



Universidad Técnica de Babahoyo
Vicerrectorado Académico



CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

TESIS DE GRADO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER
EN DOCENCIA Y CURRÍCULO**

TEMA:

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU EFECTO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO MARÍA ASTUDILLO” DEL CANTÓN BABAHOYO.

TUTOR DE TESIS:

Msc. Ena Dueñas Galarza

AUTORA:

Verónica Vanessa Vega Jiménez

Babahoyo – 2015

DEDICATORIA

Se lo dedico a Dios por que ha sido un padre ejemplar que me ha ayudado a luchar mil batallas junto a Él, a mi abuelita Abigail mi ángel como le digo que desde el cielo me está viendo y se sentirá orgullosa por cada logro alcanzado .

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por darme una vida con una linda familia y cada logro que doy Él siempre está junto a mí y nunca me abandona, a mis padres que han sido un pilar fundamental en mi vida que me han guiado por el camino del bien enseñándome buenos valores, a mi ángel que está en el cielo Abigail quien me dio todo el amor del mundo, a mis hermanos Raquel, Viviana; Josselinne y Paul por ser parte fundamental de mi vida y me han regalado unos hermosos sobrinos.

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos didácticos son una estrategia de aprendizaje que el maestro muy poco utiliza en el aula de clases, debido a que no conoce sus ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego arreglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El juego es una actividad completamente necesaria para el pleno desarrollo del niño, El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Es por ello que el juego recreativo es uno de los temas más apasionantes de los niños, niñas y adultos, por lo que se explica que se

hayan suscitado tantas investigaciones al respecto. Muchas de estas investigaciones han expuesto que son pocas las personas, docentes e instituciones que le dan el lugar que le corresponde al juego como uno de los medio más eficaces para educar al niño.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los estudiantes. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

2. TEMA DE INVESTIGACIÓN

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU EFECTO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO MARÍA ASTUDILLO” DEL CANTÓN BABAHOYO.

3. MARCO CONTEXTUAL

3.1. Contexto Nacional

“En los últimos años se han producido importantes cambios en las políticas educativas del país, bajo las orientaciones de la nueva Constitución 2008 y el Plan Nacional de Desarrollo para el Buen Vivir.

Se requiere, por ello, que el Plan Educativo Institucional (PEI) establezca un puente entre las transformaciones jurídicas, socioeconómicas y culturales de este nuevo momento histórico, y que se sintonice con los cambios que vive el sistema educativo. Así, la nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) contiene principios y orientaciones educativos; y el Plan Decenal de Educación 2006-2015 puntualiza las políticas educativas.

En este contexto de innovaciones en el sistema educativo, el PEI puede constituir un factor orientador y dinamizador para las instituciones educativas, las mismas que son consideradas protagonistas del cambio. Es en este marco que la Institución Educativa debe cumplir un papel primordial en la construcción de la nueva educación que plantea el Plan Nacional del Buen Vivir. Dinámica en la que se torna esencial el nuevo rol de liderazgo que cumple el director de la institución, con el acompañamiento de la asesoría educativa (Art. 15, LOEI).

Actualmente el Ministerio de Educación busca que la gestión institucional esté “en articulación con los nuevos componentes del sistema educativo: Nuevo Modelo de Gestión Territorial, Nuevo Modelo de Apoyo, Seguimiento a la Gestión Educativa, Estándares Educativos, Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica y Nuevo Bachillerato Ecuatoriano, así como con el Sistema de Desarrollo Profesional Sí Profe, entre otros”. (Ibiden)

En la Universidad Eloy Alfaro de Manabí, en su repositorio bibliográfico existe una investigación titulada “Estrategias Metodológicas durante el Proceso de Enseñanza Aprendizaje” (2008), cuyo autor es la Lcdo. Gisifredo Guzmán, cuyo libro dice en un párrafo que Dentro del ambiente escolar el docente es un líder que posee herramientas que le permite instrumentar y desarrollar los contenidos de cada área del aprendizaje, haciéndose necesaria la revisión epistemológica continua

de sus estrategias metodológicas, y así vincular lo que enseña con lo que acontece cada día.

El Lcdo. Gisifredo Guzmán, en su investigación dice: “ya que siendo el aprendizaje la internalización de saberes y su posterior uso en otros contextos, reviste gran importancia mantener a los estudiantes enfocados y activos durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La segunda es más especializada la cual se denomina: “Proceso de enseñanza – aprendizaje”, (2003) de Alfonso Sánchez Ileana. El proceso enseñanza-aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual y, respecto al primer componente, el mismo se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva.

Que, en su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo, hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de los necesarios engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores para que el referido reflejo se materialice y concrete”. (MINAYA Mercedes)

3.2. Contexto Cantonal

La ciudad de Babahoyo, es una ciudad por tradición montubia, cuenta con alrededor de 100 escuelas urbanas, las cuales se rigen mediante lineamientos ya establecidos. Es esta una de las razones por la que los docentes de las escuelas fiscales y fiscomisionales, no utilizan juegos didácticos acordes a la edad del niño, no son creativos, lo que impide su desenvolvimiento eficaz dentro del aula de clases. Y retrasa en el niño su capacidad de aprender.

3.3. Contexto Institucional

La unidad educativa “Adolfo María Astudillo”, es una Institución con reconocida trayectoria por su manera disciplinaria de enseñar, pero en su malla curricular se opaca por el escaso uso de los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

La investigación está centrada en los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos. Esta es una institución que cuenta 40 docentes y un total de 1000 estudiantes.

A partir de observaciones de los procesos docentes en la escuela Adolfo María Astudillo, se ha podido percibir que un alto número de estudiantes

muestra un nivel de destrezas y habilidades motoras muy por debajo de lo que debería haber desarrollado según su edad cronológica. Esta problemática se hace más notoria en los cursos de básica elemental y media.

4. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Se ha podido evidenciar que en la unidad educativa Adolfo María Astudillo, se carece de juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes, lo que impide que esta institución forme en el estudiante valores como la responsabilidad, respeto, autoestima, consideración, etc. Características positivas que se adquieren mediante el juego.

Entre los juegos que podemos utilizar como técnicas y procedimientos de enseñanza, tenemos: Cerrando los ojos, el Laberinto, adivinanzas, crucigramas, sopa de letras, software educativo, ojos tapados, etc. Todos estos juegos ayudan a mejorar la concentración y habilidad del niño.

Esto permite modificar la conducta anterior produciéndose así el aprendizaje que compromete todos los aspectos de su personalidad. Es de esta forma como el niño se descubre y toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los otros, así como organiza cognoscitivamente sus percepciones y elabora las relaciones con los objetos que lo rodean.

La escuela no se está constituyendo en el lugar donde los educandos se interaccionan y socializan, donde pueden jugar y crear, donde el maestro sea su guía y orientador, y que logren juntos un aprendizaje significativo.

Considero que el problema principal que ocurre en este Centro Educativo es que el docente ha olvidado que el juego es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño.

El maestro al no aplicar los juegos didácticos no va a mejorar el aprendizaje, ni a cultivar valores sociales, esto va a incidir de manera notoria en el proceso escolar de apropiación de conocimientos, no podrá identificar las causas que impidan excelentes resultados tanto a la hora de orientar por parte del docente, como al momento de apropiar nuevos conceptos por parte del educando; así como también, no habrá una interrelación con el ambiente externo e interno de mejor manera.

5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

5.1. Problema General

- ¿De qué manera influyen los Juegos Didácticos que emplean los docentes en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”?

5.2. Problemas Específicos

- ¿Cómo influye en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” la utilización de juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?
- ¿Qué consecuencias produce la falta de capacitación del personal docente de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”?
- ¿Qué repercusión tiene en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” el uso de la tecnología actualizada?

6. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Para poder determinar las características principales, esenciales y necesarias del problema se estableció las siguientes delimitaciones, las que se detallan a continuación.

Espacial: El proyecto se lo realizara en el cantón Babahoyo.

Temporal: La investigación se realizó en el periodo lectivo 2014 – 2015

Campo de acción: Innovación en el proceso enseñanza aprendizaje con la utilización de juegos didácticos

Objeto de estudio: Director, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

7. JUSTIFICACIÓN

La finalidad de la investigación es que los docentes de nivel escolar promuevan actividades significativas para que el estudiante a través de los juegos didácticos desarrolle su psicomotricidad de una manera dinámica, atractiva e interesante y ser la base de muchas situaciones de aprendizaje si se toma en cuenta que los juegos son básicos para el desarrollo de destrezas motoras, permitiendo la recreación y el disfrute pleno del estudiante.

8. OBJETIVOS

8.1. Objetivo General

- Analizar de qué manera influyen los juegos didácticos que emplean los docentes en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

8.2. Objetivos Específicos

- Determinar cómo influye en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” la utilización de juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Analizar qué efectos produce en los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” la falta de capacitación del personal docente.
- Conocer los beneficios que origina la utilización de la tecnología en los procesos de aprendizaje a los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”

9. MARCO TEÓRICO

9.1. Marco Conceptual

El Juego Lúdico

Son actividades que permiten desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes. Nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo

a los autores que han hecho aportes al concepto, y su influencia y relación en el ser humano.

Juegos Didácticos

Los juegos didácticos son el fundamento material con que se desenvuelve el procedimiento para el desempeño del objetivo, otorgando con su uso el desarrollo de las habilidades, los hábitos, los contenidos y la formación de valores del infante.

Objetivos de los Juegos Didácticos

- Instruir a los infantes a obtener decisiones ante dificultades que pueden aparecer en su vida diaria.
- Certificar la probabilidad de la adquisición de una destreza práctica del trabajo conjunto y el análisis de las acciones organizativas de los niños/as.
- Favorecer al aprovechamiento de los procesos teóricos de los diversos contenidos, partiendo de la consecución de un mejor nivel de respuesta en el aprendizaje creativo.
- Disponer a los niños y niñas en la solución de las dificultades de la vida diaria y la sociedad actual.

Características de los Juegos Didácticos

- Estimular la atención hacia los contenidos.
- Estimulan la necesidad de tomar soluciones.
- Establecen en los niños y niñas las destrezas del trabajo interconectado de cooperación mutua en el desempeño conjunto de trabajos.
- Requieren el empleo de los conocimientos obtenidos en los diversos temas o estudios relacionados con éste.
- Utilizan para el fortalecimiento y verificación de los conocimientos adquiridos en clases explicativas y para el progreso de las destrezas y habilidades.
- Establecen actividades didácticas dinámicas, con restricción en el tiempo y la coordinación de variedades.
- Estimulan la aclimatación de los niños/as a los métodos sociales activos en su diario vivir.

Ventajas fundamentales de los Juegos Didácticos

- Reconocen en el infante hábitos de realización colectiva de la toma de decisiones.

- Acrecientan el interés de los niños/as y su estimulación por los contenidos curriculares.
- Permiten demostrar el nivel de comprensión conseguido por los niños/as.
- Amplían sus destrezas generalizadas y habilidades en la situación práctica.
- Proporcionan la construcción, incremento en el intercambio de saberes, disponiendo la teoría con la práctica de modo vivencial, activa y aplicada.
- Optimizan los vínculos interpersonales, el establecimiento de hábitos de convivencia.
- Acrecientan el nivel de organización individual de los niños y niñas y el educador tiene la facultad de valorar, en una manera más cuidadosa, el beneficio del contenido transferido.

La Psicomotricidad

Es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

El psicomotricista es el profesional que se ocupa, mediante los recursos específicos derivados de su formación, de abordar a la persona desde la mediación corporal y el movimiento. Su intervención va dirigida tanto a sujetos sanos como a quienes padecen cualquier tipo de trastornos y así sus áreas de intervención serán tanto a nivel educativo como reeducativo o terapéutico.

Motricidad

Es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos: Funciones neuromotrices, que dirigen nuestra actividad motora, el poder para desplazarnos y realizar movimientos con nuestro cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir, etc. y las funciones psíquicas, que engloba procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, pensamiento, lenguaje, organización espacial y temporal.

Motricidad Fina

Es la que se trabaja por medio de actividades que se realizan con las manos como es la escritura, también desarrolla cada uno de los procesos donde las personas requieren precisión y de igual manera trabaja la coordinación para que se puedan desarrollar diferentes ejercicios y deportes con las manos, es importante trabajar desde temprana edad estas habilidades para tener perfecto control en la adolescencia y edad adulta.

En la motricidad fina se coordina el movimiento de diferentes partes del cuerpo, logrando una perfecta sinergia. Cuando se trabaja este aspecto con los bebés no se deben realizar movimientos largos, sino movimientos en los cuales se trate de lograr precisión. Los bebés por lo general van adquiriendo habilidades con el crecimiento, pero diferentes ejercicios ayudan a que las habilidades sean precisas.

El aprendizaje con los niños se puede iniciar en los primeros meses de edad, pero las actividades coordinadas y delimitadas en realidad inician en el primer año cuando el bebé empieza a pintar, mover objetos trabajando por sí mismo la coordinación y precisión de las manos. Las actividades que trabajan la motricidad fina se pueden realizar en la casa de forma sencilla.

Para lograr que los bebés avancen en sus habilidades es necesario que cada vez las actividades tengan un mayor grado de dificultad, los ejercicios se van volviendo complejos con el aumento de edad, es importante que la rapidez del proceso este determinado por los mismos niños, de acuerdo a sus capacidades y el fortalecimiento de sus destrezas.

Cuando el niño llega a los 4 años cuenta con una mayor destreza y facilidad para realizar actividades que requieren de más complejidad, en estas actividades se pueden incluir el moldear, cortar figuras que

requieran precisión, ya que tienen una figura específica. De igual manera pintar y escribir hacen parte de las actividades, porque ocasionan que el niño coordine el movimiento de las manos con la inteligencia.

Es importante trabajar la motricidad fina de los niños a temprana edad para evitar problemas como la disgrafía, la cual dificulta que los mismos aprendan a escribir a temprana edad o por lo menos en la edad prevista para los demás niños. De igual manera por medio de un aprendizaje apropiado se puede corregir problemas musculares.

Motricidad Gruesa

A diferencia de la psicomotricidad fina que trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación, la motricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo. Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad.

Con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos. Para que puedan expresar por medio de cada parte de su cuerpo y conozcan lo que pueden hacer al tener control del mismo, tanto en la parte física como emocional.

Por medio de la motricidad gruesa se realizan movimientos amplios, para cambiar de posición el cuerpo y trabajar el equilibrio, que es el que permite que se puedan realizar diferentes actividades y aun caminar de una forma apropiada sin caerse. Es importante realizar ejercicios de motricidad gruesa con los bebés, sobre todo cuando estos están en el proceso de iniciar a caminar, ya que se les facilita más los movimientos amplios que de precisión.

Además de trabajar los movimientos del cuerpo, por medio de ejercicios de motricidad gruesa, también se ayuda a que los niños puedan expresarse de forma apropiada a partir de gestos. Después de los 6 meses los bebés empiezan a realizar movimientos más fuertes, los cuales pueden ser guiados para que los músculos se fortalezcan y con el paso del tiempo se pueda caminar y correr con mayor facilidad.

Beneficios de trabajar la motricidad gruesa

Los ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa no deben ser un sacrificio, ya que estos se pueden realizar por medio de divertidos juegos que permiten que los niños fortalezcan los músculos, el equilibrio y mezclen cada uno de estos aspectos con la parte cognitiva. Existen actividades especiales para los niños de diferentes edades, tanto para los que caminan como para los que gatean.

Por medio de los ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa, se pueden prevenir diferentes patologías y trabajar cada uno de los músculos para que se pueda tener control sobre los mismos y realizar deportes que requieren de esfuerzo como es el ciclismo y otros que requieren de equilibrio como los malabares.

Algunos ejercicios para trabajar la psicomotricidad gruesa

1. En las primeras etapas se puede caminar con la ayuda de una persona adulta para ir fortaleciendo los músculos y adquiriendo el suficiente equilibrio para caminar por sí mismo.
2. Otro ejercicio para trabajar la motricidad gruesa consiste en realizar una carrera de obstáculos que cuente con límites y en la cual los niños tengan tanto que caminar como gatear.
3. Saltar lazo es otro ejercicio que ayuda a que los niños fortalezcan sus músculos y tengan control de su cuerpo.
4. Una actividad que trabaja la psicomotricidad y al manera de los gestos, es el juego del espejo, en donde una persona se para frente al niño y este debe imitar cada uno de los movimientos y gestos que se realicen.

¿Cómo se relacionan ambas funciones?

El desarrollo del ser humano se explica a través de la psicomotricidad, ya que desde que el niño nace, entra en contacto con el mundo a través

del cuerpo, empieza a explorar su entorno, a conocerlo y descubrirlo a partir de la percepción y manipulación de objetos y de los movimientos que es capaz de realizar. Poco a poco, a medida que adquiera más destrezas motoras, irá desarrollando su visión, observará a las personas y cosas que lo rodean, será capaz de coger los objetos que desee y descubrir sus formas y funciones, cada vez estará más capacitado para moverse y desplazarse, su gateo y la capacidad de caminar, correr, saltar le permitirá ser independiente y dominar su entorno, son estas experiencias las que servirán de base para su desarrollo mental.

El desarrollo motor del niño

El desarrollo motor, que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono.

La maduración del sistema nervioso, siguen dos leyes: la cefalocaudal (de la cabeza al glúteo) y el próximo distante (del eje a las extremidades). Durante los primeros años, la realización de los movimientos precisos depende de la maduración.

La evolución del tono muscular: El tono permite las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

¿Cómo influye el movimiento en el desarrollo del niño?

El movimiento influye en el desarrollo del niño, en su personalidad y en sus comportamientos, en los niños de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo, si un bebé desea alcanzar un objeto que está lejos, realizará todo un plan para obtenerlo, gateará e ideará la forma de atravesar los obstáculos que pueda encontrar o irá en busca de la mamá y señalará el juguete que desea para que se lo alcancen.

Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño.

Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño. Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación espacial son

elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda a sentarse, gatear, caminar.

La coordinación viso motriz, el esquema corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, percepción y memoria son áreas pre-requisito para el proceso de lectura, escritura y cálculo y son consideradas habilidades básicas para el aprendizaje.

Por ello, nuestra ayuda debe ir encaminada a dotar al niño o niña de mayor número de actividades que permitan vivencias tanto en un plano motriz global (caminar, correr, saltar, desplazarse libremente) como en un plano de coordinación manual (coger objetos pequeños, punzar, pintar, escribir). Es importante que estas actividades se brinden en un marco afectivo donde los niños puedan sentirse seguros y los ayuden a encontrar nuevas formas de descubrir el mundo.

Recomendaciones para los padres y educadores:

- Desarrollar los elementos o áreas de la psicomotricidad, mediante actividades que permitan el movimiento, el equilibrio corporal, los movimientos cada vez más finos y coordinados del cuerpo.
- Permitir que el niño conozca su propio cuerpo, las partes de éste, que sea consciente de que puede controlar sus movimientos.

- Brindarle actividades que desarrollen su orientación espacial, por ejemplo: Dirigirlo hacia una meta y colocar obstáculos en el camino.
- Realizar ejercicios de equilibrio: balanceos, desplazarse sobre un camino estrecho.
- Proporcionar juegos y materiales adecuados para el desarrollo del niño.
- Fomentar la interacción con otros niños y con su entorno.
- Toda actividad o juego se debe dar en una ambiente de afecto, alegría y confianza, esto desarrollará la seguridad y autoestima de niño.

El Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es producto siempre de la interacción entre una información nueva y la estructura cognitiva preexistente. Los enunciados son siempre una disposición particular, ya que el conocimiento o aprovechamiento de un material comprende siempre una desproporción personal de lo aprendido. Sin embargo esto no es incompatible con la idea ausubeliana de que la mayor parte de los significados se reciben, no se descubren. De hecho, el aprendizaje

significativo es la vía por la que las personas asimilan la cultura que les rodea (Ausubel, 1.973).

Se ha dicho que el aprendizaje significativo se origina cuando se describe o relaciona información nueva con alguna noción incluso ya cierta en la estructura cognitiva del individuo que aparezca principal, para el nuevo material que se intenta aprender. En situación del nacimiento de la reciente información y su relación con las nociones impulsadas en la mente del individuo que asimila, Ausubel distingue varios tipos de aprendizaje significativo. Tipos de aprendizaje significativo

El aprendizaje de representaciones tiene como resultado conocer que “las palabras particulares representan y en consecuencia significan psicológicamente las mismas cosas que sus referentes”, se trata por tanto, de la adquisición del vocabulario, dentro de la cual Ausubel establece, a su vez, dos variantes: el aprendizaje de representaciones previo a los conceptos y el posterior a la formación de conceptos. (Ausubel, 1.97811).

Las primeras palabras que el niño asimilaría representarían a los objetos u hechos reales. Más adelante, cuando el niño haya obtenido ya sus conceptos primarios, habrá de aprender subsiguiente un vocablo que los identifiquen.

Aprendizaje de Representaciones

Se fundamenta en establecer con el significado de palabras o de los símbolos que estos manifiestan. Se trata pues, de aprender lo que representan las palabras separadas o los símbolos. Implica aprender los símbolos particulares que representan o son elocuentemente parecidos a los referentes determinados.

Aprendizaje de conceptos

Es el segundo tipo de aprendizaje significativo, este concepto se especifica como objetos, eventos, situaciones o propiedades que tienen propiedades de criterio conocidos y que se indican mediante algún tipo o símbolo.

Los conceptos también constituyen símbolos y vocabularios característicos, pero hay un mayor grado de abstracción en función de unos atributos de criterio comunes. Aparecen, pues, de concordar determinados objetos, eventos, etc., con propiedades frecuentes, a todos ellos.

Aprendizaje de proposiciones

“Consiste en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones”, es decir, enunciadas en una expresión u oración que comprende diferentes conceptos. Roman, J, 2.005 12.

Las proposiciones son dos o más conceptos ligados en una unidad semántica.... empleando una metáfora un tanto rústica, las proposiciones son las moléculas a partir de las que se cimienta el significado y las concepciones de los conceptos propios. Novak 2008,16.

Evidentemente, el aprendizaje de proposiciones, admite conocer el significado de los conceptos que las componen. En los dos tipos de aprendizaje anteriores se trata de representaciones o conceptos unitarios, mientras que en el aprendizaje de proposiciones actúan diferentes conceptos que se acoplan entre sí y con la estructura cognitiva del elemento para originar un nuevo significado establecido.

Marco Legal

Como de un proceso de educación y restauración de la normativa interna en la prevención de la discriminación contra los niños y su prevención, se escribe la revisión de la legislación de niñez y adolescencia por el Ministerio de Bienestar Social, defensa de los niños internacional. La ley, como primera misión, debe precautelar y garantizar que todos disfruten del derecho de la vida a la salud, a la paz, a la

educación, al acceso de la de la cultura, a la dignidad al respeto a su propia identidad.

Sin embargo nosotros como maestros de Instituciones Educativas, debemos conocer el código de la niñez y adolescencia y la convención sobre los derechos de niño y niñas, son leyes de la república, las que protegen a los niños y niñas y les garantizan su desarrollo integral.

Constitución De La República Del Ecuador

Sección Quinta Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa,

obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

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

Código de la niñez y La Adolescencia

Título Primero Art.2 Principio de la educación

A) El estado garantiza la libertad de enseñanza de conformidad con la ley

C) La educación se rige por los principios y secuencias, flexibilidad, y permanencia que tiene el alumno.

Capítulo III Art.3

De los fines de la educación

A) Desarrollar la capacidad física, intelectual creadora y crítica del estudiante respecto su identidad.

B) Estimular la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social que deben tener los padres de familia.

Código de la niñez y la Adolescencia

Capítulo II. Derechos de Supervivencia

Art.20 Derecho de la vida.- Los niños y adolescentes tienen derecho a la vida desde su concepción.

Art.22.- Derecho a tener una familia y a la convivencia familiar.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir y desarrollarse en su familia biológica.

Juego

La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Aprendizaje.- Es el ejercicio de educarse y el tiempo que la señalada acción demora. Asimismo, es el proceso por el cual un individuo es adiestrado para dar una solución a condiciones; tal elemento va a partir de la obtención de datos hasta la manera más compleja de recopilar y ordenar la investigación.

Aprendizaje significativo.- El aprendizaje significativo es el procedimiento por el cual una persona procesa conocimientos (haciendo referencia no solo a entendimientos, sino también a experiencias, destrezas, etc.) a raíz de experiencias preliminares alternadas con sus apropiados rendimientos y necesidades.

Autoestima: La autoestima es poder aceptarse tal cual eres, sintiéndote seguro con el medio en que vives y de las elecciones que haces sin importarte las críticas destructivas.

Enseñanza.- Es el proceso mediante el cual se manifiesta o participan en conocimientos específicos o generales sobre una materia. Este

concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos.

En este estado la educación alcanza el aprendizaje debidamente dicho.
Interactuar: Ejercer una interacción o relación recíproca, especialmente entre un ordenador y el usuario, interaccionar.

Juegos.- El juego es una práctica productora de goce que no se efectúa con un fin superior a ello sino por su propio regocijo.

Juegos didácticos.- El juego didáctico es una estrategia que se puede manejar en cualquier grado o particularidad del docente, ya que es habitual que el educador lo emplee muy poco porque excluye sus variadas ventajas.

Promover: Preparar o comenzar una forma o un desarrollo, procurando su resultado. Valores: Persona que posee o a la que se le atribuyen cualidades positivas para desarrollar una determinada actividad. Enciclopedia de Consulta Encarta 2.008.

Motricidad Fina.- La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos. Se refiere más a las destrezas que se tienen con dichas partes

en forma individual o entre ellas, por ejemplo, recoger semillas con los dedos de la mano o pañuelos con los dedos de los pies.

Motricidad Gruesa.- Por motricidad gruesa entendemos la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar. En nuestro artículo puedes leer qué papel juega una buena motricidad gruesa en el desarrollo de los niños y cómo puedes favorecer con el juego la habilidad propia de la motricidad gruesa.

9.2. Marco Referencial

9.2.1 Antecedentes Investigativos

En la Universidad Nacional de Colombia se desarrolló una Tesis titulada “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas”, (cardona, 2010) en la misma se llega a las siguientes conclusiones:

“El estudio y análisis de los principios que explican la naturaleza de la materia, permitió a la autora de este trabajo reflexionar sobre la

naturaleza de la ciencia, sus procesos y las circunstancias en que se validan sus teorías, evidenciando que la ciencia no es una ciencia de verdades absolutas sino que se construye día a día; imagen de ciencias que se extrapola a la “ciencia escolar” a través de actividades que le permitieron al estudiante revisar y replantear sus esquemas explicativos acercándolo así a los marcos conceptuales aceptados por la comunidad científica.

Para establecer ese puente entre la ciencia de los científicos y la ciencia escolar, el docente debe transformar sus concepciones de un tema específico en estrategias de enseñanza con el fin de facilitar su comprensión, para lo cual necesita un manejo profundo de la disciplina además de conocimientos de pedagogía que para el desarrollo de este trabajo se realizó a través de los supuestos teóricos que sustentan el uso de la lúdica en procesos de enseñanza-aprendizaje.

La introducción de la lúdica en las actividades del aula contribuyó en la comprensión de la naturaleza de la materia, pues generó curiosidad e interés por su conocimiento, creándose las condiciones para la asimilación significativa de las ideas principales de la teoría corpuscular, en especial de discontinuidad y vacío, fortaleciéndose así competencias científicas.

Los resultados confirman además, que la aceptación de las ideas sobre la naturaleza de la materia se realiza en forma progresiva, por lo tanto, su introducción en los planes de estudio se debe realizar desde

tempranas edades con actividades que propicien su comprensión y de esta forma irlos acercando al mundo de la química en lo referente a uno de sus núcleos estructurantes: la teoría corpuscular” (Ballesteros, 2011).

Como se observa, en este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias en los estudiantes de nivel inicial.

En la Universidad Estatal de Milagro se desarrolló una investigación titulada “Actividades Lúdicas para mejorar el Aprendizaje de la Matemática.”, la misma que indica que “Cuando incorporamos actividades lúdicas en la clase de matemáticas, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada.

Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento lógico, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases” (Solorzano - Tariguano, 2010).

Para elevar la calidad del aprendizaje en el nivel inicial es necesario que los docentes incentiven a los estudiantes para que se interesen, valoren

y los juegos aplicados en las actividades docentes generen motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

9.2. Bases Teóricas.

Fundamentación Teórica

Los juegos didácticos son fuente de aprendizaje porque estimulan la acción, la reflexión y la expresión. El juego que es una actividad que explora el mundo de los objetos y las personas, descubriendo y creando interrelaciones en las que intervienen tanto la capacidad asociativa como la capacidad imaginativa. Es así que los niños de la edad de 3 a 4 años aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

En este sentido Yvern (1998) señala que: En pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares cuyo objetivo último es la apropiación de contenidos por parte del jugador, fomentando el desarrollo de la creatividad.

Es decir que el autor sintetiza que jugar y aprender guardan una ligazón directa a la hora de adquirir nuevas capacidades. Mediante el juego niñas y niños aprenden con una facilidad notable porque están

especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica, a la que se entregan con placer. Además, agudizan su concentración, memoria e ingenio, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Es así que los juegos didácticos son incluidos en los aprendizajes educativos utilizados por los docentes en el preescolar no sólo porque niñas y niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los mismos.

En este sentido el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: carácter, habilidades sociales, dominios motores y desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta. El juego se origina y desarrolla en la imaginación y la creatividad de los niños. Algunos investigadores han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y la creatividad.

Desde otra perspectiva, Chateau (1958) pone de relieve la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que el juego desarrolla la construcción de la imaginación del niño y su capacidad de aprendizaje. Es decir que los juegos didácticos son elementos auxiliares para el desarrollo de alguna actividad de recreación que sirva de

vehículo para el desarrollo de aprendizaje, mediante la ayuda de los educadores como eje principal para adquirir sus conocimientos.

En la teoría de Friedrich Froebel podemos notar su orientación clara en el aprendizaje de la educación: rechaza el autoritarismo del educador, considera que es indispensable el contacto con la Naturaleza y que hay que considerar que el verdadero motor de la educación es la libertad, la automotivación y los intereses personales de cada niño, nunca debiéndose comenzar un tema si el niño no está interesado o maduro para ello. Lo que debería ser la educación en mi opinión.

Creó los primeros centros de educación infantil a los que llamó Kindergarten o jardín de infancia. Su sistema permitió a los niños comparar, probar y explorar y creció internacionalmente como un movimiento educativo. Su aportación sirvió de inspiración a María Montessori y Rudolf-Steiner entre otros.

9.3.- Postura Teórica

En la investigación se asume el pensamiento del filósofo F. Froebel, creador del Jardín de Infantes, quien clasificó el juego como un fenómeno pedagógico sumamente estructurado, combinándolo con la enseñanza. En los "juegos froebelianos", caracterizado como didácticos, donde la maestra debe enseñar directamente a los niños para que desarrollaran una serie de habilidades "Dones" mediante actividades que tenían un carácter lúdico aunque en ese sistema el juego tenía un

enfoque rígido y artificial, que no contemplaban en toda su dimensión las amplias potencialidades educativas de esta actividad, sus ideas fueron altamente valoradas y durante mucho tiempo la educación preescolar estuvo sustentada sobre esa base.

Este pensamiento se mantiene vivo y es el que guía a la labor docente en el nivel inicial, acogemos la escuela nueva de este filósofo de la educación. Considerando que:

1. La educación debe favorecer el desarrollo integral del niño desde la más tierna edad, para lo que existir un nivel preescolar.
2. La educación debe dirigirse a favorecer y no a contrariar las inclinaciones naturales del niño.

10. HIPÓTESIS GENERAL Y ESPECÍFICAS

10.1. Hipótesis General

- El uso de Recursos Didácticos facilita la realización del proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”

10.2. Hipótesis Específicas

- El utilizar los juegos didácticos mejoraremos destrezas y habilidades en los estudiantes de primer año de educación básica de la escuela “Adolfo María Astudillo”.
- La deficiente capacitación del personal docente dificulta detectar a tiempo las complicaciones del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”
- El uso de la tecnología actualizada, mejoran en el docente de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” la capacidad de enseñar.

11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS



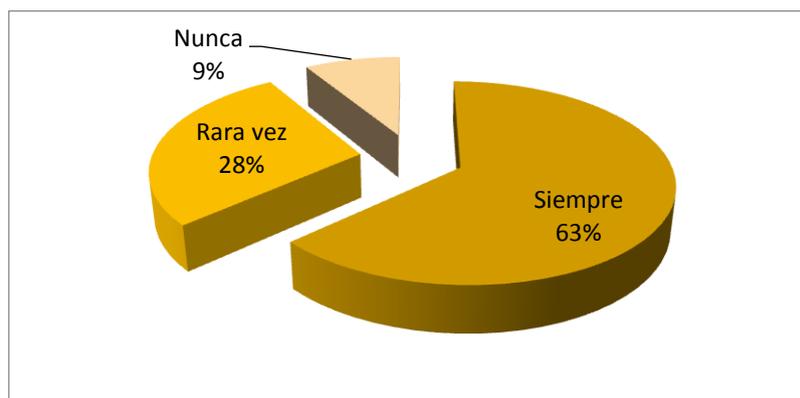
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

La presente encuesta tiene por finalidad determinar la importancia del juego en el desarrollo de clases de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo.

Conteste con una “x” su criterio

1. ¿Considera importante los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?

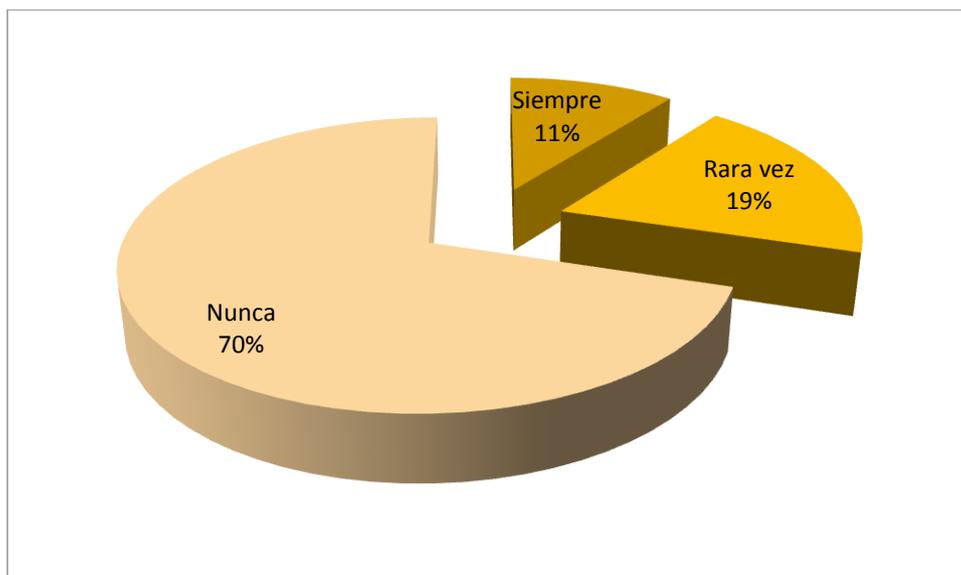
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	181	63%
Rara vez	80	28%
Nunca	25	9%
TOTAL:	286	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Como podemos observar al realizar la pregunta, ¿Considera importante los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?, pudimos notar que los padres de familia si están de acuerdo a la utilización de los juegos, ya que por medio de ellos el estudiante podrá mejorar en su aprendizaje.

2. ¿Forma parte en las clases de sus hijos los juegos didácticos como recurso de enseñanza aprendizaje?

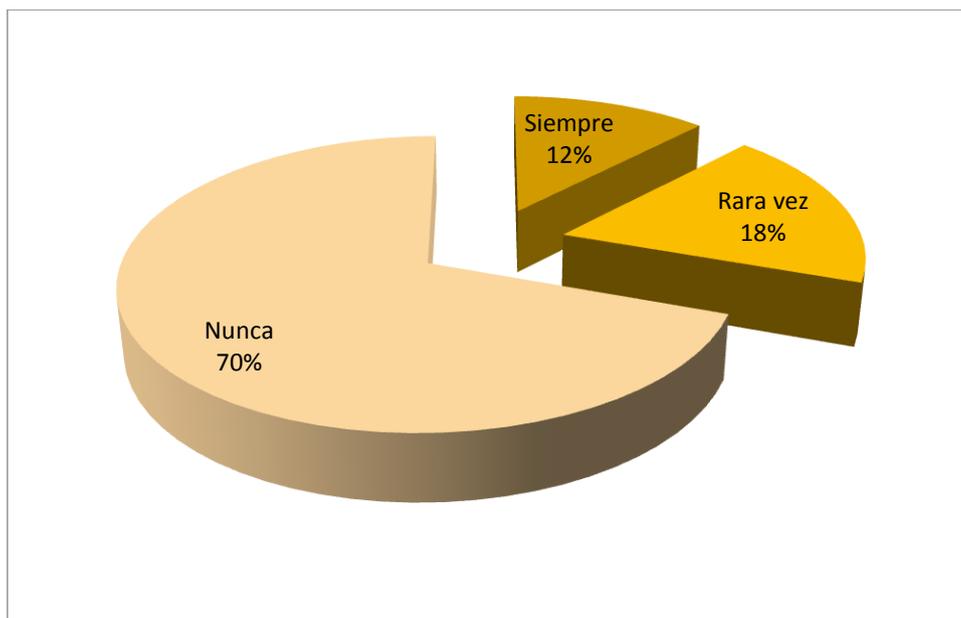
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	30	10%
Rara vez	55	19%
Nunca	201	70%
TOTAL:	286	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Podemos constatar que los docentes en sus planificaciones diarias no están aplicando con regularidad los juegos como recursos de enseñanza – aprendizaje.

3. ¿Con que constancia cree usted apropiado que el educador utilice los juegos didácticos para desarrollar la socialización del estudiante?

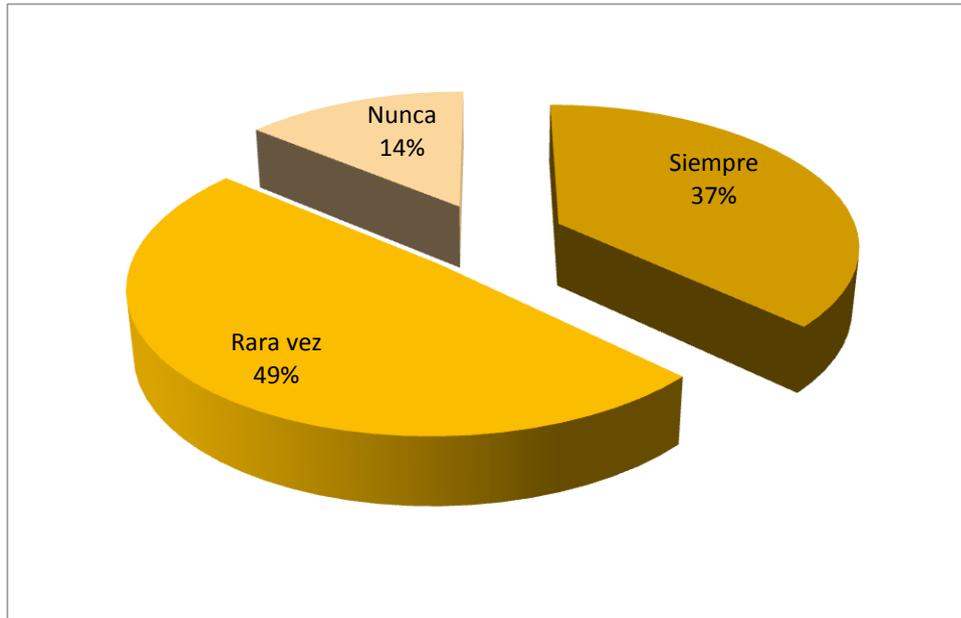
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	35	12%
Rara vez	52	18%
Nunca	199	70%
TOTAL:	286	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Los padres de familia han observado que sus hijos no están socializándose por falta de la aplicación de los juegos, y la falta de estos disminuye la formación de sus valores que hoy se están perdiendo.

4. ¿Conoce usted si su hijo se integra a los juegos que el docente realiza?

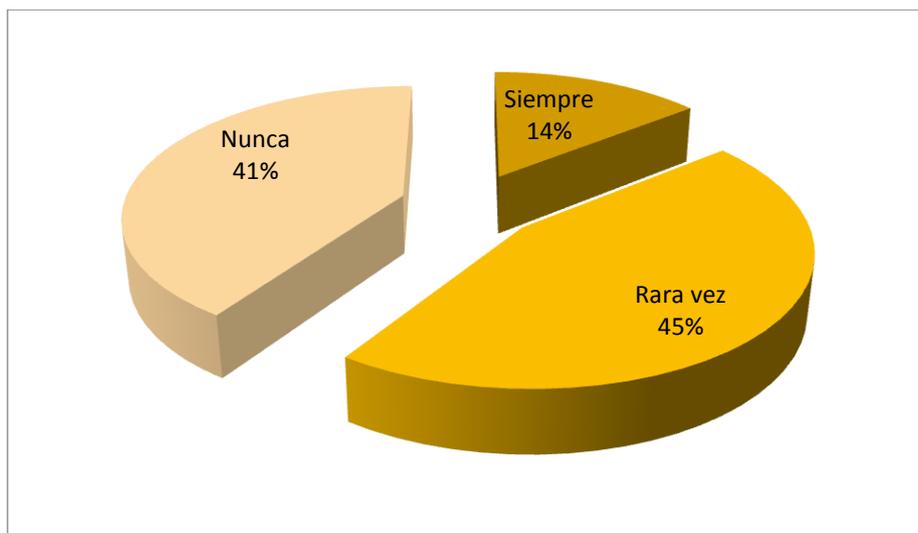
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	106	37%
Rara vez	140	49%
Nunca	40	14%
TOTAL:	286	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Se ha notado que cuando el docente aplica algún juego los estudiantes si se integran con facilidad y ponen mayor atención a la clases aplicado por medio del juego.

5. ¿A su conocimiento el docente utiliza juegos didácticos cooperativos?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	41	14%
Rara vez	129	45%
Nunca	116	41%
TOTAL:	286	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Como podemos observar los docentes no están aplicando con regularidad los juegos cooperativos, habiendo un déficit de aprendizaje, quedándose los padres con una gran preocupación en la aplicación de las planificación del docente.



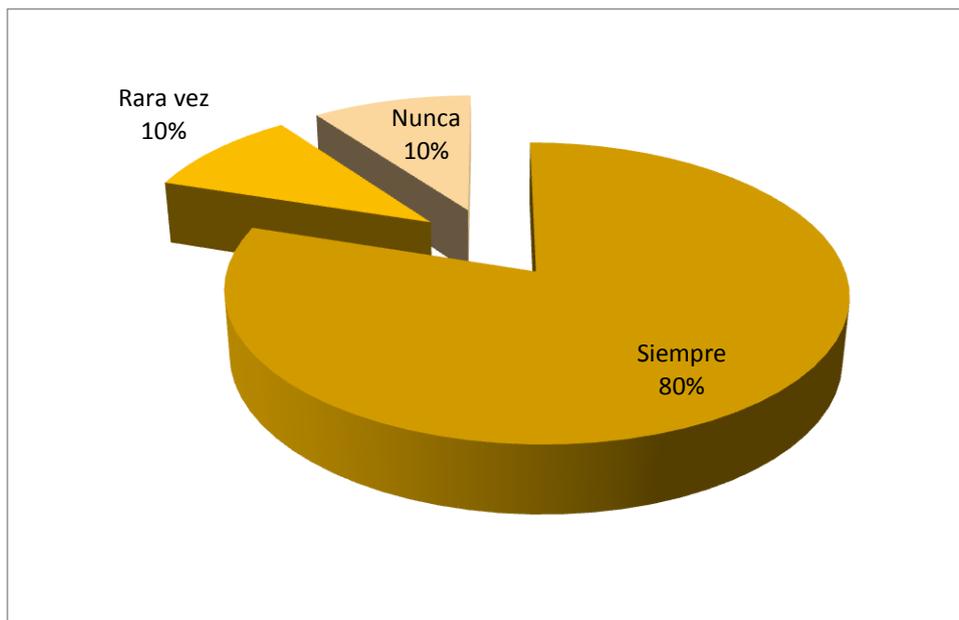
UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

La presente encuesta tiene por finalidad determinar la importancia del juego en el desarrollo de clases de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo.

Conteste con una “x” su criterio

1. ¿Considera usted importante los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	32	80%
Rara vez	4	10%
Nunca	4	10%
TOTAL:	40	100%

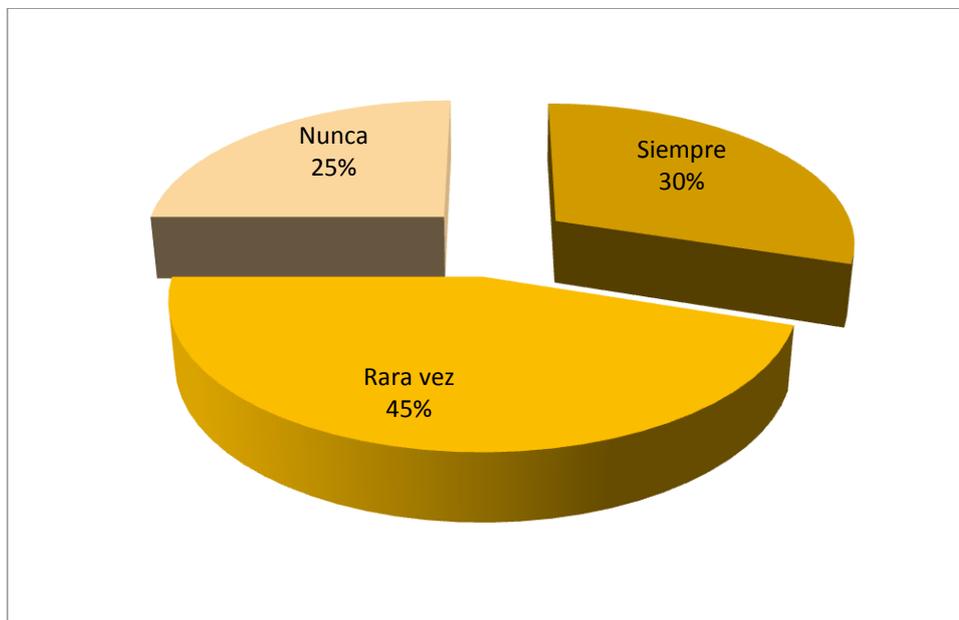


ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: La mayoría de los docentes contestaron que si son importantes los juegos, donde podemos notar que ellos no están aplicando los juegos didácticos en sus planificaciones diarias.

2. ¿Forma parte en sus clases diarias los juegos didácticos como recurso de enseñanza aprendizaje?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	12	30%
Rara vez	18	45%

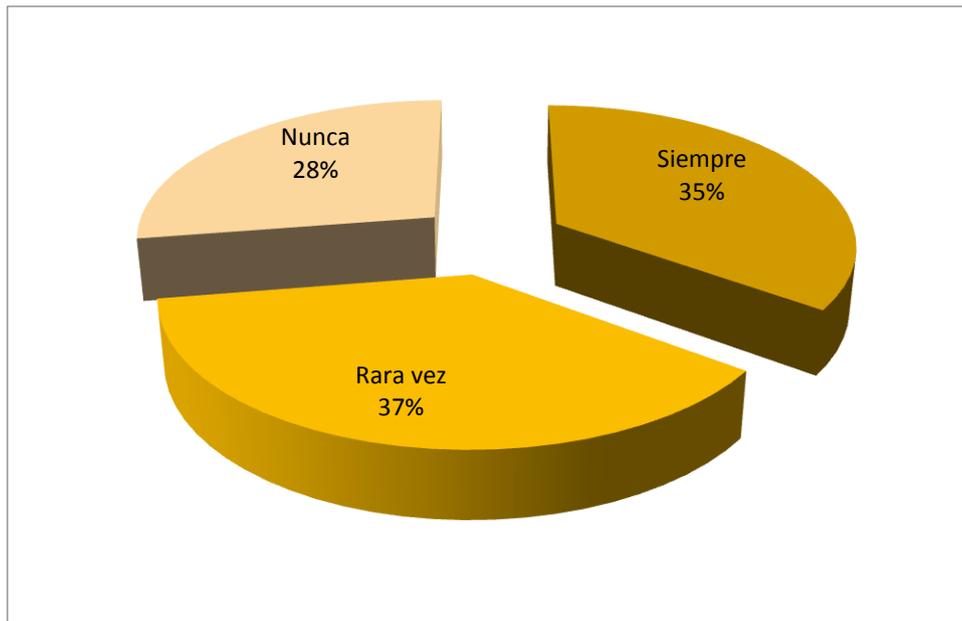
Nunca	10	25%
TOTAL:	40	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Nos damos cuenta que los docentes no están aplicando diariamente los juegos en sus clases diarias, haciendo las clases muy monótonas.

3. ¿Con que constancia usted utiliza los juegos didácticos para desarrollar la socialización del estudiante?

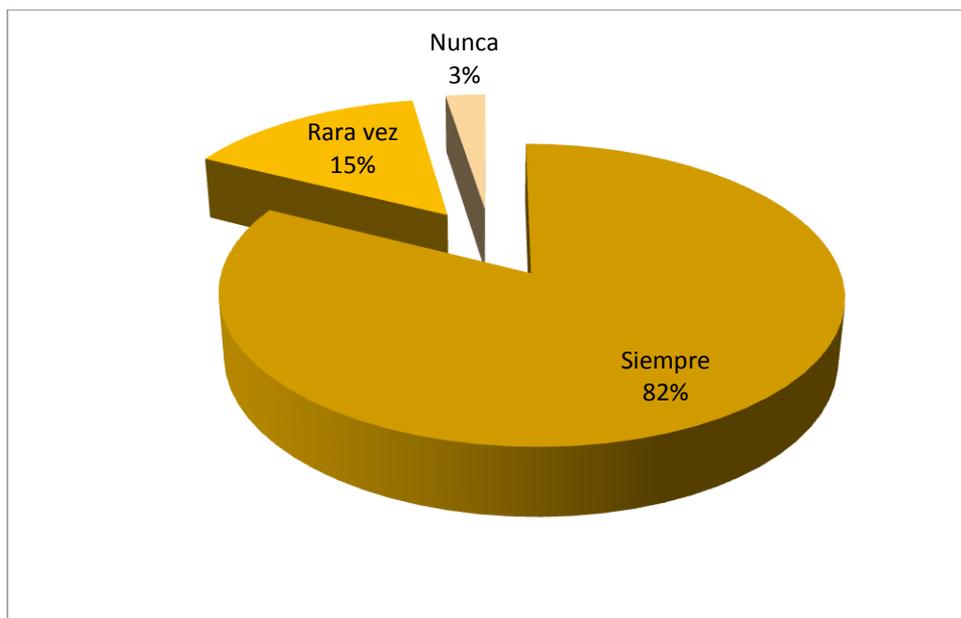
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	14	35%
Rara vez	15	38%
Nunca	11	28%
TOTAL:	40	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Podemos observar al no socializarse al estudiante no está interiorizando las normas y valores que priman en la sociedad, haciendo un perjuicio al mismo por falta de aplicación de los juegos.

4. ¿Con que constancia los estudiantes se integra a los juegos que usted realiza?

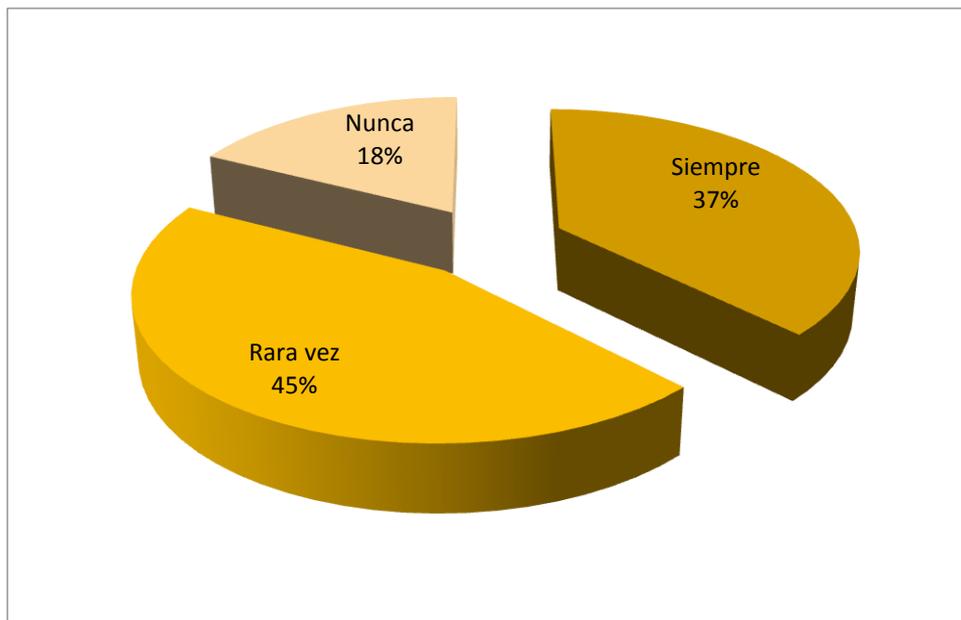
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	33	83%
Rara vez	6	15%
Nunca	1	3%
TOTAL:	40	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Observamos que el estudiantes si le pone interés a los juegos cuando son aplicados por los docentes ya que llaman la atención y motivación del niño (a).

5. ¿Con que frecuencia utiliza juegos didácticos cooperativos?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	15	38%
Rara vez	18	45%
Nunca	7	18%
TOTAL:	40	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Observamos nuevamente que el docente no está aplicando con regularidad los juegos cooperativos los cuales que nos ayudan a disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización.

12. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

12.1. Conclusiones:

- La mayoría de los maestros no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad en los estudiantes.

- Los estudiantes en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.
- Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes.
- El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.
- La variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos. Una vez analizadas las consecuencias en el aprendizaje que conlleva la utilización de actividades de carácter lúdico en el aula, la idea ahora es extender esta mecánica a otras unidades educativas.
- Es conveniente remarcar que los juegos propuestos tienen una estructura que se adapta con gran facilidad, lo que permite parcialmente su reutilización, con pequeñas modificaciones.

12.2. Recomendaciones:

- Utilizar más sistemáticamente Juegos Didácticos que ayuden al desarrollo de la motricidad de los estudiantes.

- Que las maestras empleen juegos didácticos para desarrollar la Motricidad.
- Estimular el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes por parte de las maestras.
- Elaborar una guía de juegos didácticos, que promuevan el desarrollo de la motricidad fina de los niños (as).
- Que los docentes utilicen los juegos didácticos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo de la ciudad de Babahoyo.
- Capacitar a padres de familia sobre los juegos didácticos, para que contribuyan de mejor forma en la casa con las tareas de sus hijos y jugar con ellos sea parte del proceso educativo.
- Fomentar un cronograma de actividades donde sea indispensable los juegos didácticos en todo proceso educativo.

13.PROPUESTA

TEMA:

Guía sobre los juegos didácticos orientado a la maestra, para fortalecer el desarrollo de la Motricidad de los estudiantes de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo”, de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución: Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”

Ciudad: Babahoyo

Provincia: Los Ríos.

Tipo: Fiscal

Maestros: 40

Estudiantes: 286

Introducción.

En este capítulo se muestra un criterio actualizado del tema, además de una propuesta de ejercicios muy útil para los niños preescolares y los profesores. Tomando como referencia las investigaciones realizadas en los capítulos

anteriores respecto a los aspectos psicomotores básicos así como también describe las principales dificultades a enfrentarse al tratar con dichos niños.

Una de las teorías más importantes en la enseñanza y la educación de los niños de edad preescolar, es la formación de sus capacidades, es decir de las cualidades psíquicos necesarios para el dominio de diferentes tipos de actividad y para su cumplimiento exitoso.

FUNDAMENTACION DEL DESARROLLO PSICOMOTOR A TRAVES DEL JUEGO MOTOR EN NIÑOS PREESCOLARES.

El juego constituye una pauta de comportamiento universal en todas las culturas. Sus raíces son tan profundas en el tiempo que, para su explicación, es preciso no perder de vista, incluso, el comportamiento animal también caracterizado por el juego. Así, corrientes educativas derivadas de la Ilustración, de la Escuela Adolfo María Astudillo, junto a las últimas reformas educativas llevadas a cabo en Ecuador, tuvieron y tienen en el juego uno de sus principales medios educativos. A lo largo de la historia, la literatura educativa ha ofrecido numerosas explicaciones acerca de la necesidad de jugar que tenemos tanto los adultos como los niños y niñas, desde su consideración como conducta atávica o forma de recapitulación de la filogénesis (Stanley Hall) hasta su efecto catártico o liberador de tensiones (Sigmund Freud). Otros autores, como Jean Piaget, Lev Vygostky, Fiedrich Fröebel y Ovidio Decroly, han destacado su papel como forma de aprendizaje, autoformación y crecimiento armónico.

En cuanto a la conceptualización del juego, también nos encontramos con un variado abanico de posibilidades. Ahora bien, la mayoría de las definiciones suelen incluir algunas de las siguientes características: El juego es placentero, divertido, etc. No tiene finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas.

Es espontáneo y voluntario. Implica la participación activa de los jugadores y jugadoras. Indirectamente supone un aprendizaje y forma de experimentación con la realidad. El juego motor intenta alejarse lo menos posible de esas características, para no perder su esencia como juego, pudiéndose definir por tres rasgos fundamentales:

Su intencionalidad Educativa.

Busca el desarrollo de competencias, objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo de los niños y niñas.

Su componente motórico, de movimiento.

No se trata de un juego estático o de mesa, sino de un juego que pone en marcha los aspectos motrices de las personas, además de los afectivos y cognitivos.

Su finalidad última debe ser siempre el goce, la alegría y la diversión de los participantes. En definitiva, esta propuesta de trabajo pretende utilizar el juego motor en la educación infantil desde una perspectiva educativa y formativa, sin renunciar nunca a sus aspectos más placenteros y divertidos. Siguiendo a

Bernard Aucouturier, trataremos de llegar a una comprensión global del niño y de la niña en la que la motricidad, la afectividad y el desarrollo cognitivo forman un todo dinámico que el profesorado estimula para que el desarrollo de su alumnado sea global y armónico.

Especialmente en la etapa infantil, el juego adquiere una importancia vital como estrategia metodológica por excelencia. Sin menoscabar la importancia del juego libre y espontáneo, pretendemos crear un fichero de juegos motores que nos garantice el trabajo adecuado de todos los aspectos del desarrollo motor (esquema corporal, lateralidad, tonicidad, etc.), afectivo-social (relaciones, autoconcepto, etc.), y cognitivo (conceptos espaciales, temporales, lógico-matemáticos, etc.), además de los contenidos que los diseños curriculares proponen para esta etapa, incluyendo la educación en valores, los temas transversales y la multiculturalidad.

Desde un punto de vista pedagógico, el momento educativo de los juegos motores suele y debe constituir para los niños/as de estas edades (3 a 6 años) una fuente inagotable de refuerzo y entusiasmo, que ayuda a la realización y refuerzo de otras actividades más sistematizadas y regladas (iniciación lecto-escritura, iniciación al cálculo, adquisición de hábitos, etc.). No olvidamos tampoco que la denominada, por Jean Le Boulch, educación por el movimiento permite un aprendizaje más fácil de las habilidades básicas que el alumnado adquiere en la escuela (lecto-escritura, cálculo, etc.), además de constituir un excelente medio de intervención en niños y niñas con necesidades educativas

específicas (intelectuales, sensoriales, físicas, afectivo-emocionales y socioculturales)

En síntesis, el juego motor surge con la intención de convertirse, dentro de una perspectiva de trabajo globalizado, en un recurso didáctico de primer orden que ayude al desarrollo y consecución de los objetivos, contenidos y competencias que marcan nuestros Proyectos Curriculares de la Educación Preescolar. Además, puede contribuir positivamente a la intervención con alumnado con necesidades educativas específicas y al fomento de una educación en valores y multicultural.

Conocimiento del entorno

- Conocer y respetar las normas de comportamiento en el desarrollo de los juegos motores.
- Conocer y participar en los juegos populares de su comunidad y de otras culturas.
- Planificar y ordenar su acción en función de la información recibida constatando sus efectos en la realización práctica de los juegos motores.
- Establecer relaciones entre la propia actuación y las consecuencias que de ella se derivan.

- Orientarse y actuar autónomamente en los espacios y tiempos del juego motor.
- Integrar social y afectivamente al alumnado con necesidades educativas específicas y al alumnado emigrante.

Lenguajes:

- Comunicación y representación Utilizar y asimilar las nociones espacio-temporales por medio de los juegos motores.
- Utilizar los juegos motores para evocar situaciones, acciones, deseos y sentimientos tanto reales como imaginarios.
- Descubrir e identificar los elementos básicos del lenguaje corporal por medio de los juegos motores.
- Utilizar las técnicas y recursos básicos de las diferentes formas de expresión y representación corporal para aumentar sus posibilidades comunicativas.
- Comprender y reproducir juegos motores de tradición popular autóctona y de otras culturas.

- Desarrollar el lenguaje oral y escrito, en sus vertientes expresiva y comprensiva, mediante la ejecución de juegos motores.
- Utilizar los juegos motores para el desarrollo de conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con los diferentes centros de interés.
- Valorar los juegos motores como instrumento de transmisión de información y disfrute.

Antecedentes

La Investigación reveló que las maestras no emplean juegos didácticos por lo que existe un bajo nivel de motricidades en los estudiantes por esta razón se ha planteado una guía de Juegos Didácticos que sirva para mejorar la motricidad de los estudiantes.

Justificación

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

Objetivos General

- Realizar una guía didáctica en Juegos Didácticos.

Específico

- Diseñar, la guía didáctica sobre Juegos Didácticos.
- Ejecutar la capacitación a la maestra sobre Juegos Didácticos.
- Evaluar la ejecución de la guía didáctica sobre los Juegos Didácticos orientada a las maestras.
- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- Adquirir la coordinación y el control dinámico general del propio cuerpo.
- Aplicar la coordinación viso manual necesaria para manejar y explorar los objetos del entorno.
- Utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas en las actividades lúdicas.
- Identificar y valorar las posibilidades y limitaciones propias y ajenas en la ejecución de juegos motores.

- Tener iniciativa para planificar y resolver situaciones lúdicas, y manifestar una actitud tendente a superar las dificultades que se planteen pidiendo la ayuda necesaria.

Análisis de Factibilidad

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

ACTIVIDADES

Guía N- 1

Tema: El Espejo

Objetivo:

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

Contenido:

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

Actividades:

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

Recursos: Espejo

Responsable: Investigadora

Evaluación: Observación de participantes

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS
Explorar la capacidad de observación del	El Espejo	Trabajo en equipo. Simulación	Espejo Niño

niño posibilitando su intersección social en el centro educativo			
--	--	--	--

Guía N- 2

Tema: Collage

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

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

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

Recursos:

- Algodón
- Palos de helado
- Lana
- Plumas
- Paja
- Niños

Responsable: Investigadora

Evaluación: Observación de participantes

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS
Es favorecer la expresión verbal los movimientos corporales coordinados, el lenguaje, la imaginación y la motricidad fina.	Collage -	- Imaginación	Algodón Palos Lana Plumas Paja

Tema: Las Monedas

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

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

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

Recursos: Las Monedas

Responsable: Investigadora

Evaluación: Observación de participantes

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS
Es favorecer la coordinación ojo mano, la motricidad fina, la puntería y la atención.	Las Monedas	Coordinación y Motricidad.	Monedas Piedra Botones

Guía: 4

Tema: El juego de casillas.

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

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

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

Recursos: Laminas de colores.

Responsable: Investigadora

Evaluación: Observación de participantes

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS
Es favorecer la coordinación ojo mano, la motricidad fina, la puntería y la atención.	El juego de casillas.	Trabajo individual y en grupo. Razonamiento	Láminas de colores

Guía: 5

Tema: Colorear

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

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

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

Recursos: Láminas y objetos de varios colores.

Responsable: Investigadora.

Evaluación: Observación de participantes.

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS
Es lograr su creatividad y no impedir su desarrollo autónomo; el juego con mucha razón el niño debe gozar de la máxima libertad para actuar, pintar, dibujar.	Colorear	Trabajo individual Simulación	Laminas Objetos de varios colores

14. BIBLIOGRAFÍA

Bautista, A. (1994). Las nuevas tecnologías en la capacitación docente. Madrid: Visor.

Cardona L. 2010 “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas” Universidad Nacional de Colombia.

Cook, T.D. y Reichardt, CH.S. (1986). Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación educativa. Madrid: Morata.

Eisner, E.W. (1987). Procesos cognitivos y currículum. Una base para decidir lo que hay que enseñar. Barcelona: Martínez Roca.

Estacio, T. J. (2013). “El Juego Didáctico como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje de los niños y niñas. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.

Gisifredo Guzmán, (2008), “Estrategias Metodológicas durante el Proceso de Enseñanza Aprendizaje” cuyo autor es la Lcdo.

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.

Mattos, L.A. de (1963). Compendio de Didáctica General. Buenos Aires: Kapelusz

MINAYA Mercedes, Los juegos didácticos como medio de enseñanza en la edad preescolar

Moreno Herrero, I (1996). Las nuevas tecnologías como nuevos materiales curriculares. En Educación y Medios, nº 2, 40-47.

Parcerisa, A. (2011). Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos.

Salinas, J., Aguaded, J.I., Cabero, J. (2011). Tecnologías para la educación. Diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente. Madrid: Alianza, col.: Psicología y Educación.

Diccionario ABC. (2014). www.definicionabc.com. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de <http://www.definicionabc.com/social/juegos-recreativos.php>

Preciado, J. (24 de Octubre de 2013). es.slideshare.net. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de <http://es.slideshare.net/JorsPR/educatividad-y-educabilidad>.

Reyes, P. (Junio de 2013). es.scribd.com. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/56163013/Actividades-Ludicas>.

SAN MATÍN, A. (1991). La organización escolar. En Cuadernos de Pedagogía, nº 194, 26-28.

Solórzano - Tariguano. (2010). Actividades Lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. Milagro: Universidad Estatal de Ecuador.

Tierno, B. (2007). www.ahire.es. Obtenido de Valores Humanos: <http://www.ahire.es/wp-content/uploads/downloads/2011/05/Bernab%C3%A9-Tierno.-Valores>.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ PROBLEMÁTICA

Problema General	Objetivos Generales	Hipótesis Generales
¿De qué manera influyen los Juegos Didácticos que emplean los docentes en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”?	Analizar de qué manera influyen los juegos didácticos que emplean los docentes en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.	El uso de Recursos Didácticos facilita la realización del proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” en el periodo lectivo 2014 – 201
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Especifica
¿Cómo influye en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” la utilización de juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?	Determinar cómo influye en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” la utilización de juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje.	El utilizar los juegos didácticos mejoraremos destrezas y habilidades en los estudiantes de primer año de educación básica de la escuela “Adolfo María Astudillo”.
¿Qué consecuencias produce la falta de capacitación del personal docente de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”?	Analizar qué efectos produce en los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” la falta de capacitación del personal docente.	La deficiente capacitación del personal docente dificulta detectar a tiempo las complicaciones del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”
¿Qué repercusión tiene en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” el uso de la tecnología actualizada?	Conocer los beneficios que origina la utilización de la tecnología en los procesos de aprendizaje a los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”	El uso de la tecnología actualizada, mejoran en el docente de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” la capacidad de enseñar.

Anexo # 2

Operacionalización de Variables

Variable Independiente

Hipótesis	Variable		Definición conceptual	Categorías	Indicadores	Instrumentos
El utilizar los juegos didácticos mejoraremos destrezas y habilidades en los estudiantes de primer año de educación básica de la escuela "Adolfo María Astudillo".	Juegos didácticos		Los juegos didácticos son una estrategia de aprendizaje que el maestro utiliza para desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes.	Desarrollo de habilidades. Consolidación de conocimientos. Fortalecimiento de los valores	Conducta desocupada Conducta espectadora Juego solitario independiente Juego paralelo Juego asociativo	¿Le gusta jugar con sus compañeros? ¿Le gusta jugar solo? ¿Se integra al juego fácilmente?

Anexo # 3

Variable Dependiente

Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Categorías	Indicadores	Instrumentos
El utilizar los juegos didácticos mejoraremos destrezas y habilidades en los estudiantes de primer año de educación básica de la escuela "Adolfo María Astudillo".	Desarrollo de la Psicomotricidad	Es una disciplina que se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.	Habilidades sociales	Destrezas Habilidades Conocimientos	¿Utiliza adecuadamente los materiales empleados en el aula de clase? ¿Tiene iniciativa al realizar las actividades encomendadas?

ANEXO # 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

La presente encuesta tiene por finalidad determinar la importancia del juego en el desarrollo de clases de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo.

Conteste con una “x” su criterio

1 ¿Considera importante los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?

Siempre
Rara vez
Nunca

2 ¿Forma parte de sus clases los juegos didácticos como recurso de enseñanza aprendizaje?

Siempre
Rara vez
Nunca

3 ¿Con que constancia cree ud apropiado que el educador utilice los juegos didácticos para desarrollar la socialización del alumno?

Siempre
A veces
Nunca

4 ¿Se integran las niñas al juego que usted realiza?

Siempre
A veces
Nunca

5 ¿Usted utiliza juegos didácticos cooperativos?

Siempre
Rara vez
Nunca