underline{\chi^2 \geq \chi^2_{t_4}}$$

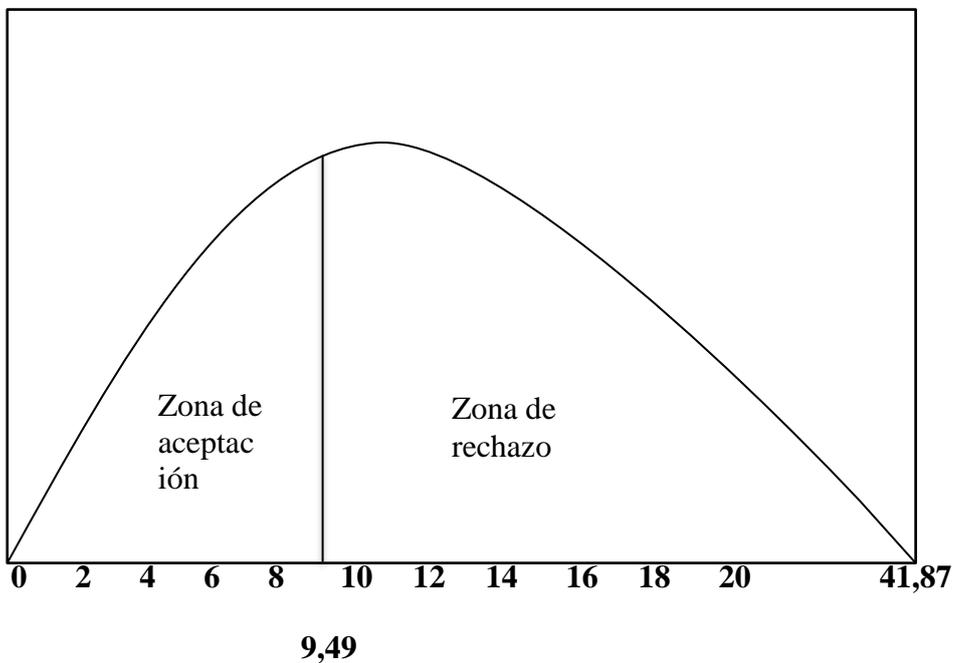
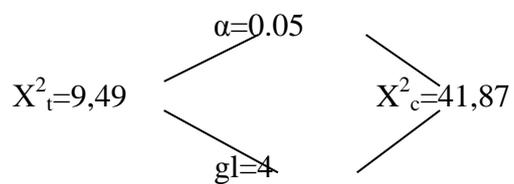


GRAFICO 16

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

4.2.6. Recolección de datos y cálculos estadísticos

- **Análisis de variables**

Variable Independiente: EL JUEGO

Variable Dependiente: DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

- **Encuestas a estudiantes**

Datos obtenidos mediante la tabulación de las preguntas seleccionadas que mayor incidencia tengan en la relación con las variables.

FRECUENCIA OBSERVADA

PREGUNTAS	SI	NO	SUBTOTAL
1.- ¿Te gusta jugar?	16	0	16
5.- ¿Te gusta jugar con tus amigos?	14	2	16
6.- ¿Te puedes dibujar a ti mismo?	5	11	16
7.- ¿Sabes para que te sirven tus ojos?	4	12	16

10.- ¿Te has mirado tú cuerpo frente a un espejo?	16	0	16
TOTAL	55	25	80

CUADRO: 16

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

FRECUENCIA ESPERADA

PREGUNTAS	SI	NO	SUBTOTAL
1.- ¿Te gusta jugar?	11	5	16
5.- ¿Te gusta jugar con tus amigos?	11	5	16
6.- ¿Te puedes dibujar a ti mismo?	11	5	16
7.- ¿Sabes para que te sirven tus ojos?	11	5	16
10.- ¿Te has mirado tú cuerpo frente a un espejo?	11	5	16
TOTAL	55	25	80

CUADRO: 17

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

CUADRO DEL CHI CUADRADO

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

O	E	O-E	(O-E)²	(O-E)²/E
16	11	5	25	2,27
0	5	-5	25	5
14	11	3	9	0,81
2	5	-3	9	1,8
5	11	-6	36	3,27
11	5	6	36	7,2
4	11	-7	49	4,45
12	5	7	49	9,8
16	11	5	25	2,27
0	5	-5	25	5
80	80			41,87

CUADRO: 18

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

Con 4 grados de libertad y con un nivel de significación de 0,05 donde el $X^2_t=9,49$ y el $X^2_c= 41,87$ para el caso de los estudiantes, de acuerdo a las preguntas planteadas los últimos valores son mayores que los primeros. $X^2_t= 9,49$ y se hallan por tanto en la región de rechazo por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa como es:

HIPÓTESIS

EL JUEGO SI INFLUYE EN EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL EN LOS NIÑOS/AS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DOS DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA MAGDALENA ALAJO”.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Al realizar esta tabulación se puede dar cuenta que a todos los niños les gusta jugar, lo que ayuda a desarrollar de mejor manera el esquema corporal en ellos.
- A los niños les gusta los juegos grupales, por la razón de que entre ellos participan de mejor manera y aprenden de forma mutua e instintiva, es decir, lo que uno sabe otro lo aprende.
- Un alto porcentaje de los niños desconocen su propio cuerpo, lo que causaría problemas en el aprendizaje de las técnicas instrumentales como son lectura, escritura, y cálculo
- Los niños desconocen las partes del cuerpo y de su totalidad, por lo que no serán capaces de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto les impide planear sus acciones antes de realizarlas.
- La imagen corporal se construye muy lentamente y es consecuencia de las experiencias que realizan con el cuerpo, se llega a poseer mediante ensayos y errores, y los nuevos elementos que se van añadiendo como consecuencia de la maduración.

5.2. RECOMENDACIONES

- En dicha institución se recomienda poner en práctica al juego como herramienta educativa para desarrollar de mejor manera el esquema corporal y desde ahí partir con las capacidades, destrezas, habilidades, hábitos y valores.
- Realizar juegos grupales donde todos los niños sean partícipes y estimulen su imaginación corporal de sí mismo mediante la observación, para que posean un esquema corporal y lo puedan plasmar de cualquier manera.
- Los juegos didácticos en los niños es muy práctico para despertar el interés en el conocimiento de su cuerpo y desde ahí partir hacia las asignaturas pertinentes.
- Es necesario que los niños jueguen indistintamente en todos los juegos y con todo tipo de juguetes para favorecer el desarrollo integral en un mundo de tolerancia e intercambio.
- Poseer un espejo en el aula de Educación Inicial para permitir que el niño observe la ejecución de actividades lúdicas frente a él, de esa manera observar los movimientos a realizar y pueda valorar su corporeidad.
- Dejar al niño crear su propio juego y establecer reglas le permitirá experimentar sensaciones de autoafirmación para desarrollar la maduración cerebral, lo que lleva aplanar paradigmas en el proceso educativo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. DATOS INFORMATIVOS.

6.1.1. Título: “MANUAL DE JUEGOS PARA DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL EN LOS NIÑOS/AS ”

6.1.2. Institución: Escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

6.1.3. Beneficiarios: Niños/as de la misma Institución

6.1.4. Tiempo: Año Lectivo 2012- 2013

6.1.5. Ubicación: La escuela se encuentra ubicada en la provincia de Cotopaxi cantón Pujilí, parroquia Guangaje comuna Candela Fasso.

6.1.6. Equipo técnico responsable: Nancy Mireya Hernández Padilla

6.1.7. Presupuesto:

Recursos	Valor
Humanos	40\$
Materiales	97\$
Imprevistos	50\$
Total	187\$

CUADRO: 19

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

6.2.ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

MISIÓN

La Escuela Fiscal Mixta “María Magdalena Alajo”, tiene como misión especial la formación integral de la niñez, teniendo en cuenta todas las facetas de las personas, su desarrollo humano, intelectual, psíquico, social, y trascendente, para que pueda integrarse a la sociedad en función recíproca de su propio desarrollo a través de procesos constructivistas.

VISIÓN

La escuela Fiscal María Magdalena Alajo se caracteriza por ser una institución en desarrollo encaminada a tender los demás de la comunidad educativa y siempre dispuesta a mejorar la calidad de la institución.

Durante los próximos años consolidará su prestigio ubicándose en un sitio destacado entre las de su tipo, gozará de respaldo, apoyo y reconocimiento de la comunidad y sus autoridades.

A pesar de ser limitado el número de docentes y no contar con todos los maestros de las áreas complementadas estaremos en capacidad de entregar a la comunidad algunos equilibrados en un desarrollo psicológico y armónico, capaces de continuar su preparación académica estarán en condiciones de asumir su responsabilidad con honradez, respeto y puntualidad.

En la institución el siguiente proyecto no ha sido investigado es por eso que existe factibilidad, esto ayudará al desarrollo y mejoramiento de la calidad educativa.

La recopilación de datos a los niños y maestros se analiza y se procesa la información de la siguiente manera:

Revisión crítica de la información recogida es decir una limpieza de la información contradictoria, dudosa, defectuosa, debido a que se ha verificado ausencia del juego en los niños donde la institución dio paso a una investigación profunda por lo que se comprobó que no tienen un buen desarrollo en el esquema corporal.

Por lo tanto los maestros solicitan la adquisición o elaboración de un manual de juegos a desarrollar el esquema corporal ya que la institución conjuntamente con los maestros no cuentan con los juegos suficientes a desarrollar aquella área, es por eso que también pensando en ellos se elabora el manual de juegos.

6.3.JUSTIFICACIÓN

El juego es la actividad que más les gusta realizar a los niños ya que es sinónimo de recreación lo que ayuda a desarrollar de mejor manera el esquema corporal en ellos, despertando el interés de poner en práctica al juego como herramienta educativa.

Es importante que los niños participen en juegos grupales, porque entre ellos se relacionan de mejor manera y aprenden de forma mutua e instintiva, es decir, lo que uno sabe otro lo aprende.

Un alto porcentaje de los niños desconocen su propio cuerpo y los juegos didácticos son muy prácticos y novedosos para despertar el interés y desde ahí partir hacia las asignaturas pertinentes

Los niños al desconocen el cuerpo y con ellos los movimientos y la utilidad que se le puede dar a cada parte del cuerpo mediante la ejecución de actividades lúdicas frente al espejo, de esa manera observar los movimientos a realizar y pueda valorar su corporeidad.

La imagen corporal se construye muy lentamente y es consecuencia de las experiencias que realizan con el cuerpo, se llega a poseer mediante ensayos y errores, y los nuevos elementos que se van añadiendo como consecuencia de la maduración son impactos que se adquieren del medio.

Es factible que los niños jueguen indistintamente en todos los juegos y con todo tipo de juguetes para favorecer el desarrollo integral en un mundo de tolerancia e intercambio.

6.4.OBJETIVOS

6.4.1. General

Elaborar un manual de juegos para desarrollar el esquema corporal de los niños/as de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

6.4.2. Específico

6.4.2.1.Planificar el manual de juegos a desarrollar el esquema corporal en los niños /as

6.4.2.2.Ejecutar los juegos del manual a desarrollar el esquema corporal en los niños/as

6.4.2.3.Evaluar resultados que presenten los/as niños/asen el desarrollo del esquema corporal frente a los juegos del manual

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Frente a los problemas que se ha investigado tiene un alto porcentaje de factibilidad la propuesta planteada, la aprobación de la institución y la técnica a realizarse dan inicio a una metodología sencilla que puede aplicarse en el trabajo docente, se ha considerado la efectividad y que tenga repercusiones posteriores en su aplicación la presente propuesta es factible porque no tiene un presupuesto elevado y está al alcance de nuestro propio financiamiento, es aceptable porque además tenemos el apoyo de instituciones, personas, finanzas.

6.6. FUNDAMENTACIÓN

El término manual ostenta dos acepciones diferentes que coinciden en que ambas son ampliamente utilizadas por el común de la gente. Por un lado el término manual puede hacer referencia a aquello que se realiza o produce con las propias manos, como puede ser el caso de cualquiera de los trabajos manuales que existen y que se les ocurran, la pintura, el tejido, la escritura, la gastronomía, entre otras y por el otro, con la misma palabra también podemos querer referir a aquel o aquella persona que produce trabajo con sus manos, tal es el caso de un operario de una fábrica que realiza sus quehaceres manualmente sin la ayuda de ningún tipo de máquina o por el estilo.

En tanto y como bien señalamos al comienzo de esta reseña, el término manual ostenta otro significado, porque con la palabra manual también podemos hacer referencia a aquel libro que recoge lo esencial, básico y elemental de una determinada materia, como puede ser el caso de las matemáticas, la historia, la geografía, en términos estrictamente académicos o también, es muy común, la existencia de manuales técnicos que vienen generalmente acompañando a aquellos productos electrónicos que adquirimos y que requieren de su lectura y la observación de las recomendaciones que contienen antes de poner los mencionados.

Generalmente, los lavarropas, los equipos de audio, las computadoras, los celulares, los televisores, entre otros artefactos electrónicos, cuando los compramos, vienen con el manual explicativo que nos orientará no solamente acerca de cómo hacerlos funcionar, sino también de las principales funciones que ostentan.

Otro tipo de manual muy común y que adquiere especial significación en las unidades administrativas de las, es el conocido como Manual de procedimiento y asimismo como todo manual, el manual de procedimiento, es aquel documento que contendrá la descripción de las actividades que deben ser observadas en la realización de las funciones de, cómo dijimos, una unidad o varias de ellas.

En él se incluye, para que no existan complicaciones en el desarrollo de la misma, los puestos y unidades administrativas con sus correspondientes participaciones y responsabilidades y también todos aquellos recursos, informaciones y elementos necesarios que contribuyen al funcionamiento de excelencia de una empresa.

Se definen tres palabras claves:

Manual: Un manual es una recopilación en forma de texto, que recoge en una forma minuciosa y detallada todas las instrucciones que se deben seguir para realizar una determinada actividad, de una manera sencilla, para que sea fácil de entender, y permita a su lector, desarrollar correctamente la actividad propuesta, sin temor a errores.

Proceso: Es la secuencia de pasos necesarios para realizar una actividad. Si al hablar del manual, decíamos que recopilaba las instrucciones para realizar una actividad, podemos definir de manera global que el manual es una recopilación de procesos.

Procedimiento: Para definirlo técnicamente, el procedimiento es “la gestión del proceso”. Es como cuando hablamos de administración y gestión administrativa; la administración es el conjunto de pasos y principios, y la gestión es la ejecución y utilización de esos principios.

MANUALES DE PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS

El manual de procesos y procedimientos es más importante de lo que aparenta ser, ya que no es simplemente una recopilación de procesos, sino también incluye una serie de estamentos, políticas, normas y condiciones que permiten el correcto funcionamiento de la empresa. Los manuales de procedimientos, son comparables con la constitución política de nuestra patria, ya que al igual que en esta, el manual de procedimientos reúne la normas básicas (y no tan básicas) de funcionamiento de la empresa, es decir el reglamento, las condiciones, normas, sanciones, políticas y todo aquello en lo que se basa la gestión de la organización.

Para hablar de manera concreta, podríamos decir que en una empresa en donde no se aplique correctamente (o para nada) el uso de los manuales de procesos y procedimientos, se presentarán seguramente uno o varios síntomas mencionados aquí como los más comunes:

Confusión en las responsabilidades: Al no existir una definición y delimitación clara de las responsabilidades de cada departamento, no enfrentaremos a serios problemas de abuso de autoridad, irresponsabilidad e inclusive hostilidad entre departamentos y trabajadores, ya que si no hay nada definido, todo el mundo buscará el máximo de provecho con el mínimo esfuerzo (simulación de trabajo por ejemplo) y al momento de reclamos por incompetencia, todo el mundo le “echará la culpa al vecino”.

No habrá normas establecidas: Lo cual representa una grave desventaja en el uso de la autoridad frente a la incompetencia o irresponsabilidad de los trabajadores. Por ejemplo, el trabajador que llegue tarde, y si en el reglamento no especifica la hora de la llegada y la sanción por retrasos, el holgazán seguramente alegará falta de reglas, y dirá que “él no sabía”.

No hay un control eficaz de las actividades: El manual de procedimientos permite controlar de manera ágil todos los procesos y procedimientos que se llevan a cabo en la empresa, lo cual facilita la toma de correctivos en el momento de presentarse una falla, porque enumera uno a uno los pasos que se realizan, lo cual simplifica al máximo el proceso de búsqueda del factor deficiente (el que causa la falla) y corregirlo. Cuando este no es aplicado, los procesos son vistos como un solo paso, y si algo “sale mal” seguramente deberá optarse por cambiar todo el proceso.

No hay un procedimiento establecido: Podríamos referirnos a la administración científica de Taylor que en resumidas cuentas dice que al analizar el proceso de producción y aplicar la administración científica, se puede obtener el máximo de bienestar. Al no existir un procedimiento pre-establecido, (es decir al concepto de cada trabajador) habrá un gran desperdicio de recursos (unos trabajadores usarán demasiados y otros muy pocos) y una gran deficiencia en cuanto a efectividad (los distintos métodos utilizados por cada trabajador pueden no ser los más efectivos).

CARACTERISTICAS DEL MANUAL

Estos manuales deben estar escritos en lenguaje sencillo, preciso y lógico que permita garantizar su aplicabilidad en las tareas y funciones del trabajador. Deben estar elaborados mediante una metodología conocida que permita flexibilidad para su modificación y/o actualización mediante hojas intercambiables, de acuerdo con las políticas que emita la organización.

Los manuales de funciones, procesos y procedimientos deben contar una metodología para su fácil actualización y aplicación. El esquema de hojas intercambiables permite acondicionar las modificaciones sin alterar la totalidad del documento. Cuando el proceso de actualización se hace en forma automatizada, se debe dejar registrada la fecha, tipo de novedad, contenido y descripción del cambio, versión, el funcionario que lo aprobó, y el del que lo administra, entre otros aspectos.

Los manuales deben ser dados a conocer a todos los funcionarios relacionados con el proceso, para su apropiación, uso y operación. Las dependencias de la organización deben contar con mecanismos que garanticen su adecuada difusión. Los manuales deben cumplir con la función para la cual fueron creados; y se debe evaluar su aplicación, permitiendo así posibles cambios o ajustes. Cuando se evalúe su aplicabilidad se debe establecer el grado de efectividad de los manuales en las dependencias de la organización

APLICACIÓN DE LOS MANUALES

La existencia del manual de procesos en la configuración de la organización permite facilitar la adaptación de cada factor de la empresa (tanto de planeación como de gestión) a los intereses primarios de la organización. Identificamos las siguientes funciones básicas del manual de procesos:

El establecimiento de objetivos

La definición de políticas, guías, procedimientos y normas; La evaluación del sistema de organización; Las limitaciones de autoridad y responsabilidad, Las normas de protección y utilización de recursos; La aplicación de un sistema de

méritos y sanciones para la administración del personal; La generación de recomendaciones; La creación de sistemas de información eficaces; El establecimiento de procedimientos y normas; La institución de métodos de control y evaluación de la gestión; El establecimiento de programas de inducción y capacitación de personal; La elaboración de sistemas de normas y trámites de los procedimientos.

Como podemos ver, los factores en los que influye el manual son de máxima importancia en la organización, y son fundamentales para la correcta gestión de la empresa.

CONTENIDO DEL MANUAL

El manual de procedimientos debe poseer en su contenido, los conceptos claros de: Misión, visión, estrategia, políticas, valores, principios, objetivos, funciones, productos o servicios.

En este caso mediante el manual se seleccionará juegos a desarrollar el esquema corporal que es en donde nos vamos a bazar dicha fundamentación.

COMO DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL EN LA EQUINOTERAPIA

El esquema corporal es un elemento básico indispensable para la formación de la personalidad del niño. Es la representación relativamente global, científica y diferenciada que el niño tiene de su propio cuerpo. (Wallon, H, 1968)”

Es preciso citar que el esquema corporal tiene inicio desde la vida uterina, pues en la vida fetal las exigencias metabólicas del crecimiento del niño son suplidas, debido a que su organismo está en simbiosis con la madre. El feto, en el útero materno ya vive en un universo de sensaciones cutáneas, sonoras y propioceptivas.

A partir de las informaciones propioceptivas laberínticas y articulares, comienza el desarrollo de la actividad sensorio – motora que continúa después del nacimiento con los estímulos externos, una vez que la organización tónica es la responsable por el ajuste postural, donde el niño podrá asociar la satisfacción e insatisfacción de las necesidades fundamentales.

Etapas del desarrollo del esquema corporal:

La estructuración del esquema corporal sigue fundamentalmente la ley de maduración del sistema nervioso, que son las leyes de la secuencia céfalo caudal y la secuencia próxima distal. Le Boulch recoge experiencias de Piaget, Gesell, Wallon, Mucchiell y Ajouria Guerra y elabora una secuencia relativa de las etapas de evolución del esquema corporal.

Piaget considera que la construcción y desarrollo del raciocinio se expresan en estadios que se suceden en un orden constante, pero cada persona tiene su tiempo propio de desarrollo. Y para que el individuo pueda dominar sus movimientos y percibir su cuerpo globalmente, pasa por diferentes ejercicios motores, estos ejercicios y juegos son divididos en estadios siendo: sensorio motor, preoperatorio, operatorio concreto y lógico formal.

Los primeros contactos del bebé con sus padres son los responsables de establecer

lazos de confianza que posibilitan el inicio del juego. El acto de jugar con los bebés representa una importante fuente de estímulo, fundamental para cada etapa del proceso de desarrollo. La comunicación entre adultos y bebés se da a través de gestos y sonidos, de esta forma es que el niño caracterizará la estructura de asimilación funcional.

Los juegos contribuyen al desarrollo del esquema corporal, pudiendo ser divididos en juegos de ejercicios, simbólicos y de construcción.

Según Vigotsky el origen del desarrollo del juego se encuentra en las relaciones sociales del niño con el mundo.

A partir del momento en que el niño ejerce actividades espontáneas a través del juego estará utilizando su propio cuerpo para conectar y elaborar sus emociones y sentimientos desarrollando ventajas sociales, cognitivas y afectivas.

La estructuración del esquema corporal se organiza a partir de una estrecha interrelación entre dos imágenes, en que el niño comienza a tener una percepción de su cuerpo y el objeto. Antes de la percepción del propio cuerpo, el niño pasa por etapas de desarrollo.

Según Farah, el cuerpo vivo se refiere a la relación del ser con su mundo, habitando un determinado espacio. Se produce aquí una unión del cuerpo con la conciencia, ya que la esencia de ésta es situarse, asumir la situación en el momento vivido. La conciencia es definida como “estar en el mundo”, siendo el cuerpo el vehículo de este estar en el mundo. Para formar su imagen corporal, encontramos el SNC, como responsable de la regulación de todas las funciones del cuerpo humano, tres fuentes de percepción importantísimas.

Sensibilidad interoceptiva (0 – 3 años): las acciones del individuo sobre el medio son dirigidas por necesidades e intereses y ese intercambio se procesa por la incorporación de objetos y experiencias nuevas. Ejemplo: el recién nacido oscila entre un estado de necesidades y gritos – precisa de alimento, su tono se eleva y después de tener su necesidad cubierta, pasa a un estado de placer seguido de la normalización del tono.

Esta fase de la vida no es consciente, por eso es muy importante. Las experiencias corporales vividas son registradas de forma más primitiva en el inconsciente, así que la expresión corporal puede ser observada a través de comunicaciones vocales – gritos, llanto mecanismos gestual.

Sensibilidad exteroceptiva (3-7 años): coincide con una evolución progresiva que lleva al niño a reconocer las diversas partes de su cuerpo, a diferenciarlas y a dar cuenta de sus funciones en relación con el mundo externo. Tiene ese nombre debido al predominio de estructuras sensoriales. Es necesario distinguir dos campos perceptivos: la percepción proveniente de nuestro sistema sensorial y aquella percepción centralizada sobre el cuerpo y sus diversas partes, poniendo en juego la función de interiorización. Tales percepciones constituirán un aprendizaje importante en la toma de conciencia del yo.

En este período, se revela un perfeccionamiento global de la motricidad, como un progreso significativo del acomodamiento postural. Hay mejor equilibrio en el control de sí mismo a través del pase del cuerpo vivo en relación a la percepción de la evolución de su propio cuerpo. En esta fase, el niño es capaz de imitar un comportamiento o de realizar una acción por consiguiente después de una orden verbal.

Sensibilidad propioceptiva o etapa de la representación corporal (7-12) años: corresponde al plano intelectual o estadio de operaciones concretas de Piaget. En esta fase el sujeto consigue representar mentalmente su propio cuerpo en movimiento, esto es, construir en un nivel psíquico un esquema corporal y de representaciones mentales. Desarrolla también un importantísimo papel tanto en la posición estática del sujeto como en la conservación del equilibrio.

La deficiencia o ausencia de estas tres fuentes de percepción compromete el desarrollo del sujeto, ya sea desde el punto de vista de maduración, de asimilación o de esquema corporal. La cualidad del ambiente humano es responsable de la satisfacción de las necesidades del niño, llevándolo a un equilibrio. De esta forma la interacción niño-adulto es de gran importancia, pues contribuirá a través de estímulos al desarrollo de los sentidos, afectividad, lenguaje, motricidad y de la inteligencia.

Podemos ayudar al niño a localizar, observar, nombrar y decir para que sirva cada parte de su cuerpo. El conocimiento de las partes del cuerpo viene después de la percepción global. Esta etapa se realiza de forma interna sintiendo cada parte de su cuerpo y externa viendo cada parte en un espejo, en otra persona o imágenes entonces enseguida los estímulos a ser trabajados son: situar todos los segmentos en relación al otro con el fin de reunificar la imagen corporal, debiendo conseguir apuntar, nombrar, y localizar las diferentes partes del cuerpo a través de una percepción táctil

Aspectos de la formación del esquema corporal

Concientización del esquema corporal: ayuda en el aprendizaje escolar, en la profesión futura, independencia y socialización.

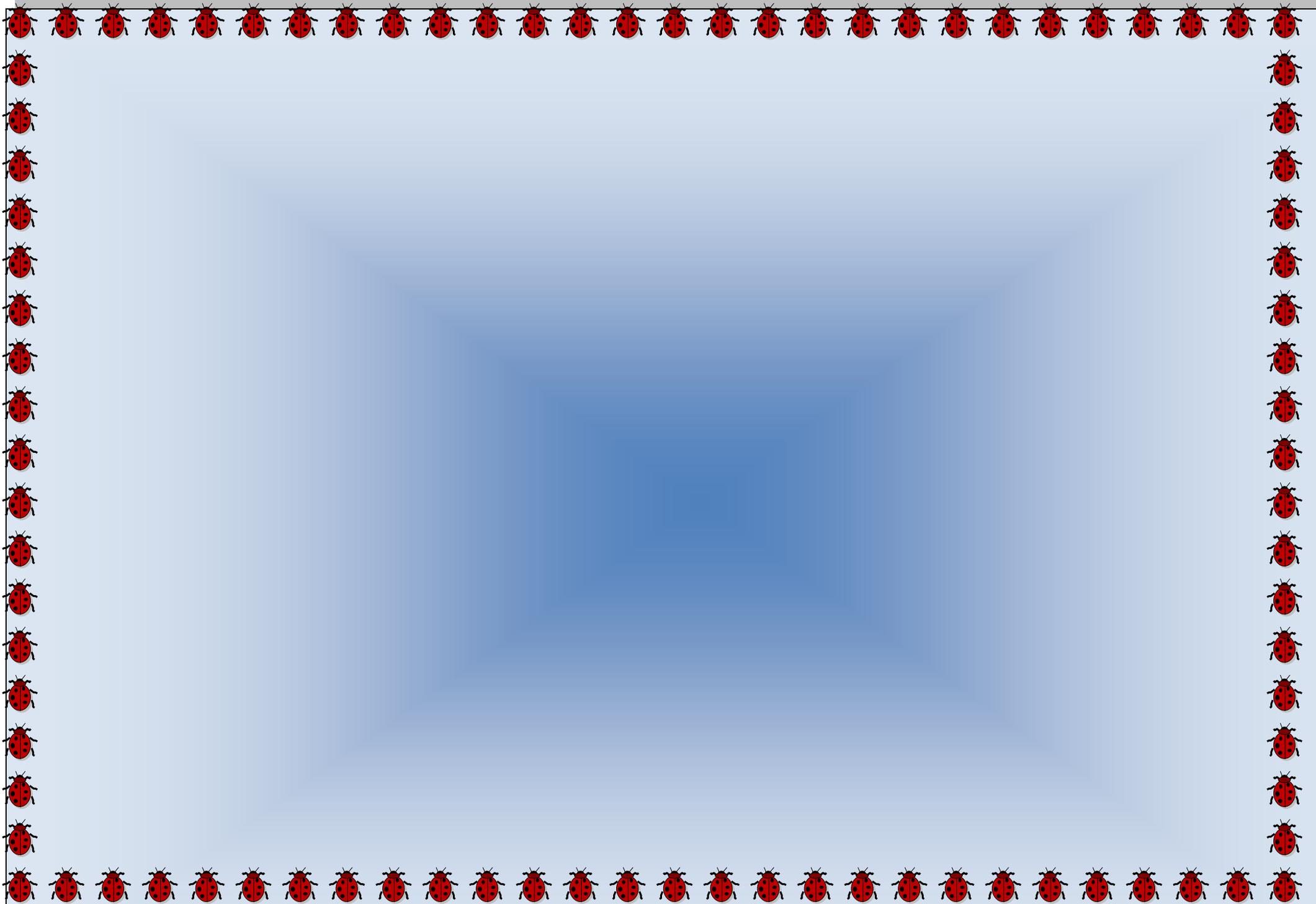
Control corporal: vencer obstáculos sin derribarlos, ejercicios de relajación y respiración llevan al descubrimiento del cuerpo, desarrollando equilibrio y dominio de sí mismo.

Experiencia corporal: conocimiento de las partes de su cuerpo El niño percibe su cuerpo a través de todos los sentidos, principalmente a través del tacto, visión y sentido cenestésico. Es importante trabajar todos los segmentos del cuerpo, situar sus miembros, trabajar las diferentes posiciones que hacemos con cada parte de nuestro cuerpo.

El movimiento puede parecer imperceptible, pero se realiza constantemente, por eso, a partir del momento en que el paciente es colocado sobre el caballo está recibiendo informaciones interoceptivas – las nalgas en contacto con la silla o lomo del caballo, la cara interna de las caderas, las piernas, las manos, etc. Cuando las informaciones interoceptivas, a pesar de ser menos fáciles de percibir, están presentes, siendo así, el esquema corporal se establece por la simultaneidad de las informaciones propioceptivas e interoceptivas, constatando la importancia de PDF.

6.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Para el desarrollo del manual hemos propuesto, considerando algunos aspectos importantes que nos permitan la posibilidad de llegar a la meta deseada.



JUEGOS:

“DESCUBRIENDO MIS PIES”.

Número de participantes: Todo el nivel.

Edad: a partir de los 3 años

Espacio físico: Salón grande o gimnasio

Materiales: Música infantil, radio.



Objetivos: Lograr observar, distinguir, explorar y comprobar forma, textura, temperatura y movimientos de pie propios y del otro. Lograr variedad de movimientos y el reconocimiento de similitudes y diferencias con sus compañeros.

Descripción: Los niños y niñas se agrupan en tríos, se sacan el calzado y sus calcetines y los dejan a un lado. Cada niño y niña mira y reconoce sus pies y piernas, luego toca partes duras, huesos y músculos, pies y textura, temperatura y tamaño; hacen lo mismo con sus compañeros de trío. Todos cuentan que lugares o cosas pisaron con sus pies durante el día. Luego hacen un encuentro de los seis pies, acostados decúbito dorsal con los pies y piernas hacia arriba, moviéndolos al compás de una canción.

“BALÓN CAÍDO”

Nº de participantes: Todo el curso

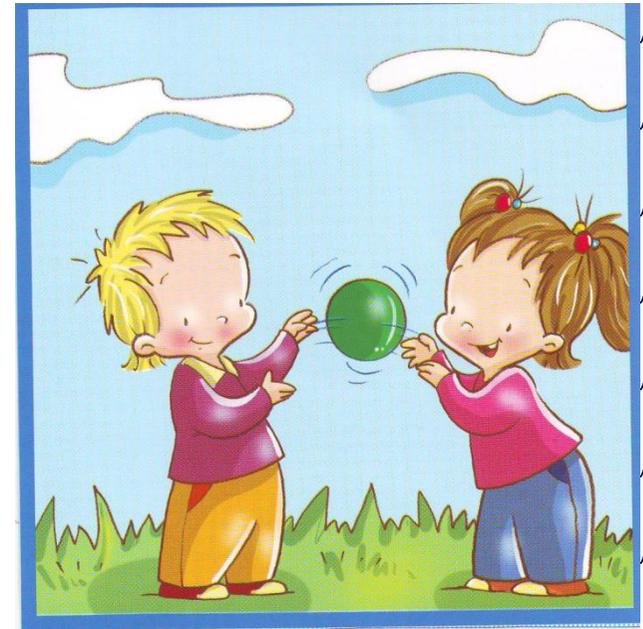
Edad: 4 años.

Espacio físico: Espacios abiertos.

Materiales: Una pelota y un pito.

Objetivo: Que los párvulos, desarrollen la capacidad, de descubrir y apreciar su capacidad de participar con otros, integrándose en diferentes grupos de juegos y trabajo.

Descripción: Se divide el grupo curso en dos equipos. Se divide el terreno o espacio destinado para la realización del juego en dos partes y se sitúa en cada una de ellas un equipo. El monitor lanza la pelota a uno de los dos bandos y este lo pasa a otro. Ira de uno a otro equipo, procurando que no caiga al suelo. Cuando un equipo deja caer la pelota antes de recibirla, pierde un jugador y el otro equipo gana un punto. El juego terminara cuando a uno de los equipos no le queden participantes.



¡HAS MOVIDO LA MANO!

Edad 4 años

Material ninguno

Organización por parejas, de pie

Objetivos:

Agudeza visual, Esquema corporal, Lateralidad Tiempo de reacción

Desarrollo:

Manolo se sitúa enfrente de Mari Carmen, a una distancia de un metro

Mari Carmen debe de realizar un movimiento rápido con una parte de su cuerpo y Manolo debe de decir la parte que ha movido. Si Manolo no se da cuenta, Mari Carmen debe hacer el movimiento más exagerado para que Manolo lo vea. A continuación se invierten los papeles y es Manolo el que realiza el movimiento o serie de movimientos.



¿DÓNDE TE HE SOPLADO?

Edad 4 años

Material ninguno

Organización por parejas

Objetivos

Educación de la respiración, conocimiento del esquema corporal, tiempo de reacción, lateralidad

Desarrollo:

Alberto se sitúa de pie, de espaldas a Jorge, que tiene que soplar con fuerza en alguna parte del cuerpo de Alberto. Alberto tiene que responder con rapidez en qué parte del cuerpo le ha soplado Jorge. Si acierta obtiene un punto. Se repite la acción 2 veces más y se intercambian los papeles.



IMITANDO AL REY

Edad 4 años

Material ninguno

Organización grupos de 4 - 6 jugadores



Objetivo:

Imitación de movimientos segmentarios; control y dominio corporal; atención, concentración; tiempo de reacción; equilibrio estático

Desarrollo

El “rey”, situado frente a sus compañeros, va realizando posturas que requieren cierto equilibrio. Los alumnos y alumnas deberán imitarle y permanecer en posición estática hasta que lo diga el rey. Todos los participantes deben desempeñar, rotativamente, el rol de rey.

“BAILANDO Y CANTANDO, NOS MOVEMOS”.

Número de participantes: Todo el nivel.

Edad: A partir de 3 años.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Materiales: Música, radio.



Objetivos: lograr la espontaneidad de cada participante, y obtener un lenguaje de comunicación verbal, desarrollando a la vez el canto, y la psicomotricidad de los párvulos.

Descripción: La educadora invita a los niños y niñas a realizar movimientos de libre elección, según la música que están escuchando, realizando una especie de coreografía para luego socializar cantando como se realizaron los movimientos, como se sintió cada párvulo con la actividad lúdica.

“JUGUEMOS A LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.”

Número de participantes: Todo el nivel

Edad: A partir de los 3 años.

Espacio físico: Sala de clases, espacio amplio.

Materiales: Música festiva, radio



Objetivos: Estimular la creatividad e imagineros de los párvulos, representando roles, desde su visión personal de las cosas.

Descripción:

La educadora incentivara por medio de una canción a los niños y niñas para jugar a realizar diferentes medios de transporte, cantando con alegría, preguntando a los niños y niñas, ¿vamos a ser un tren?, ¿un auto? ¿Una bicicleta?, ¿lo representamos?, ¿que ruido hacemos?, decimos alguna característica de este medio de transporte.

“EL PASEO DE LA FAMILIA CONEJO”

Participantes: todo el grupo curso

Edad: 4 años

Espacio físico: Patio o gimnasio



Objetivo: lograr desplazamientos guiados por la educadora, y desplazarse libremente, coordinando el oído con los movimientos.

Desarrollo:

La maestra camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas); esta mama, teme que sus conejitos se pierdan , y cada vez que oigan una palmada, los niños, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

“VAMOS A SEMBRAR MAÍZ” (CANCIÓN)

Participantes: Todo el grupo curso

Edad: 4 años

Espacio físico: Sala de clases o espacios libres.

Objetivo: Expresar las distintas impresiones que por medio, de la audición le generan movimientos, predeterminados.

Descripción: Todos en un círculo girando al compás de la música y sembrando con la parte del cuerpo que se indique, codo, rodilla etc.

Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda

Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.

Y se planta con el dedo, a la moda a la moda... a la moda del país.

Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda

Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.

Y se planta con el codo, a la moda a la moda... a la moda del país.

Continuar con rodillas, pies, manos etc.



“MARIPOSA DE COLORES” (RONDA)

Participantes: Todo el grupo curso

Edad: 4 años

Espacio físico: Sala de clases o patio

Objetivo: Distinguir las diferentes partes del cuerpo que indique, la canción.

Descripción:

Mariposa, mariposa de colores, que vienen de Paris a saludarme a mí.

Si por allá viene papito, y me hace así (*con un ojo*)

Y me dice muy feliz, vámonos los dos de aquí.

Si por allá viene mamita, y me así (*con la mano*)

Y me dice muy feliz vámonos los tres de aquí.

Si por allá viene una araña, y me hace así (*con las pestañas*)

Y me dice muy feliz vámonos los dos de aquí.

Variables: A la canción uno le puede ir agregando lo que uno desee. O lo que se le ocurra a los párvulos.



“LAS GOLONDRINAS”

Participantes: Todo el nivel

Espacio físico: patio

Objetivos: Que los niños y niñas, logren desplazarse libremente, personificando una especie animal.

Descripción:

A los niños se les explica lo que es una bandada previamente, y luego en el patio, ellos deberán formar una bandada que aletea volando. Deben imitar a las golondrinas, caracterizándose, moviendo sus brazos, todos juntos desplazándose en el mismo sentido describiendo círculos, cruzando por todo el patio, como si estuviesen emigrando hacia otro lugar más cálido.



“EL ESPEJO BROMISTA”

Participantes: todo el nivel, en parejas

Espacio físico: sala

Materiales: Un marco de madera, o de cartón grueso.



Objetivos: Lograr la realización de movimientos simples y cotidianos, y a la vez, la imitación de estos movimientos con los compañeros.

Descripción:

Se colocan dos párvulos, uno a cada lado del marco. Uno de ellos hará la figura del espejo (reflejo) y el otro hará la figura real o verdadera. Todos los movimientos que haga la figura llamada real, deberán ser reproducidos o imitados por la figura del espejo. Para ello conviene hacer los movimientos lentos, y utilizar movimientos cotidianos, como peinarse, lavarse los dientes, vestirse etc..

“SOY COMO MI SOMBRERO”.

Participantes: Todo el nivel.

Edad: 4 años

Espacio físico: Sala

Materiales: Música, radio, sombreros de distintos modelos.



Objetivos: que el párvulo, sea capaz de identificar, la postura, movilidad y estereotipo del sombrero que utilicen, con gestos, y movimientos personales, que use la imaginación para crear una fantasía con su cuerpo y manera de moverse, siendo así el constructor de sus aprendizajes.

Descripción: Cada niño y niña escoge un sombrero y luego se organizan, formando un círculo para representar movimientos corporales y gestuales, imitando al personaje que el sombrero sugiere utilizando la imaginación. Para finalizar, se realiza un desfile de los sombreros y todos son aplaudidos.

OREJA POR NARIZ

Edad 4 años

Material ninguno

Organización grupos de 6 - 8 jugadores sentados



Objetivo: conocimiento del esquema corporal; lateralidad; atención, concentración; tiempo de reacción

Desarrollo

Víctor inicia el juego, mira a Andrea y hace dos cosas: en primer lugar nombra una parte del cuerpo usando la frase: este/a *es mi...* (Por ej. nariz), señala a la vez una parte del cuerpo que puede ser o no la misma a que nombra. Si Víctor se toca la nariz, Andrea contesta: ¡bien!, y continúa ella el juego. Sin embargo, si Víctor se toca una parte diferente de la que nombró (por ejemplo la oreja), Andrea debe contestar: ¡mal! Para que el juego tenga emoción hay que hacerlo de forma rápida. Para alumnos y alumnas mayores, se puede incrementar la Dificultad introduciendo términos como derecha e izquierda, en relación a segmentos corporales.

6.8. METODOLOGÍA DEL MODELO OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
SENSIBILIZAR	Motivar a la práctica de juegos del manual a los niños y maestros de Educación Inicial Dos. Los juegos del manual.	Pedir la autorización para la realización de esta propuesta Seleccionar los juegos a realizar	Humanos Materiales	3 Días
PLANIFICAR	Diseñar el material necesario para la propuesta. Sociabilizar con los niños los juegos la el material realizado	Diseñar el cronograma Crear actividades propias para la ocasión Y buscar el material adecuado	Humanos Materiales	3 Días
PROMOCIÓN	Promover la utilización adecuada de los contenidos del manual El desarrollo del esquema corporal mediante juego	Trabajo de grupo Reuniones generales Invitaciones	Humanos Materiales	2 Semanas
EJECUTAR	Socializar este manual a los niños y maestros para ejecutar Observación por parte de la investigadora	Repartir material Realización los Juegos del manual		4 Días
EVALUAR	Cuantificable Consolidar	La presentación del trabajo Observación de los progresos de alcanzados Juicios de valor	Fichas Encuestas Observaciones	Permanente

CUADRO: 20

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

6.9.MARCO ADMINISTRATIVO

Recursos Institucionales:

Escuela Fiscal María Magdalena Alajo

Recursos Humanos:

Director de la escuela

Profesores de la escuela

Niños/as

Investigadora

Recursos materiales:

Internet

CD

Biblioteca

Cama de fotos

Dispositivo de almacenamiento

Recursos Financieros

Autofinanciado por la investigadora

6.10. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La evaluación puede realizarse de acuerdo a los objetivos propuestos con la intención de mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje, se puede considerar el siguiente cuadro.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	Cada uno de las actividades de la propuesta
¿Por qué evaluar?	Para mejorar los resultados
¿Para qué evaluar?	Para hacer real la propuesta y corregir en caso de necesitarlo
¿Quiénes solicitan evaluar?	L investigadora
¿Cuándo evaluar?	Durante todo el proceso
¿Cómo evaluar?	Mediante encuestas, entrevistas, observaciones.
¿Con qué evaluar?	A través de varios indicadores.

CUADRO: 21

Elaborado por: Nancy Mireya Hernández Padilla

MATERIALES DE REFERENCIA

• BIBLIOGRAFÍA

ALBAN, Cárdenas Silvia Manuela (2010) (El juego como factor determinante para el aprendizaje significativo en los niños/as de la escuela Leopoldo N. Chávez de la parroquia Guangaje cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi)

AMAN, Torres Libia Cristina (Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo psicomotor en los niños de 6 meses a 2 años del CDI Creciendo Felices de la ciudad de Ambato año lectivo 2008-2009)

ARRÁEZ, J. M. (1997). ¿Puedo jugar yo? El juego modificado. Propuesta para la investigación de niños con necesidades educativas especiales.

COSTA Gómez. R Pedagoga II CBE (II Congreso Brasileño de quimioterapia) (2000)

FERNÁNDEZ A. José M.; ALBALADEJO M. Carmen; Licenciados en Ciencias de la Educación (Manual de la Educación) OCEANO Grupo Editorial, S.A. (2002)

FERNÁNDEZ, Alberto; SARRAMONA Jaime; TARIN Luis; Pedagogos de la Universidad Autónoma de Barcelona; Tecnología Didáctica (Teoría y práctica de la programación escolar) (1999)

GERONA Toni; LLORET Mario; Doctorado Filosofía y Ciencias de la Educación;(Manual de Educación Física y Deportes) Editorial OCEANO (2010).

GONZÁLEZ, C. (2001) Educación Física Preescolar Barcelona: Inde
Guía Metodológica Integrada de Aprestamiento-Ministerio de Educación (

GUITART, R. (1999). Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos. Barcelona: Graó.

Le Buolch, J. (1995) El desarrollo Psicomotor desde el nacimiento hasta el los seis años.

LLEIXÀ, A. Teresa (1991) (Juegos sensoriales y de conocimiento corporal)

- Conocimiento y consciencia corporal a través del juego

- Juego en el currículo escolar

- Juego, actividad principal del área infantil

PAÉZ, Salazar. Javitza. Lcda. tesorera Pedagógica

REVISTA Educación, Editorial EL COMERCIO (2010)

RODRÍGUEZ, M. Verónica. Lcda. MSc. (2010-2011) Modulo Formativo por competencias de motivación infantil.

SPENCER. Rosa A. P. María Celina M. de GUIDICE(Nueva Didáctica General) (1993)

<http://www.educación.gob.ec/home/946-mineduc-garantiza-una-educación-inicial-de-calidadycalidez-.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/juego>

<http://www.todoescuelas.com/publicaciones/ecuador/cotopaxi>

"<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico06.htm>" \l "up"

<http://www.efdeports.com/efd128/importancia-del-desarrollo-del-esquema-personal.htm>

<http://www.buenasareas.com/ensayos/desarrollar-elesquemacorporal-en-niños-1086501.html>

<http://www.widdyshouse.com/maestra/articulos/desarrollo-del-esquema-corporal.php>.

http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/económicas/2006862/lecciones/capitulo9/cap9_f.htm

http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-equino/como_desarrollar_el_esquema_corporal_en_la_equinoterapia.pdf

"<http://pauli3.files.wordpress.com/2010/03/esquema-corporal.pdf> -"

<http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101243423/-1/A-aprender-jugando.html>/

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Encuesta dirigida a los niños/as del Nivel de Educación Inicial Dos de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

Objetivo: Evaluar el criterio de los niños/as sobre El Juego y El Desarrollo del Esquema Corporal en los niños/as del Nivel de Educación Inicial Dos de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

Contesta según sea tu respuesta.

1. ¿Te gusta jugar?

SI () NO ()

2. ¿Tienes un juego favorito?

SI () NO ()

3. ¿Conoces las reglas del juego?

SI () NO ()

4. ¿Respetas las reglas del juego?

SI () NO ()

5. ¿Te gusta jugar con tus amigos?

SI () NO ()

6. ¿Te puedes dibujar a ti mismo?

SI () NO ()

7. ¿Sabes para que te sirven tus ojos?

SI () NO ()

8. ¿Sabes mover tus manos?

SI () NO ()

9. ¿Sabes para que te sirven tus pies?

SI () NO ()

10. ¿Te has mirado tu cuerpo frente a un espejo?

SI () NO ()

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

SEMINARIO DE GRADUACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista dirigida a los docentes de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

Objetivo: Conocer el criterio de los docentes sobre El Juego y El Desarrollo del Esquema Corporal en los niños/as del Nivel de Educación Inicial Dos de la escuela Fiscal María Magdalena Alajo.

1. ¿Les gusta jugar a los niños/as entre compañeros?

2. ¿Tienen algún juego favorito que les ayude a desarrollar el esquema corporal?

3. ¿A permitido Ud. Que los niños se dibujen a sí mismo?

4. ¿Qué estrategias a utilizado para el desarrollo del esquema corporal?

5. ¿A su juicio cree que el juego desarrolla el esquema corporal?

CRONOGRAMA

SEMANAS MESES	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDADES																								
<i>Selección del problema</i>			X	x																				
<i>Planteamiento del tema</i>					x	x	x																	
<i>Elaboración del proyecto</i>								x	x	x	x													
<i>Desarrollo del Capítulo I</i>												x												
<i>Desarrollo del Marco Teórico</i>													x	x										
<i>Recolección de Información</i>															X									
<i>Procesamiento de Datos</i>															x									
<i>Análisis de Resultados y Conclusiones</i>																	x	x						
<i>Formulación de la propuesta</i>																		x						
<i>Redacción del Informe</i>																			x	x				
<i>Transcripción del Informe</i>																					x			
<i>Presentación del Informe Final</i>																							X	