



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIO

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN PARVULARIO**

TEMA

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO
DE SU MOTRICIDAD GRUESA EN EDUCACION INICIAL DE LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN VESPERTINA RIO CURURAY DEL
RECINTO SAN PABLO DEL CANTON VALENCIA, PROVINCIA LOS RÍOS
AÑO 2014**

AUTORA

AMPARO ROCIO NETO CHICAIZA

DIRECTOR

LCD. JOSE LUCIO ERAZO MSC.

QUEVEDO

2014

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL.....	ii
ÍNDICE CUADROS.....	v
ÍNDICE GRAFICO.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	4
CAMPO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO.....	4
1.1. Tema.....	4
1.2. Situación problemática.....	4
1.3. Planteamiento del problema de investigación.....	5
1.4. Delimitación del objeto de estudio.....	6
1.5. Formulación del problema.....	7
1.6. Objetivos de trabajo.....	7
1.6.1. General.....	7
1.6.2. Especifico.....	¡Error! Marcador no definido.
1.7. Justificación.....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Antecedentes de la investigación.....	9
2.2. Marco conceptual.....	10
Motricidad Gruesa.....	10
Equilibrio.....	10
Coordinación.....	11
Nivel Preescolar.....	12
Juego.....	13
Estimulación.....	13
2.3. Marco referencial.....	13
La expresión corporal.....	13
Importancia de la expresión corporal.....	14
La expresión corporal y el desarrollo de la motricidad gruesa.....	16
MOTRICIDAD GRUESA.....	19

Características de la motricidad gruesa.....	19
El juego motriz y la didáctica.....	22
Áreas de la motricidad gruesa	29
La motricidad gruesa en el nivel preescolar.....	30
ACTIVIDAD LÚDICA.....	32
Orientaciones metodológicas para la dirección pedagógica del juego.....	38
Funciones de la actividad lúdica	40
Fases de la actividad lúdica	40
2.4. Hipótesis.....	42
2.4.1. Identificación de variables independiente.....	42
Actividades lúdicas	42
2.4.2. Identificación de variables dependiente	42
Desarrollo de la motricidad gruesa	42
2.5. Operacionalización de la variable independiente	43
2.6. Operacionalización de la variable dependiente	44
CAPÍTULO III.....	45
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.1. Tipos de investigación.....	45
Bibliográfica	45
De campo	45
Descriptiva	46
Método Analítico	46
Método Deductivo	46
3.2. Población y muestra.....	46
Población	46
Muestra.....	47
3.3. Instrumentos de recolección de datos.....	47
Observación directa.....	47
Encuestas	47
Listas de Cotejo	48
3.4. Análisis e interpretación de datos.....	48
3.5. Conclusiones.....	56

CAPÍTULO IV.....	57
PROPUESTA.....	57
4.1. Título	57
4.2. Justificación.....	57
4.3. Objetivos	58
4.3.1. General	58
4.3.2. Específicos	58
4.4. Desarrollo	58
4.4.2. Fundamentación teórica	59
4.5. Recursos, materiales y financiamiento	67
4.5.1. Recursos humanos	67
4.5.2. Materiales	67
Equipos.....	68
4.5.3. Financiamiento	68
4.5.4. Cronograma	69
BIBLIOGRAFÍA.....	70
ANEXOS.....	72
Glosario de Términos.....	72

ÍNDICE CUADROS

CUADRO 1. POBLACIÓN DE INVESTIGACIÓN.....	47
CUADRO 2. EQUILIBRIO	50
CUADRO 3. MOVIMIENTO	51
CUADRO 4. HABILIDAD	52
CUADRO 5. CALCULO	53
CUADRO 6. DESTREZA	54

ÍNDICE GRÁFICO

GRÁFICO N° 1.....	50
GRÁFICO N° 2.....	51
GRÁFICO N° 3.....	52
GRÁFICO N° 4.....	53
GRÁFICO N° 5.....	54

INTRODUCCIÓN

Proceso de adaptación al medio que incluye factores de maduración individual y factores del aprendizaje (la experiencia mejorará las conexiones neuronales). La evolución de la motricidad tiene un fuerte componente innato lo que lleva a poderse establecer un calendario de referencia universal pero también está influido por el aprendizaje lo que hace que exista un margen de variación relativamente amplio en la edad concreta en que cada niño adquiere los hitos del desarrollo

Cabe resaltar que la labor de los docentes es impartir enseñanza con vocación y creatividad, estimulando de los sentidos de los párvulos mediante nuevos métodos más creativos y atractivos para el infante desarrollando nuevas herramientas para conocer a los estudiantes, dándoles la oportunidad para lograr con éxito su experiencia de aprendizaje.

La carencia existente en la institución educativa al plantear nuevos conocimientos en los niños/as del primer año de educación básica, es enfrentada con una nueva metodología como es el juego transmitiendo un nuevo conocimiento de una forma alegre y divertida, mientras que el infante hace lo que más le gusta que es jugar y divertirse, de modo que rescatemos en la memoria de los adultos la necesidad de volver a poner en práctica juegos propios de nuestra infancia para resolver problemas que se plantean en la sociedad de manera efectiva.

La motricidad gruesa hace referencia a los movimientos amplios coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc. Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

Hace referencia a movimientos amplios los bebés desarrollan dicho control de la motricidad gruesa antes de desarrollar la capacidad para hacer movimientos precisos y pequeños

El problema planteado se refiere a como se puede mejorar y fortalecerla, como también establecer el desarrollo social en los estudiantes del nivel de educación inicial, paralelo “B,” partiendo de la recuperación e implementación de prácticas lúdicas tradicionales, ya que se han detectado algunos inconvenientes que impiden el adecuado desarrollo motriz y social por lo que se considera la pertinencia de la investigación.

Cuenta con un marco teórico que apoya teóricamente el problema planteado, se retoman teorías acerca de la motricidad gruesa, desarrollo social, juegos entre otras, con el fin de complementar y apoyar estrategias que ayuden al mejoramiento de dicha dificultad, también se dio a conocer autores que apoyan y explican conceptos acordes al tema tratado, toda esta teoría fue de mucha ayuda para comprender y desarrollar la propuesta pedagógica.

La tesis consta de los siguientes capítulos:

Capítulo I, en el cual se expresa el tema, la situación problemática, el planteamiento del problema, delimitación del objeto de estudio, la formulación del problema, objetivos y justificación.

Capítulo II, en este capítulo se da a conocer el marco teórico, que está compuesto por antecedentes de la investigación, marco conceptual, marco referencial, glosario de términos, hipótesis y operacionalización de la variable.

Capítulo III, en esta parte se detalla la metodología utilizada para realizar la investigación, como los tipos de investigación, población, instrumentos

de recolección de datos, análisis e interpretación de los resultados y las conclusiones.

Capítulo IV en este apartado se desarrolla la propuesta para mejorar la motricidad de los alumnos de Educación Inicial paralelo “B “de la Escuela Vespertina Rio Cururay .

CAPÍTULO I

CAMPO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO

1.1. Tema

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE SU MOTRICIDAD GRUESA EN EDUCACION INICIAL PARALELO “ B “ DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN VESPERTINA “ RIO CURURAY” DEL RECINTO SAN PABLO DEL CANTON VALENCIA, PROVINCIA LOS RÍOS AÑO 2014

1.2. Situación problemática

En la actualidad la demanda de servicios de educación preprimaria creció en Ecuador conforme aumentaba la urbanización del país, la familia nuclear y el desarrollo de las clases medias, mas con las nuevas disposiciones del Estado en que los niños deben ingresar desde la etapa inicial en educación básica se ha incrementado notablemente el conjunto de la matrícula pre-escolar

Ecuador, conjuntamente con la Dirección Nacional de Educación Inicial del Ministerio de Educación, impulsan el diseño y ejecución del Proyecto de Mejoramiento de la Calidad de la Educación Inicial, con el objetivo de promover acciones que aportan al cumplimiento de la Política del Plan Decenal por la Educación, a favor de los niños y las niñas en sus inicios de años. Para ello, el proyecto parte del reconocimiento y la diversidad del trabajo que ha existido en el nivel de educación inicial, recopilando metodologías, técnicas e insumos de diferentes actores para la construcción, validación y socialización de los aspectos curriculares, específicamente en los perfiles de sus actores educativos.

Todo esto está diseñado con un único propósito que es elevar las potencialidades del niño; pero su aplicación es casi obsoleta en lugares de baja situación económica donde la ayuda que se brinda, se ve limitada

a la ubicación de un sitio con varios materiales didáctico- lúdicos, a los que se les da usos inapropiados debido a que no existe la preparación previa hacia los encargados de los niños; y es posible percibir el vacío de destrezas en los niños al momento de las evaluaciones.

Dentro de estos planes no se especifica el diseño de un trabajo con metodología que permita un desarrollo más natural y espontáneo del niño, partiendo por lo lúdico en la educación infantil. Aprovechar el juego espontáneo del niño, posibilitará rescatar la gran riqueza que lleva éste al centro o programa educativo, pues en dichas manifestaciones lúdicas se refleja todo lo que está viviendo y su capacidad de intercalarse con los otros.

Las actividades lúdicas se las puede aplicar en nuestras propias hogares, ya la estimulación temprana es la base fundamental de toda acción para el beneficio de los niños y niñas de nuestro Cantón.

En las instituciones y el conocimiento del cuerpo y esquema corporal y el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y niñas se les hace al comienzo en poco difícil los ejercicios

1.3. Planteamiento del problema de investigación

Educación Inicial de La Escuela de Educación Vespertina “Rio Cururay ” existe la deficiente desarrollo de la motricidad gruesa debido a la falta de actividades lúdicas, el mismo que constituye el objeto de esta investigación nos permitirá solucionar en un alto porcentaje los nudos críticos que se han venido presentando a lo largo de los años de estudio de esta institución incluso por no ser detectado a tiempo han dejado incluso vacíos en el modelo mental de algunas generaciones

El establecimiento educativo, sus autoridades y el personal docente conscientes de que la recreación es un factor muy importante en el

desarrollo de destrezas en los niños trata de llegar a ellos con actividades lúdicas, que son sencillas y repetitivas por lo que no se está aprovechando al máximo su desempeño psicomotriz.

La actividad lúdica incide en el desarrollo de la psicomotricidad del niño por lo que se ha tomado como base realizar una guía de estimulación con contenido lúdico para aprovechar de mejor manera las distintas áreas de desarrollo del niño especialmente en la motricidad gruesa, aportando al juego como el mejor camino ya que exploran y experimentan impulsos que los lleva a realizar cierta clase de actividades que les permite elevar al máximo el poder de sentir la fuerza de su cuerpo en cada uno de sus movimientos y participaciones, así se equilibran, controlan y saben hasta donde llegar, se ha planteado que de esta forma es como los niños aprovechan cada espacio de aprendizaje.

1.4. Delimitación del objeto de estudio

Delimitación del contenido:

Campo: Crecimiento y Desarrollo.

Área: Psicomotricidad.

Aspecto: Desarrollo de la motricidad gruesa

Delimitación espacial:

Institución: Escuela de Educación Vespertina “Rio Cururay ”

Provincia: Los Ríos

Cantón: Quevedo.

Sector: recinto san pablo Cantón Valencia.

Delimitación temporal:

Tiempo: 2014.

1.5. Formulación del problema

¿Cómo incide la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa de educación inicial paralelo “B” de los niños de la Escuela de Educación Vespertina “ Río Cururay” del Recinto San Pablo. Del Cantón Valencia, Provincia Los Ríos año 2014?

1.6. Objetivos de trabajo

1.6.1. General

Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de Educación Inicial, Paralelo “B” de Los Niños de La Escuela de Educación Vespertina Río Cururay” del. Recinto San Pablo del Cantón Valencia, Provincia Los Ríos año 2014

Objetivos Específico

- Diagnosticar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica de enseñanza- aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Investigar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, mediante guías de observación y listas de cotejo, previamente elaboradas.
- Realizar una guía de estimulación con actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y optimización del aprendizaje en el niño y niñas de la etapa inicial..

1.7. Justificación

La presente investigación se realizó con la finalidad de dar a conocer la importancia y evolución del desarrollo de la motricidad gruesa a través de la actividad lúdica y demostrar que aplicando como estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje de habilidades cognitivas; al juego, se obtendrán mejores resultados en el dominio del movimiento, equilibrio, coordinación, precisión, y manipulación que tiene el niño al realizar sus actividades cotidianas.

Esta investigación posee originalidad, ya que la investigadora lo realiza como participante directa a través de la observación y aplicación de técnicas de evaluación que permitieron dar solución al problema planteado de forma dinámica y eficiente.

Este estudio es factible porque se cuenta con la colaboración de autoridades; maestras y alumnos de la institución donde se realiza la investigación, los recursos económicos y tiempo necesario, fuentes bibliográficas, así como vías de acceso electrónico e instrumentos de investigación.

Con las actividades lúdicas el niño experimenta y va a conocer su propio cuerpo, sus posibilidades, de la misma manera desarrollara su personalidad. La motricidad gruesa ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual del niño, quien tiene que aprehender a establecer los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales para así, en un futuro, poder ser capaz y eficiente

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

La educación ecuatoriana ha sido objeto, a través del tiempo de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista, que tiene su componente de afinidad en el criterio compartido de que la educación es el proceso que aspira preparar a las nuevas generaciones teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso de nuestro país, bajo el principio, “ la educación es un derecho que tenemos todas las personas sin discriminación alguna, el estado tiene la obligación de dar una educación de calidad tanto a los sectores urbanos como a los rurales y marginales” Ley Orgánica de Educación y Real Decreto.

Esta investigación posee originalidad, ya que la autora lo realizó como participante directa a través de la observación y aplicación de técnicas de evaluación que permitieron dar solución al problema planteado de forma dinámica y eficiente. Este estudio es factible porque se cuenta con la colaboración de autoridades; maestras y alumnos de la institución donde se realiza la investigación, los recursos económicos y tiempo necesario, fuentes bibliográficas, así como vías de acceso electrónico e instrumentos de investigación.

La investigación se realizó en determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de la etapa inicial de los niños de la Escuela de Educación, inicial Paralelo “B” de la Escuela Vespertina Rio Cururay” del Recinto San Pablo del Cantón Valencia, Provincia Los Ríos.

Este trabajo tiene un enfoque crítico- propositivo ya que se enlaza directamente en la realización de varias conceptualizaciones e investigaciones previas que llevan al problema a un debate crítico en cuanto a la información obtenida permitiendo tener criterios que puedan ser unificados y llevados a una conclusión y la búsqueda de posibles soluciones.

2.2. Marco conceptual

Motricidad Gruesa

JIMÉNEZ, (2010), es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Equilibrio

ÁLVAREZ (2010) La definición de equilibrio nos dice: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”.

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

Educación Inicial

Educación Preescolar: Término aplicado universalmente a la experiencia educativa de los niños más pequeños que no han entrado todavía en el primer grado escolar. Se refiere a la educación de los niños y niñas hasta los seis o siete años, dependiendo de la edad exigida para la admisión escolar de los diferentes países.

Guía Práctica Para Las Actividades De Niños Preescolares: Comprende el instructivo emanado del Ministerio de Educación, mediante el cual el docente de preescolar es orientado para desarrollo las diferentes actividades que generen conocimiento, para luego ser evaluada

Áreas de Desarrollo: Son aspectos significativos del desarrollo en el niño con fines pedagógicos tales como: el área física, el área psicomotora, el área cognoscitiva, el área socioemocional y el área de lenguaje.

La Educación Inicial: Se refiere a la educación que tiene lugar antes de la enseñanza formal la Educación inicial, con una gran diversidad de formas de organizarla como representación de las características de las diferentes comunidades en la cual se desenvuelve el niño o la niña.

Espacios de aprendizajes: Comprenden los diferentes lugares en las cuales se desarrollará el proceso educativo, anteriormente denominados áreas de desarrollo.

Espacios Convencionales: Establecimientos educativos tales como: Maternales, Centros de Educación Inicial Independiente, Anexos de Atención Integral o de Convenio Interinstitucional, en los cuales se brinda atención a los niños y niñas de 0 a 6 años y a la familia, bajo la responsabilidad de docentes y personal especializado de Educación Inicial.

Espacios no Convencionales: Son aquellos ambientes educativos comunitarios tales como: Hogares de Cuidados Diarios, Multihogares,

Centros de Cuidado Espontáneo y Viviendas Familiares, donde se atienden a los niños y niñas entre 0 a 6 años, al grupo familiar y los miembros de la comunidad, a través de docentes de Educación Inicial, promotores, madres cuidadoras, biológicas y voluntarios.

Ambiente de Aprendizaje: Es un espacio de aprendizaje constituido por la organización del tiempo, los materiales, y las interacciones.

Este espacio debe ser cuidadosamente planificado y organizado con la intención de que ocurran las interacciones de niños y niñas con sus padres, con los adultos y con los materiales, en un sistema dinámico, democrático, humano y de igualdad, a través del cual cada elemento constituyente es un participante activo que se nutre de esa relación.

Coordinación

ÁLVAREZ (2012) la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Nivel Preescolar

Según la página de Internet www.educacionespecial.com, es donde se le ofrece a los niños la oportunidad de desarrollar su creatividad, de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades, estimular su curiosidad y efectuar el trabajo en grupo con propósitos deliberados. En este nivel los niños adquieren la noción, aparentemente sencilla pero fundamental, de que la escritura representa al lenguaje oral y comunica ideas sobre objetos, acciones y situaciones.

Juego

PUGMIRE-STOY (2011) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Estimulación

Según la enciclopedia Escuela para maestros pagina 1015, la estimulación es dar información que puede ser recibida por los sentidos. La riqueza de estímulos, intensidad, frecuencia y duración adecuada, produce un buen desarrollo al cerebro

2.3. Marco referencial

La expresión corporal

Definición

“La Expresión Corporal o lenguaje del cuerpo es una de las formas básicas para la comunicación humana que muchas personas lo utilizan para el aprendizaje, la materia educativa de la Expresión Corporal se refiere al movimiento, con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad. Su objeto de estudio es la corporalidad comunicativa en la relación: ser en movimiento en un tiempo, un espacio y con una energía determinados.

Importancia de la expresión corporal

Se dice que en el ser humanos, el cuerpo es el instrumento de expresión y comunicación por excelencia. Utiliza como recursos expresivos el gesto y al movimiento. El gesto es necesario para la expresión y la comunicación y el movimiento es la base que permite al niño desarrollar sus capacidades intelectuales, su bienestar físico y emocional.

La Expresión Corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana es un lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. La práctica de la expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio.

El lenguaje corporal permite transmitir nuestros sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquel más comprensible. Todos los otros lenguajes (verbal, escrito,...) se desarrollan a partir del lenguaje corporal.

Los padres conocen los sentimientos de sus hijos a través de este lenguaje, sabemos cuándo un niño está triste, no es necesario que lo diga, sus gestos y movimientos nos lo indican, su energía disminuye, quizás permanece sentado, con la mirada lánguida, su postura corporal encorvada, los hombros caídos, etc.; son signos que nos sirven para interpretar su estado de ánimo.

En los primeros años de vida, los padres mantienen un diálogo constante a través de este tipo de lenguaje, es nuestro único medio que tenemos desde bebés para comunicarnos; cuando las madres escuchan al niño

llorar, saben que lo que el bebé quiere decir es que tiene hambre, está aburrido, mojado, o incómodo.

Características de la expresión corporal

Dentro de las características de la Expresión Corporal tenemos:

- Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.
- Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.
- El proceso seguido y vivido por el alumno es lo importante, desapareciendo la "obsesión" por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.
- El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.
- Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada de Expresión Corporal se explica como la Actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

Los objetivos que pretenden son la búsqueda del bienestar con el propio cuerpo (desarrollo personal) y el descubrimiento y/o aprendizaje de significados corporales; como actividad tiene en sí misma significado y aplicación pero puede ser además un escalón básico para acceder a otras manifestaciones corpóreo-expresivas más tecnificadas.

La expresión corporal y el desarrollo de la motricidad gruesa.

La expresión corporal es la manera natural que tenemos los seres humanos para comunicarnos por medio de nuestro cuerpo. Ello comprende los gestos, los movimientos, expresiones del rostro, orientación y localización en el espacio.

Todo lenguaje es una expresión. La Expresión Corporal Infantil, ofrece herramientas para su conocimiento, desarrollo y maduración.

Los diferentes medios de Expresión Corporal Infantil se pueden clasificar así:

- Formas visuales de expresión; dentro de las cuales la expresión corporal, formas jugadas y las expresiones plásticas (Dibujo, modelado, pintura).
- Formas no visuales de expresión; en ella está la expresión oral y la expresión musical.

En todas ellas es necesaria la participación activa de la mente, la sensibilidad e imaginación.

En la Expresión Corporal Infantil, está presente un aspecto importante como es el esquema corporal ya que es la imagen que nosotros construimos de nuestro cuerpo, en relación con el espacio y los objetos

que nos rodean. La adquisición del esquema facilita en el niño la formación del concepto de sí mismo.

La escuela debe generar los espacios de Expresión Corporal Infantil para que estos cuenten con la posibilidad de conocer sus propias capacidades expresivas, impulsando a la creatividad mediante su propia curiosidad mediante diversos escenarios y materiales, con elementos y formas novedosas.

En la Expresión Corporal Infantil son en muchas ocasiones el camino a seguir, basta seguir sus pasos, observarlos y tener la disposición de comprenderles. Nunca se debe subestimar al niño, creer que es un sujeto pasivo que está esperando ser llenado de conocimientos.

En lo referente a la motricidad gruesa, tiene que ver con el desarrollo del niño en lo pertinente al crecimiento del cuerpo y de sus habilidades motoras como caminar, correr, saltar, gatear entre otros, se maneja integralmente lo cognitivo, emociones y los sentidos, empleadas para poder ser y expresarse de una manera armónica en su medio.

Dentro de la motricidad gruesa está formada por factores como:

- La coordinación, que es la que le permite al niño realizar movimientos armónicos; en ella están inmersa la coordinación viso motriz y la coordinación segmentaria.
- El equilibrio; este implica mantener el cuerpo en la posición deseada.
- El ritmo; nociones de velocidad, seguir los tiempos, le sirve al niño para expresar sus sentimientos por medio de su cuerpo.
- Esquema Corporal; reconocimiento de las diferentes partes del cuerpo y sus movimientos, ubicándolos en el espacio y tiempo.
- Espacio tiempo y desplazamientos; con ella se adquiere nociones de adelante, atrás, arriba, abajo, lateralidad.

- Relajación neuromuscular; donde el niño realiza a conciencia distensión muscular e inhalación y exhalación.

La Psicomotricidad gruesa tiene su mayor desarrollo de los 0-6 años de edad, y para cada niño puede desarrollarse de manera diferente; sin embargo existen pautas generales para cada edad. Como por ejemplo:
Antes de los seis meses: deben sostener la cabeza, expresar sentimientos, reírse y compartir con su entorno.

Al primer año: debe ser capaz de sentarse y apoyarse y emitir sonidos, aunque sean balbuceos.

A los dos años: si el niño no camina o no tiene lenguaje.

A los tres años: ya se debe notar el desarrollo motor más complejo, si no salta o no demuestra interés por el entorno es momento de preocuparse.

A los cuatro años: un niño que se descortine mucho, que se cae muy seguido y que no es capaz de escalar. Basta con verlo jugar junto a sus amigos, si está muy atrás respecto a ellos.

A los cinco años: el niño ya debería tener la motricidad gruesa completa a grandes rasgos, aunque en algunas cosas sea un poco torpemente. Si no es así, y se notan dificultades graves en sus movimientos se debe consultar al pediatra.

A los 6 años, la maduración debe estar completa esta edad es propicia para fomentar actividades donde el niño desarrolle el equilibrio y coordinación de movimientos.

Si se detectan algunos cambios bruscos frente a Psicomotricidad gruesa y las habilidades que el niño debe tener de acuerdo a su edad se deben consultar a un especialista para un rápido diagnóstico y tomar los correctivos necesarios.

Hay que recordar que los problemas de desarrollo de la Psicomotricidad gruesa no necesariamente implican problemas psicomotores. Muchas veces niños con problemas auditivos o a la vista no pueden desarrollarse bien en este aspecto.

Como vemos la Psicomotricidad gruesa forma parte importante del desarrollo integral de los niños por lo que los programas escolares deben estar bien encaminados en el buen desarrollo en este aspecto.

MOTRICIDAD GRUESA

Definición

"Desde el área de educación física se intenta educar las capacidades motrices de los alumnos. Ello supone desarrollar destrezas y habilidades instrumentales que perfeccionen y aumenten su capacidad de movimiento, profundizar en el conocimiento de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y asumir actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz.

La enseñanza en esta área implica tanto mejorar las posibilidades de acción de los alumnos, como propiciar la reflexión sobre la finalidad, sentido y efectos de la acción misma".

Características de la motricidad gruesa

En la educación física el movimiento o ejercicio es el principal medio con que se cuenta, y es de tal importancia que es preciso su estudio profundo de todos sus aspectos biológicos, mecánicos, fisiológicos y psicológicos.

El ejercicio físico puede definirse como una liberación espontánea de energía tanto física como psíquica y ambas están estrechamente

relacionadas, que si faltase una de ellas, el ejercicio quedaría alternado fundamentalmente, e incluso inhibido.

En el estudio que viene a continuación sobre las características y las condiciones que deben revertir el ejercicio físico, comprenden los aspectos fundamentales que condicionan su ejercicio; el aspecto técnico y el aspecto psico-fisiológico.

Aspecto Técnico: Supone un primer acercamiento a los tipos o características de los ejercicios dentro de éstas hay que considerar dos clases fundamentales:

- Ejercicio sintético: Este se compone de movimientos naturales y espontáneos, en lo que el sujeto se manifiesta libremente o hace trabajar su sistema nervioso.
- Más que una parte del cuerpo se dirige al sujeto entero, sin dividirlo artificialmente, contribuyendo así el medio más adecuado para la educación física de pequeños y jóvenes.
- Ejercicio analítico: Parte del estudio detallado de los huesos, articulaciones, músculos, etc. Que intervienen en cada movimiento pretende una educación física mediante la acción separada sobre cada elemento del cuerpo, originando una gimnasia mecánica, fisiológica y estática, que exige una gran atención.

Aspecto Psicofisiológico: En los movimientos del ser humano, no puede ignorarse el componente neurofisiológico. El movimiento consiste en una reacción motora ante una excitación interna o externa. Se aprovechan así dos importantes propiedades de los músculos: su excitabilidad y su poder de contracción. Para que haya, se precisa un estímulo capaz de excitar la fibra muscular, al contraerse ésta y actuar sobre los huesos en que se inserta se produce el movimiento.

La corriente nerviosa es el estímulo natural y llega a los músculos a través de los nervios motores, cuyas terminaciones se exponen por la superficie muscular bajo el nombre de placa motriz. Pero no siempre es la corriente nerviosa, es el estímulo que actúa sobre los músculos, no todos los movimientos se realizan bajo la coordinación de las zonas motoras de nuestra corteza cerebral. Según la altura de los centros nerviosos que intervienen y el tipo de enlace entre la excitación y respuesta, se originan los siguientes movimientos:

- **Movimiento reflejo:** En él hay reacción muscular sin que intervenga lo consciente, esto es sin la actuación de la voluntad, aunque éste puede modificarse la respuesta. Los movimientos pueden ser: - Reflejo nervioso: o respuesta motora a un estímulo sensitivo adecuado.
- **Reflejo condicionado:** en el que el estímulo apropiado se sustituye por otro distinto (estímulo condicionado desencadenándose la misma respuesta que ante aquel).
- **Movimientos espontáneos:** Expresan el libre sentir del alumno, sin intervención de factores externos. Tienen su máximo desarrollo en la edad escolar, manifestándose especialmente en el juego. Aquí la misión del educador es, sobre todo, de control evitando un excesivo gasto de energía al que los escolares son muy propensos por la excitación del juego.
- **Movimientos voluntarios:** En educación física los movimientos voluntarios han de tener prioridad sobre cualquier otro, pues con ellos los alumnos ejercitan sus facultades físicas y psíquicas. La automatización ahorra energías en la ejecución de ejercicios difíciles, pero también disminuye la función educativa en acción.

El juego motriz y la didáctica

En el planteamiento metodológico merece una consideración especial el juego motor, que en esta etapa educativa está llamado a estar casado con la didáctica. En efecto, nuestra práctica de la Educación Física en la educación infantil nos llevará a establecer una metodología educativa basada en las experiencias, en actividades lúdicas y en juegos, y esta es la forma como se bordarán los diferentes contenidos educativos que hemos establecido.

Brilla con luz propia la función del juego como instrumento de desarrollo motor de una manera lúdica, pero a la vez, y si cabe, más importante, como contexto en el que observar las conductas motrices significativas cuyo análisis y manipulación constituye la verdadera esencia de la educación física, que en este nivel educativo se confunde con la educación en general.

Sin duda, la conducta motriz integra elementos cognitivos, afectivos y motrices, y nos muestra al niño al desnudo, tal como es, desplegando sus extraordinarias potencialidades de perfección, las que paulatinamente actualizará a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que el juego, como hemos dicho, actúa como instrumento y fin. El juego contiene por sí solo todas las posibilidades de transición entre la imaginación creadora y el hacer constructivo, estableciendo la continuidad en el niño entre el juego y el trabajo

El juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores, ya que en él se concilian acción, pensamiento y lenguaje (Bruner, 1979), acción, símbolo y regla (Piaget, 1936) e integración. Porque el juego permite construir de manera integral funciones tan importantes como el tono, el equilibrio, la lateralidad y las conductas perceptivo-motrices, a la

vez que conocer y adaptarse al medio físico y social. ¿Qué da más que el juego?

Las propuestas motrices que se realizan para los jardines de infancia o escuelas infantiles, y colegios de infantil y primaria están dirigidas al desarrollo general o mejora de los factores perceptivos, motores, físico motores y afectivo-relacionales que componen integralmente al niño; de ahí que nuestra intervención desde la educación física esté destinada al completo desarrollo, al desarrollo armónico y equilibrado de los aspectos constitutivos de la personalidad infantil.

El compromiso es con la multiplicidad de vertientes y significados de una misma actividad. Dentro de las finalidades, cada una de las unidades didácticas y sesiones de trabajo tendrán en cuenta la unicidad global del niño, por lo que el diseño y la adaptación de los espacios deben de favorecer:

- La intención educativa, la construcción de la identidad y afirmación del yo, el desarrollo de la autoestima, las actitudes y comportamientos positivos, las relaciones satisfactorias con el entorno físico y social, la conjunción armoniosa de la individualidad y la socialización.
- La adquisición del dominio y el control del cuerpo, la realización de juegos y movimientos naturales, la mejora de la coordinación y el equilibrio, el desarrollo de la condición física, y el enriquecimiento del comportamiento motor y de la eficacia corporal.
- La percepción del propio cuerpo y de la realidad exterior, la organización y estructuración de las sensaciones recibidas, la adquisición de competencias y la construcción de conocimientos, la expresión, la comunicación y representación, y el desenvolvimiento en su medio físico y social.

A estos efectos, las actividades propuestas en el aula-sala de Educación Física son una continuidad de las planteadas en el resto de la jornada, incluidas en unidades didácticas globalizadas, lo cual significa que el desarrollo de la motricidad está integrado con el resto de los aprendizajes.

De esta manera, las propuestas de Educación Física se presentan como «ambientes de aprendizaje» y «espacios de acción y aventura», bajo tareas motrices con músicas y cuentos introductorios en torno a tópicos como el mundo de los animales (el zoo, la selva, Tarzán y Jane en la jungla, los animales de la granja o los animales marinos), las estaciones del año (el sol, la lluvia, la nieve, el viento, los árboles, las flores, etc.), la navidad (la familia, los villancicos, los regalos, Papá Noel, los Reyes Magos, etc.), el carnaval, un paseo por mi ciudad (los medios de transporte, los bomberos, etc.), el circo, los personajes de los cuentos, etc. Estos, pues, son los ambientes donde se trabajarán los contenidos que propicien el desarrollo de:

- Las manipulaciones (asir, soltar, golpear, lanzar, recibir).
- Los patrones de movimiento y relacionados con la coordinación dinámica general (rodar, gatear, andar, reptar, saltar; giros, lanzamientos, empujes, tracciones).
- El esquema corporal (estructura global y segmentaria del cuerpo).
- La salud corporal (creación de hábitos de higiene).
- La percepción espacial (nociones de orientación y situaciones).
- La percepción temporal (ritmos, antes, después).
- La expresividad corporal (control tónico, relajación, posibilidades expresivas).
- La creatividad (idear ejercicios, proponer iniciativas de juego, fantasía, imaginación, etc.).
- Las relaciones sociales (aproximarse al grupo, hacer contacto visual, dejar y pedir objetos, agradecer, ponerse de acuerdo, compartir). En definitiva, propiciar el desarrollo de actividades con

el entorno próximo, natural, y en espacios recreativos con los iguales y con los adultos.

- La expresión de emociones (alegría, afecto, cariño, amor, enfado, etc.).
- La mejora de la autoestima y de las habilidades sociales (disfrutar de las relaciones con los demás, realizar y aceptar juegos que se ajusten a las posibilidades y limitaciones personales, observar a los otros).
- La aceptación y el cumplimiento de normas (respetar límites, seguir consignas, controlar pulsiones de gritos, risas, miedos, ruidos).

Los enfoques y las actividades que aquí se sugieren están fuertemente relacionados con el enriquecimiento del encuentro de los niños en la escuela: el encuentro consigo mismos, con los demás y con el entorno, a través de las actividades motrices y el desarrollo de los sentidos.

Hemos señalado cuál es el estado del desarrollo del conocimiento de la Educación Física en la educación infantil, de la metodología, de la práctica, y nos hemos sumergido en conceptos más amplios con el fin de dar a conocer una teoría global, que abarca desde la necesidad de la asignatura en esta etapa hasta la funcionalidad.

Muchas veces se aspira a la motricidad por sí misma, cuando existen mecanismos sutiles que deben hacer surgir un mundo interior que el niño desconoce mediante pautas no solo concretas, sino perfectamente sistematizadas aunque no por eso rígidas.

El docente debe ayudar a que ese mundo emerja, pero desarrollando pautas de trabajo basadas en un profundo conocimiento de los factores que afectan al cuerpo pues, tal como indica será el maestro el encargado de que los niños se interesen por el conocimiento de todo lo que forme parte del ambiente, del contexto o del entorno.

Si un niño es agresivo, encogido o tímido, lo será en cualquier espacio, y habrá de ser en todos los espacios que deberemos tenerlo en cuenta. Pero quizás sea en la sala-gimnasio de Educación Física, al trabajar aspectos o factores afectivo-relacionales, que podemos encontrar ese lugar adecuado y ese tiempo preciso para operar especialmente en esa faceta de su personalidad, tratando de mejorarla. En el mismo sentido, si un niño es impulsivo o temeroso ante situaciones de actividad que desarrollamos en el gimnasio, hemos de encontrar los espacios y montajes adecuados para incidir en ese aspecto con un trabajo de factores físico-motores.

De igual manera, si es despistado o se distrae con facilidad, habrá que abordar la dificultad con un trabajo de factores perceptivo-motores. Es, pues, nuestra propuesta, que desde todos los espacios trabajemos integralmente la personalidad del niño, lo que supondrá atender cada uno de los comportamientos e incidir especialmente en cada una de sus manifestaciones. Por lo tanto, incluso desde la planificación de las sesiones, las deberemos llevar a cabo de tal modo que los niños en su conjunto puedan desarrollar la totalidad de los aspectos de su personalidad.

Esto implica que en los ejercicios no deben de primar unos aspectos por encima de otros, sino que se les ha de conceder a todos el mismo valor. Pues la práctica de la educación física conlleva la conjunción armónica de los tres aspectos descriptos, los cuales componen la personalidad.

Juego tradicional

Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural.

El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptuarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con

el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo, por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar, ejemplo: inda, lodus, oicus, asobu, aiba, sahaq, giocare, play, jover, spiel, kridati, jokata, etc.

Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin hombre, las características de los juegos podrán ser diferentes, las intensidades diversas, los momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrarles elementos comunes en todas las culturas, prácticamente todas las expresiones lúdicas poseen puntos en común.

El juego no deja de ser un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee una gran libertad, el jugador decide si jugar o no, según el tema, objetivos y materiales de juego.

Existen muchas diversiones que revelan viejas costumbres, expresan acciones de la vida social, reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte, la noche y el día, es mediante el juego que las personas crean lo que está de acuerdo con sus gustos, necesidades y deseos.

Este, no es una actividad específica del hombre, sino que es propia de cualquier especie animal superior; tampoco es una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutan del placer de las actividades lúdicas desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida tiene características y fines diferentes, porque los intereses y motivaciones de cada grupo de edad son también diversas.

El componente motor del juego en las primeras edades disminuye progresivamente, aumentando la complejidad del mismo; las formas de juego de los adultos son más sedentarias y a veces son utilizadas de forma inconsciente, lo que puede representar un medio equilibrador de su vida

Diríamos entonces que es una conducta intrínsecamente motivada, nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, con violencia el sentido del juego a ningún cliente, el juego espontáneo hace que cualquier elemento se convierta en juguete y se vaya delineando un juego que puede ser abandonado en cualquier momento y cuando se retoma es otro.

Mediante el juego los niños pueden lograr:

- Recreación y diversión.
- Liberación de energías
- Relaciones sociales.
- Objetivos físicos.
- Habilidades psicomotoras.
- Finalidades intelectuales.

Analizando el juego desde el aspecto psicomotor vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano.

Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones es también

refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.

Áreas de la motricidad gruesa

Las áreas de la motricidad son:

1. Esquema corporal
2. Lateralidad
3. Equilibrio
4. Espacio
5. Tiempo-Ritmo

Esquema corporal.- Es el conocimiento y la relación mental que cada persona tiene con su propio cuerpo.

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

Lateralidad.- Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía en un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha- izquierda tomando como referente su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de la lectoescritura.

Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

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

Estructuración espacial.- Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio, como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo, o en ambos a la vez las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

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

La motricidad gruesa en el nivel preescolar

Paralelamente en esta etapa se insinúa diversas asimetrías en el comportamiento motriz la lateralidad en el uso de las manos, las piernas o los ojos, va siendo notoria y medible.” Todos los organismos capaces de moverse lo hacen en forma asimétrica cuando no pueden orientarse por señales externas”

Mucho se ha hablado de la lateralidad en el ser humano, y mucho se ha mitologizado al respecto, de manera que el panorama de la información resulta desalentadoramente abigarrado. Como nuestra cultura exige que en la etapa subsiguiente a ésta, es decir, la escolar, se aprenda a escribir,

el previo proceso de definición del hemi-cuerpo dominante adquiere popularmente mayor relevancia.

Creemos que equivocadamente se ha intentado someter a cada sujeto a un entrenamiento excluyente, y si bien ya no es tan frecuente que se exija el uso de la mano derecha, lo es todavía que se oriente al niño al uso de una sola mano. Sin embargo la experiencia ha demostrado fehacientemente que hay una mejoría en las destrezas motrices cuando a niños o a adultos se los entrena también en el uso de la mano no preferida.

La elección de esta mano parece ser un rasgo hereditario recesivo, aunque sometido también a influencias culturales. Puede afirmarse por fin que la preferencia por mano, ojo y pie, es un proceso complejo, cuya importancia clínica y social ha sido hipertrofiada por una información parcial y no adecuadamente actualizada.

En otro orden de cosas, destaquemos que la gran diversificación de conductas motrices, la comprensión de situaciones sociales, y el desarrollo del lenguaje, hacen más factible la experimentación con niños en la edad preescolar que con aquellos que cursaban la etapa precedente. Por tal motivo, este período se ha convertido en un espacio privilegiado para la discusión clásica entre los partidarios de la influencia prioritaria de la maduración, y aquellos que sostienen el predominio del aprendizaje en el desarrollo psicomotor

ACTIVIDAD LÚDICA

Definición

La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad el acto lúdico es, por definición, un acto de re-creación destinado a propiciar el desarrollo integral del niño mediante acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad.

La actividad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida.

Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

La actividad lúdica promueve el desarrollo de habilidades, son los juegos que van ayudar alcanzar parámetros normales establecidos, el juego y la actividad lúdica tienen el mismo significado por lo que se desenvuelve también como actividad libre y espontánea que lleva alcanzar niveles y destrezas más amplias.

La metodología lúdico-creativa

En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

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

El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa.

La actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia. Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.

Coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales:

- **Voluntariedad:** Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- **Satisfacción inmediata y directa:** Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- **Autoexpresión:** Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Activa: Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas.

Pasiva: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

El Juego Psicomotor

El juego psicomotor, es una experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención de: el niño y compañeros de juego adultos o niños, los objetos de interés u objetos de conocimiento, así como el espacio y el tiempo para jugar; de modo tal que en el transcurso de los doce primeros meses de vida, la ejercitación y la práctica de los órganos

sensoriales del niño en interacción consigo mismo, con las personas y con los objetos que lo rodean estimulan la psicomotricidad.

Hecho que se manifiesta en las habilidades físicas, intelectuales y afectivo-sociales desarrolladas, evidenciando la coordinación entre el cerebro, los órganos sensoriales y los músculos que, en sí misma, facilita la transformación de los actos reflejos inconscientes en actos voluntarios conscientes, en la medida que los movimientos adquieren un determinado significado y sentido según su intención y su orientación hacia sí mismo, hacia una persona o un objeto, para el logro de una meta concreta, objetiva y directa, inicialmente individual o personal y progresivamente grupal o colectiva.

De tal manera, en y a través del juego psicomotor individual o grupal, el niño experimenta el tránsito de la acción por sí misma a la acción para la creación, se interesa por los movimientos y pone en práctica los movimientos como medio para alcanzar un objetivo-meta personal o colectivo, al mismo tiempo que, crea el significado y el sentido referencial que para sí mismo o para el grupo deben tener los objetos del medio social, físico y natural que en determinado lugar y momento elige y selecciona, y se hace cargo de las características y el rol que una persona adulta o niño debe desempeñar en su experiencia, su actividad o su tarea física, intelectual y, consecuentemente, afectivo- social.

La expresividad motriz es muy importante en el juego psicomotor ya que el niño pone en movimiento todo su cuerpo sin temor, consiguiendo así descargar grandes cantidades de energía, tensiones, conflictos, etc. Viviendo el placer que produce el movimiento del propio cuerpo, el niño logrará sentir una descarga tónica, que, a su vez, le permitirá alcanzar una descarga emocional.

A medida que el exceso de deseo motriz se atenúe, el niño comenzará a investir los objetos de la sala, iniciándose en el juego simbólico en el juego simbólico se pondrán de manifiesto las vivencias personales de cada uno, mostrándose así la trayectoria vivida pues el niño, en su juego, tratará de entender la realidad y las situaciones que ha experimentado a partir de simularlas en su juego.

Los juegos se agrupan en función de las características de la educación psicomotriz, que es la expresión corporal del niño de su inteligencia cenestésica, espacial y comunicativa a través de los movimientos de su cuerpo, en donde se busca un juego apropiado para cada una de estas características. La clasificación es la siguiente:

1. Juegos de coordinación psicomotriz. Estos juegos parten de que el niño y la niña a los 3 años pueden correr, hacia los 4-5 años controlan mejor la iniciación de un movimiento, las paradas y los cambios de dirección a los 5 años domina el equilibrio estático e involucra la carrera en el juego, siendo al final de esta etapa, aproximadamente a los 9 años, cuando puede relajar voluntariamente un grupo muscular los juegos que lo componen son:

- Juegos de motricidad gruesa: coordinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación.
- Juegos de motricidad fina: coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz.
- Juegos donde intervienen otros aspectos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo

2 Juegos de estructuración perceptiva:

- Juegos que potencien el esquema corporal: conocimiento de las partes del cuerpo, hay tres niveles: nivel del cuerpo vivenciado (hasta los 3 años), nivel de la discriminación perceptiva (de los 3 a 7 años) y nivel de la representación mental y de conocimiento del propio cuerpo (de 7 a 12 años).
- Juegos de lateralidad: respecto a la lateralidad deberemos respetar que hasta los cinco años el niño y la niña utilizan las dos partes de un modo poco diferenciado. En este sentido, los planteamientos lúdicos tendrán un carácter global y enriquecedor a nivel segmentario. Entre los 5 y 7 años, que es cuando se produce una afirmación definitiva de la lateralidad, seguiremos potenciando el descubrimiento segmentario y, por último, a partir de los 7 años, cuando se produce una independencia de la derecha respecto de la izquierda, será cuando el trabajo analítico y de disociación segmentaria cobrará más relevancia.
- Juegos de estructuración espacio-temporal: es en esta etapa, cuando el niño y la niña empieza a reconocer y reproducir formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda, y enriqueciendo sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí). Con todos estos recursos el niño y la niña podrán escoger otras referencias además del cuerpo y podrá situarse en otras perspectivas.
Podrá organizar su espacio, respetando proporciones y dimensiones. La orientación temporal es indisociable de la orientación espacial. Las relaciones entre espacio, tiempo y velocidad, aparecen al final de esta etapa.

- Juegos de percepción espacio-visual: percepción visual: partes-todo, figura- fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado.
- Juegos de percepción rítmico-temporal: percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal,
- Juegos de percepción táctil, gustativa, olfativa, auditiva y visual.
- Juegos de organización perceptiva.

El juego ayuda a que el niño desarrolle sus habilidades psicomotrices, pues la actividad motriz está presente en toda actividad lúdica, ya sea en un juego simbólico o de imitación, en la construcción con bloques o en los juegos de refugio. En este sentido, a medida que el niño juega, va conociendo las diferentes posibilidades que ofrece el cuerpo en movimiento, va perfeccionando el dominio del mismo y va construyendo una mayor precisión y complejidad motriz.

Orientaciones metodológicas para la dirección pedagógica del juego.

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello (el aula de psicomotricidad); en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etc.) aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros.

En la práctica psicomotriz se tratan el cuerpo, las emociones, el pensamiento y los conflictos psicológicos, todo ello a través de las acciones de los niños: de sus juegos, de sus construcciones, simbolizaciones y de la forma especial de cada uno de ellos de relacionarse con los objetos y los otros. Con las sesiones de psicomotricidad se pretende que el niño llegue a gestionar de forma autónoma sus acciones de relación en una transformación del placer de hacer al placer de pensar.

La metodología del juego persigue provocar un determinado tipo de actividad mental por medio de la acción, la cual siempre implica realizar un movimiento concreto, los movimientos corporales son variados y van desde grandes movimientos (saltar, trepar, lanzar una pelota), hasta movimientos de pequeña amplitud; como lo de la psicomotricidad, que son aquellos que facilitan la realización de movimientos que desarrollan la motricidad fina y la coordinación óculo-manual; como: enhebrados, lazos, bastidores.

Para ello se incluyen materiales cuya utilización requiere haber adquirido un cierto nivel de habilidad manual y destrezas de pensamiento, y que permiten la solución de ciertos problemas.

Estos materiales se utilizarán teniendo en cuenta el nivel de desarrollo de los niños y las niñas, por lo que el grado de dificultad de las actividades debe aumentar progresivamente.

También es conveniente recordar que con estos materiales se logran múltiples aprendizajes, no sólo en la dimensión psico-motora del desarrollo, sino también en la dimensión cognitiva, por lo que su uso adecuado facilita la integración de la enseñanza y del aprendizaje..

Funciones de la actividad lúdica

Las funciones de la actividad lúdica varían según las edades de los niños y según sus experiencias particulares; en el primer momento, es una vía de conocimiento.

Un bebé que se aferra al dedo de su padre mientras sonríe está iniciándose en el juego de aprendizaje; se ejercita, ganando confianza y sintiendo el afecto que le rodea.

Los niños aprenden a través del juego, reproduce e imitan lo que ven y se aseguran de que funcione por otra parte, esta actividad les permite hacer su propia creación de la realidad; pueden repetir situaciones que les han causado placer o reelaborar situaciones complejas que les han afectado y que tratan de superar. La actividad lúdica es trascendental para el desfogue de tensiones emocionales:

1. Permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuyen al desarrollo de su personalidad y autoestima.
2. Contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y a la asimilación de comportamientos socialmente establecidos
3. Es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, pensamiento, la imaginación, etc.
4. Es necesario para la creación de autopistas neuronales, sobre todo durante los cinco primeros años de vida.

Fases de la actividad lúdica.

- 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 el estudiante.

La participación 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. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- 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. Además, 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.

2.4. Hipótesis

La aplicación de la actividad lúdica ayudará a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de educación inicial de Educación, inicial Paralelo “ B “ de la Escuela Vespertina Rio Cururay.

2.4.1. Identificación de variables independiente

Actividades lúdicas

2.4.2. Identificación de variables dependiente

Desarrollo de la motricidad gruesa

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumentos
<p>Actividad lúdica es un acto de re-creación destinado a propiciar el desarrollo integral del niño mediante acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad.</p>	<p>Acto de re-creación</p> <p>Acciones ejecutadas de forma libre y espontánea</p> <p>Desarrollo integral</p>	<p>Alegría</p> <p>Diversión</p> <p>Placer</p> <p>Caminar</p> <p>Correr</p> <p>Saltar</p> <p>Trepar</p> <p>Capacidades</p> <p>Habilidades</p> <p>Destrezas</p>	<p>¿Manifiesta sus sentimientos de enojo, felicidad y cariño?</p> <p>¿Caminar sobre una tabla y mantener el equilibrio?</p> <p>¿Se mede en el columpio iniciando y manteniendo el equilibrio?</p> <p>¿Trepa escaleras de mano o escalera de un tobogán?</p> <p>¿Nombra 10 números?</p> <p>¿Copia un rombo?</p>	<p>Técnica: observación directa</p> <p>Instrumento: lista de cotejos</p>

2.6. Operacionalización de la variable dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumentos
<p>Motricidad gruesa: es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.</p>	<p>Acciones que implican grandes grupos musculares</p> <p>Desarrollo integral</p>	<p>Movimientos musculares</p> <p>Habilidades</p> <p>Destrezas</p>	<p>¿Pueden correr con el balón de fútbol?</p> <p>¿Hacer aeróbicos en donde muevan todo el cuerpo?</p> <p>¿Buscar objetos escondidos en el patio?</p> <p>¿Explorar el área que lo rodea?</p>	<p>Técnica: observación directa</p> <p>Instrumento: lista de cotejos</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

Por el objetivo que se persigue, se empleó la investigación cualitativa y cuantitativa, que facilitan las técnicas de investigación para obtener información a través de un proceso permanente de interacción y retroalimentación, esto es, partiendo de la comprensión de fenómenos sociales, analizarlos, entenderlos y diseñar la guía de estimulación con actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y optimización del aprendizaje en el niño y niñas de educación inicial Paralelo “ B “ de la Escuela Vespertina Rio Cururay

Bibliográfica

Ya que esta se la utilizó como manual de instrucción para la realización del proceso investigativo ya que permitió analizar, evaluar y buscar fuentes de consulta primarias y secundarias de libros, informes, internet, entre otros; para obtener información importante a través de la lectura científica para elaborar el marco teórico.

De campo

Esta permitió extraer los datos de la realidad mediante técnicas de recolección de información (encuestas) a fin de alcanzar los objetivos planteados.

Descriptiva

Se empleó cuando se hizo las respectivas indagaciones sobre las causas de los diferentes problemas y conocer la realidad actual de la motricidad gruesa de los alumnos pre-escolar de la Escuela Vespertina Rio Cururay Para el desarrollo del tema de la investigación se aplicaron los siguientes métodos:

Método Analítico

Permitió realizar el diseñar la guía de estimulación con actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y optimización del aprendizaje en el niño de 4 a 5 años, aplicando como instrumento encuestas de los involucrados para analizar cada uno de los procesos para cumplir con los objetivos de la presente investigación.

Método Deductivo

En este método se utilizó el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones, cuya aplicación sea de carácter general.

3.2. Población y muestra

Población

La población definida para la investigación correspondiente fue a la docente, y a los alumnos educación inicial Paralelo “ B “ de la Escuela Vespertina Rio Cururay

Los estratos que se seleccionarán serán los siguientes:

CUADRO 1. Población de investigación

COMPOSICIÓN	POBLACIÓN
Docente del primer año de básica	1
Alumnos	25
TOTAL:	26

Fuente: Secretaria de la Escuela de Educación inicial Paralelo “ B “ de la Escuela Vespertina Rio Cururay

Elaborado: Autora

Muestra

Para realizar las encuestas se tomó el 100% de la población de los implicados, no se aplicó la fórmula de la muestra por motivo de que la población es muy pequeña solo de 26 personas.

3.3. Instrumentos de recolección de datos

Asimismo las técnicas e instrumentos de investigación que se utilizaron fueron de:

Observación directa

Se basó en la información que se obtuvo a través de las visitas realizadas a la Escuela de Educación Vespertina Rio Cururay a para determinar el efecto que produce la deficiencia de actividades lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa

Encuestas

Se utilizaron encuestas que afirmaron la formulación de los objetivos y determinando resultados, mismas que fueron aplicadas a los docentes, y alumnos.

Listas de Cotejo

Se aplica una listas de cotejo previamente elaboradas, de la Guía Portage modificadas por la investigadora, que será aplicada en cada uno de los niños, con ítems relevantes al desarrollo de la motricidad gruesa.

Para la realización de la investigación y en el afán de alcanzar los objetivos propuestos se utilizaron las siguientes fuentes de investigación:

Fuentes primarias

La recolección de datos primarios se efectuó por: encuestas, observación y entrevistas que garantizan veracidad y aplicabilidad al problema concreto.

Fuentes secundarias

Punto de partida de la investigación, tiene la ventaja de fácil consulta, se refiere a la información que se obtuvo en lo relacionado con el trabajo de investigación entre las cuales se puede mencionar la recopilación de datos a través de textos, folletos, revistas e internet que sustenten el trabajo de investigación.

3.4. Análisis e interpretación de datos

En este capítulo se muestran los resultados de la investigación, el cual comprende el análisis e interpretación de resultados y las conclusiones que se plantean en base a los datos recolectados revisando los instructivos de la Escuela de, educación inicial Paralelo “B” de la Escuela Vespertina Río Cururay.

Con los documentos de apoyo, se procedió al proceso de recopilación de datos. Para ello se necesitó de realizar las encuestas a la docente

Análisis cuantitativo: En el análisis cuantitativo de los resultados se procedió a organizar la información obtenida.

Análisis cualitativo: El análisis cualitativo se lo realizó en base a la guía de entrevistas y encuestas (Anexos), con el propósito de examinar los componentes del plan estratégico.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS LISTAS DE COTEJO.

Las listas de cotejo se realizan con observación y participación directa con cada uno de los niños, y niñas tomando en cuenta los aspectos del desarrollo de la motricidad de la gruesa que se encuentran en la Guía Portage que ha sido previamente modificada por la investigadora.

¿Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado?

CUADRO 2. EQUILIBRIO

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correcta	9	36%
Incorrecta	16	64%
TOTAL	25	100%

Fuente: Secretaria de la Escuela de Educación inicial Paralelo " B " de la Escuela Vespertina Rio Cururay

Elaborado: Rocio Neto Chicaiza

GRÁFICO N° 1



Análisis e Interpretación de Datos

Del total de niños y niñas encuestados el 36% hicieron correctamente el ejercicio de camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado, mientras que el 64% lo hicieron con dificultad

¿Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento?

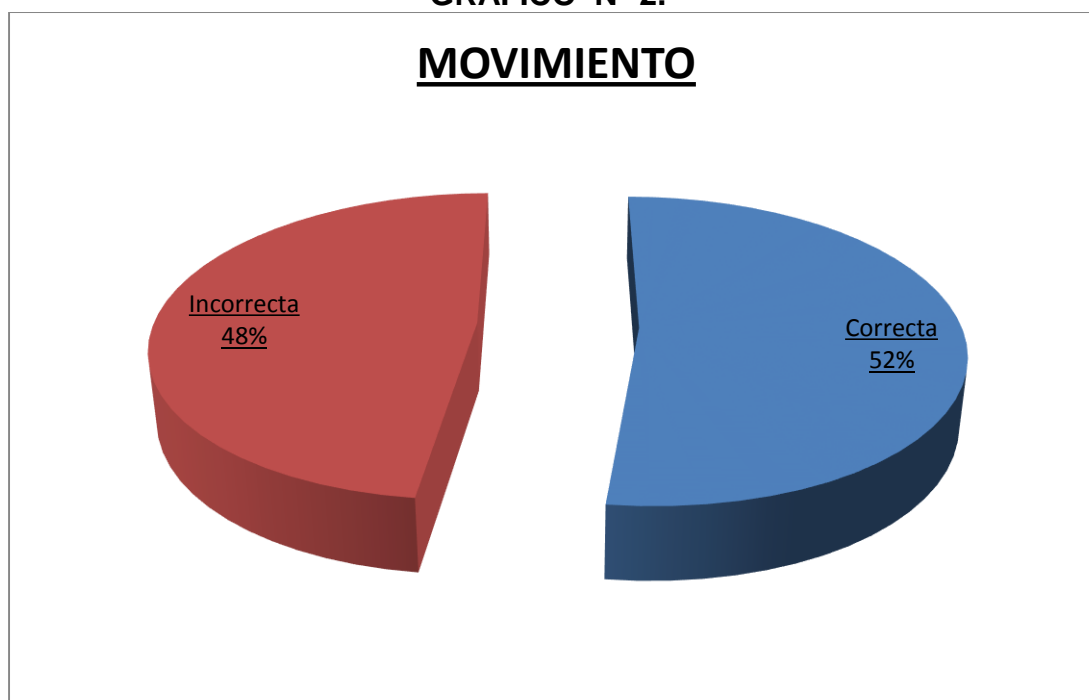
CUADRO 3. MOVIMIENTO

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correcta	13	52%
Incorrecta	12	48%
TOTAL	25	100%

Fuente: Secretaria de la Escuela de Educación inicial Paralelo “ B “ de la Escuela Vespertina Rio Cururay

Elaborado: Rocio Neto Chicaiza

GRÁFICO N° 2.



Análisis e Interpretación de Datos

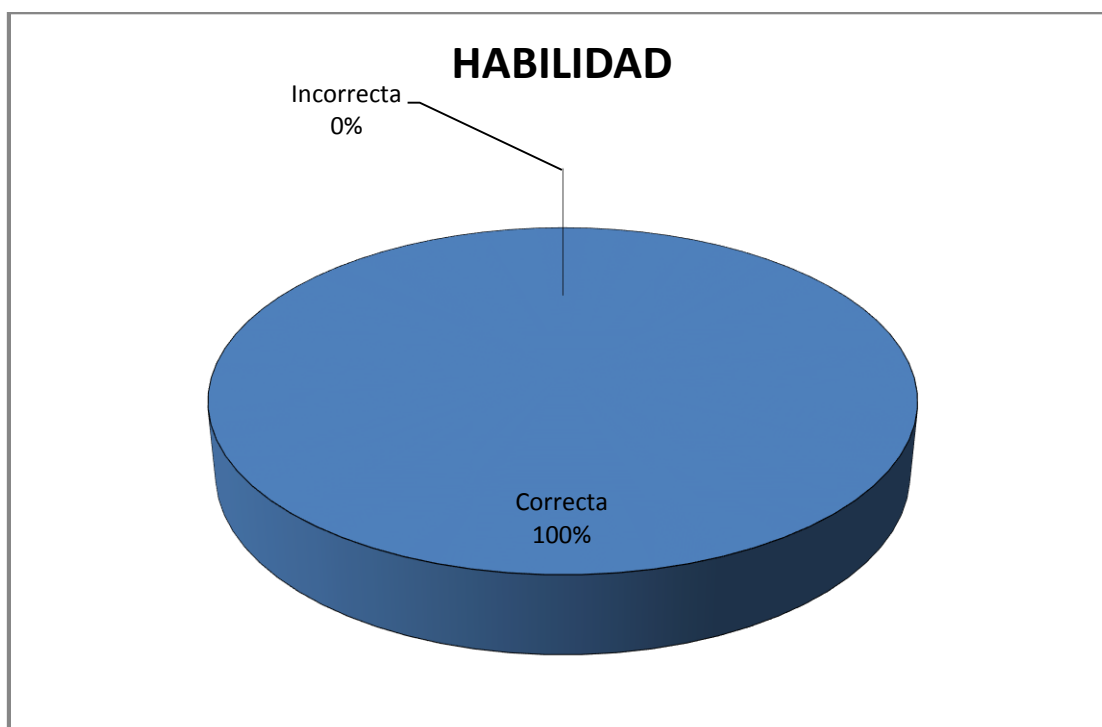
Del total de niños encuestados el 52% hicieron correctamente el ejercicio de mecerse en un columpio desde el inicio y manteniendo el movimiento, mientras que el 48% lo hicieron con dificultad

¿Trepas escaleras de mano o escalera de un tobogán (resbaladero) de 3 m. de altura?

CUADRO 4. HABILIDAD

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correcta	25	100%
Incorrecta	0	0%
TOTAL	25	100%

GRÁFICO N° 3



Fuente: Secretaria de la Escuela de Educación inicial Paralelo “ B “ de la Escuela Vespertina Rio Cururay

Elaborado: Rocio Neto Chicaiza

Análisis e Interpretación de Datos

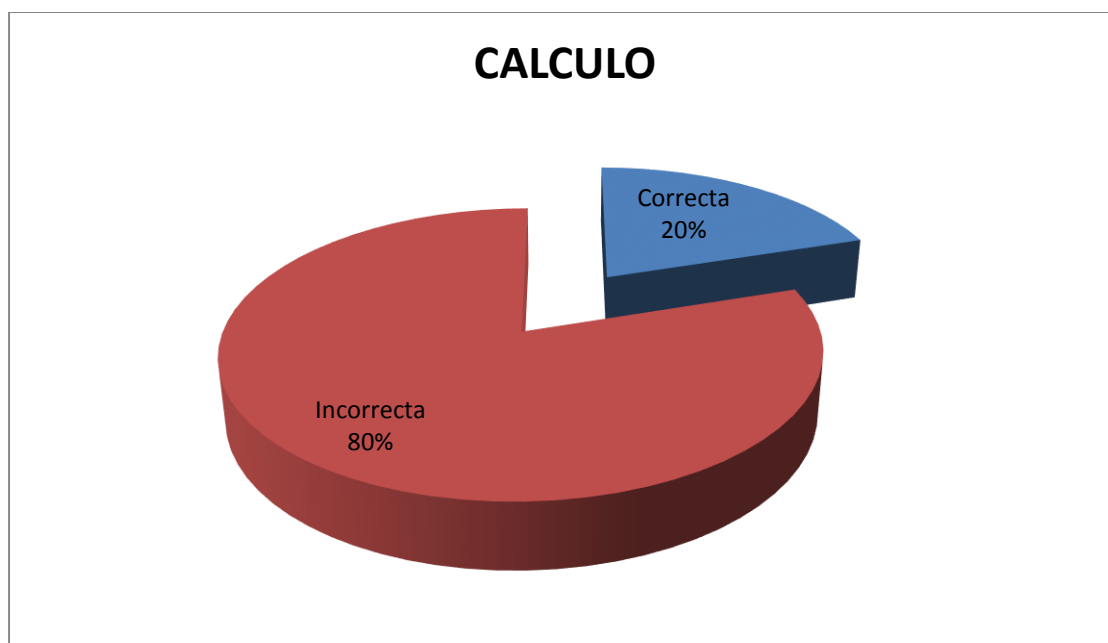
Del total de niños encuestados el 100% hicieron correctamente el ejercicio de trepar escaleras de mano o escalera de un tobogán (resbaladero) de 3 m. de altura

¿Golpea una pelota con un bate o palo?

CUADRO 5. CALCULO

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correcta	5	20%
Incorrecta	20	80%
TOTAL	25	100%

GRÁFICO 4



Fuente: Secretaria de la Escuela de Educación inicial Paralelo “ B “ de la Escuela Vespertina Rio Cururay

Elaborado: Rocio Neto Chicaiza

Análisis e Interpretación de Datos

Del total de niños encuestados el 20% hicieron correctamente el ejercicio de golpear la pelota con un palo, mientras que el 80% no pudieron golpear la pelota

¿Recoge un objeto del suelo mientras corre?

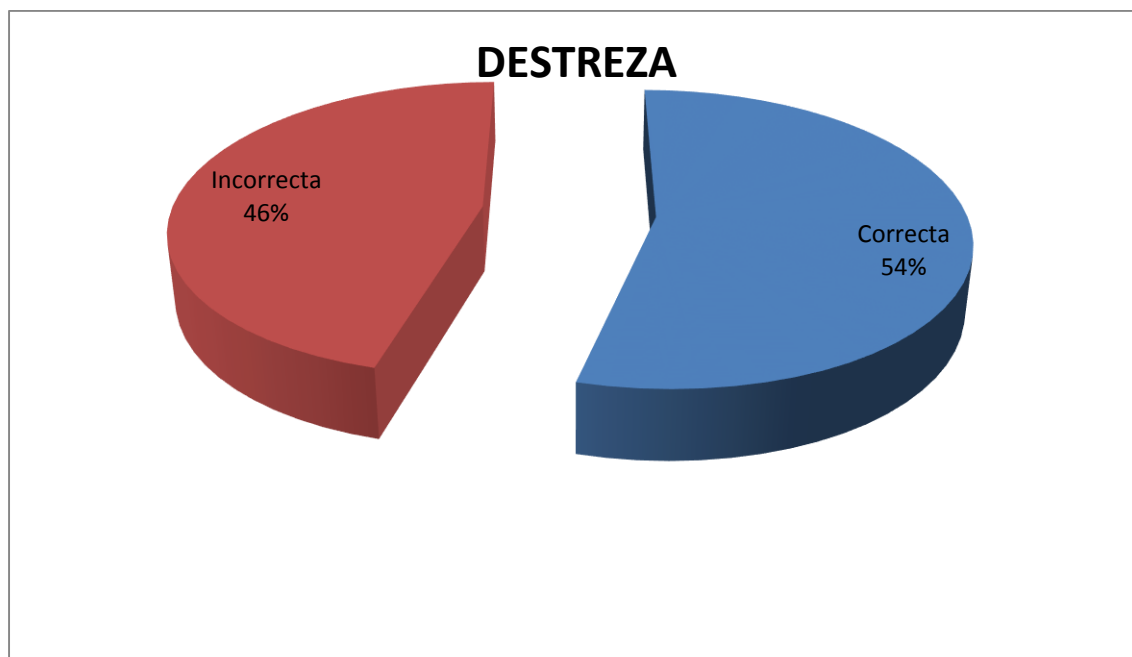
CUADRO 6. DESTREZA

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Correcta	13	54%
Incorrecta	11	46%
TOTAL	24	100%

Fuente: Secretaria de la Escuela de Educación inicial Paralelo " B " de la Escuela Vespertina Rio Cururay

Elaborado: Rocio Neto Chicaiza

GRÁFICO 5



Análisis e Interpretación de Datos

Del total de niños encuestados el 54% hicieron correctamente el ejercicio de recoger un objeto del suelo mientras corre, mientras que el 46% no pudieron hacerlo correctamente.

ANALISIS E INTERPRETACION DE LAS ENTREVISTA

La entrevista se la realizo a la docente de educación inicial, de los alumnos del primer año de educación Vespertina Rio Cururay, quien es la encargada de realizar las actividades diarias:

¿Cómo es la actividad lúdica de los niños con los que usted trabaja?

Manifestó que del total de sus alumnos un 65 % tiene una excelente motricidad gruesa, pero el otro 35% de ellos tienen deficiente motricidad gruesa y necesitan mejorar implementando actividades lúdicas

¿Cree usted que implementar metodología lúdica dentro de su plan de estudio favorecerá el desarrollo de la motricidad gruesa?

Considero que sería muy favorable ya que mediante los métodos lúdicos se podrá mejorar en un 90% la motricidad gruesa de los alumnos y facilita el Aprendizaje

¿Cómo es el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños con los que usted trabaja?

Manifestó que la mayoría tienen un desarrollo de la psicomotricidad muy buena, porque no tienen guías específicas que ayuden al avance de las destrezas psicomotrices del niño.

¿Cómo profesional considera que la actividad lúdica ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa?

Considero que si ya las actividades lúdicas invitan al desarrollo integral del niño, es decir ayuda a evolucionar sus habilidades, capacidades y destrezas.

¿Cuál de estos métodos lúdicos utiliza dentro de sus horas clase?

Manifestó que los juegos en el patio son el método más práctico pero que no son el juego es importante sino las bases teóricas bien explicadas eran suficientes para el desarrollo de sus habilidades.

3.5. Conclusiones

Se ha desarrollado bajo bases teóricas que garantizan el logro de sus objetivos y la comprobación de la hipótesis y tiene como conclusiones

- La importancia de las actividades lúdicas como la intervención activa del encargado, permitir que el niño interactúe en clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin descartar la infinidad de actividades que el encargado puede crear el momento de enseñar convirtiéndose en una estrategia metodológica de enseñanza- aprendizaje.
- Con los resultados de las encuestas con la lista de cotejo que se le aplico a los alumnos de primero de Educación inicial, paralelo “ B” puede observar que en un promedio del 52% de los alumnos tienen su motricidad gruesa aceptable, y el 48% debe mejorar
- Con la guía de estimulación con actividades lúdicas para optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa en el niño o niñas de etapa inicial, se espera que pueda llegar a mejorar al 95% de la motricidad gruesa de estos estudiantes.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

4.1. Título

“Guía práctica de estimulación para el desarrollo de la motricidad gruesa a través de actividades lúdicas”

4.2. Justificación

La implementación de una guía de estimulación a través de actividades lúdicas” basado en Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa, estudiantes de la Escuela Vespertina, de educación inicial paralelo “B” Rio Cururay la misma que nos indica, en que desde el nacimiento el hombre siempre está relacionado de manera directa o indirecta con el juego, mediante el cual expresa sus emociones y sentimientos practicando actividades de recreación que le permitan desarrollarse física y mentalmente, además de servir el juego para relacionarse con otros individuos permitiéndole conocerse a sí mismo y explorar su entorno y alcance de sus capacidades psíquicas, motrices y afectivas.

Es necesaria la aplicación del juego en los primeros años de interrelación con otros niños y niñas de su misma edad a fin de socializar desarrollar y perfeccionar sus capacidades motrices por lo que debería tomarse muy en consideración la implementación del juego como método de enseñanza aprendizaje dentro del proceso de adaptación en los primeros contactos del párvulo al nuevo ambiente al que se enfrenta, de este modo se obtendrá un alternativa diferente y divertida para minimizar el shock que significa para el párvulo el cambio de permanecer en su hogar con su familia ante el ingreso a una institución de educación con nuevas personas que lo rodeen.

4.3. Objetivos

4.3.1. General

Elaborar una guía de Estimulación donde se incluyan actividades lúdicas como medio facilitador para el desarrollo de la motricidad gruesa en los Estudiantes Educación Inicial, Paralelo "B" de la Escuela Vespertina Rio Cururay

4.3.2. Específicos

- Identificar las clases de juegos, para que la aplicación del material sea practica directa y efectiva
- Alcanzar con los juegos tradicionales logren el desarrollo motriz grueso su autoestima y confianza en los niños y niñas

4.4. Desarrollo

4.4.1. Datos de la unidad educativa

Datos Informativos

Ejecutora: ROCÍO AMPARO NETO CHICAIZA

Institución Ejecutora

Unidad Educativa: de Escuela Vespertina Rio Cururay

Ubicación: Del Recinto San Pablo del Cantón Valencia,

Beneficiarios:

Niños, Niñas y maestras

Número de estudiantes:

25 niños y niñas del primer año de educación inicial.

Tiempo estimado para la ejecución:

Periodo lectivo 2014

Equipo técnico responsable

Autora de la investigación: **ROCIÓ AMPARO NETO CHICAIZA**

Autoridades y docentes de la institución.

4.4.2. Fundamentación teórica**Clases de actividades lúdicas**

El juego desde la perspectiva que estamos sosteniendo es un contenido a enseñar independiente de las áreas; independiente en tanto se lo considera un contexto de producción cognitiva indispensable para promover aprendizajes de contenidos específicos.

El juego es como dibujar, hablar, recordar para los chicos hablar de contexto de producción cognitiva significa que el juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de los procesos cognitivos y afectivos que impone. Los chicos no se dan cuenta, no “sienten” esta compleja y estructural actividad mental pero lo cierto es que solo el juego hace que ellos trabajen tanto intelectualmente pasándola tan bien.

Si a jugar se enseña jugando pensaremos en distintos formatos de juego para poder enseñar a jugar de distintas maneras y a distintos juegos.

Conceptualizar al juego como formato significa pensar al juego desde un modelo relacional las acciones de los jugadores son interdependientes, reguladas entre sí y por las reglas y metas del juego. En este sentido el juego es un contexto de encuentro y producción que presenta atributos propios modos de hacer, comunicarse y producir que no se dan con ese orden y atributos en otros contextos.

Los juegos pueden presentarse de distintas maneras en este escrito pensaremos sobre el juego trabajo, el juego con intención educativa y el juego en el patio.

Pero es necesario tener en cuenta cuales son los contenidos que se deben trabajar para lograr un desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de edad preescolar los cuales se citaran a continuación:

Juegos motores 3-4 años

1. Nombre: “Carrera de tortugas”

Tipo: Juego motor

Edad: 3-4 años

Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante

Participantes: 10 chicos en adelante

Lugar: Patio o Parque

Desarrollo: Se debe delimitar el trayecto de la carrera todos los participantes deben tener un almohadón o una almohada pequeña, se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga) Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido, la tortuga que primero llega es la ganadora.

2. Nombre: “Jirafa y sapitos”

Tipo: Juego motor

Edad: 4 a años

Lugar: Patio o gimnasio

Desarrollo:

3. Nombre: “Malavaristas” Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada a la señal del docente, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego.

Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para trasponer la línea final en la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

Tipo: Juego motor

Edad: 4 años

Lugar: Patio o gimnasio

Materiales: Un borrador, libro o regla y una señal para cada grupo

Desarrollo: Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.

4. Nombre: “Sacarle la cola al burro”

Tipo: Juego motor

Edad: 3-4 años

Participantes: 10 chicos en adelante

Materiales: Una soga

Lugar: Patio o parque

Desarrollo: Un niño corre llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga el primero que lo logra pasará a llevar la soga.

5. Nombre: “El lobo y las ovejas”

Tipo: Juego motor

Edad: 4 a 5 años

Participantes: 10 chicos en adelante

Materiales: Un refugio y una soga

Lugar: Patio o parque

Desarrollo: Las ovejas son traviesas y se escapan del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga, el lobo espía detrás de un árbol, esperando para atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo.

6. Nombre: Explotando globos

Tipo: Capacidades físicas, equilibrio, fuerza, velocidad

Edad: 2 a 3 años

Cantidad de participantes: Más de 20

Material: Globos

Desarrollo: Se formarán 2 equipos, arrodillados, uno detrás de otro del otro lado estarán los globos, inflados, cuando den la señal, saldrán uno de

cada equipo saltando, tomar el globo con la mano y deberán reventarlo con la cola.

Gana el equipo que primero termine.

7. Nombre: Jugamos con el cuerpo

Tipo: Capacidad física, equilibrio, velocidad, fuerza

Edad: 4 años

Lugar: Patio

Cantidad de participantes: 6 por equipo

Material: Tarjetas

Desarrollo: Dos equipos, sentados en fila india, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer. Se paran dos de cada equipo y sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: pies con rodilla, otro de cada equipo y deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio.

8. Nombre: El anillo travieso

Tipo: Desarrollo de la motricidad

Edad: Etapa Inicial

Espacio: Al aire libre o espacio cerrado

Cantidad de participantes: Limitada por ronda

Material: Soga y un anillo que se deslice por esta y pueda ocultarse en la mano de un niño.

Desarrollo: Todos los niños menos uno deben sentarse en ronda tomando la soga. Uno se oculta el anillo en su mano, sin que lo vea el niño que va al centro. Cuando el niño del centro descubre quien tiene el anillo, tomará su lugar. Será ganador aquel niño que nunca fue descubierto.

A la hora de realizar una actividad lúdica

Algunos aspectos esenciales a la hora de realizar una actividad lúdica son:

- Corta duración
- Reglamento simple y variable
- Tener en cuenta intereses y expectativas de los participantes
- Dificultad creciente
- Permitir participación, organización y autogestión
- Hora del día y condición climática
- Improvisación
- Involucrar a todos los participantes
- Preferiblemente al aire libre
- Seguridad de los participantes
- Diferencias de los participantes

Aspectos metodológicos

Igualmente, se deben tener en cuenta algunos elementos que aseguran el éxito de una actividad lúdica, como por ejemplo:

- Seleccionar y ambientar el lugar
- Elegir adecuadamente el juego
- Dar el nombre al juego
- Explicar el juego paso a paso
- Utilizar el ejemplo
- Terminar el juego en el tiempo adecuado
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos
- Misterio
- Actitud de quién dirige
- Realizar las mismas cosas que los participantes
- Organización impecable
- Ingenio

- Mediación – arbitraje
- Señales claras y sencillas
- Utilizar variantes
- Número de participantes
- Condiciones de espacio y tiempo
- Intensidad de juego
- Duración del juego
- Grado de dificultad
- Objetivo de la sesión
- Implementos
- Tareas especiales
- Modificación de las reglas.

La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado.

El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, presentamos

una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz. - Equilibrio. - Fuerza. - Manipulación de objetos. - Dominio de los sentidos. - Discriminación sensorial. - Coordinación viso-motora. - Capacidad de imitación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad. -La discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático. - Desarrolla el Rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><i>Juegos simbólicos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás. - Conocimiento del mundo del adulto. - Preparación para la vida laboral. - Estimulación del desarrollo moral. <p><i>Juegos cooperativos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. - Potencia el desarrollo de las conductas sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño. - Produce Satisfacción emocional. - Controla la ansiedad. - Controla la Expresión simbólica de la agresividad. - Facilita la resolución de conflictos. - Facilita patrones de identificación sexual.

4.5. Recursos, materiales y financiamiento

Para elaborar y poder llegar a buen término con la presente investigación se requiere de ciertos recursos que se detallan así:

4.5.1. Recursos humanos

- Maestros de la Universidad.
- Director
- Personal Docente y Autoridades del establecimiento educativo donde se realizará la investigación.
- Alumnos del establecimiento a investigarse.
- Investigadora: Roció Neto Chicaiza

4.5.2. Materiales

Los materiales que se utilizaron para la realización de la investigación se detallan a continuación

DETALLE	CANT
Libros	3
Hojas A4	80
Cartucho a negro	1
Cartucho a color	1
Copias	13
Anillado	1
CD	1
Carpeta	1
Memoria flash	1

Equipos

Los equipos utilizados fueron:

DETALLE	CANT
Computadora	1
Impresora	1
Copiadora	1
Anilladora	1
Cámara	1

4.5.3. Financiamiento

Los recursos económicos son solventados según lo propuesto a continuación:

CANT	MATERIALES	P.UNIT	TOTAL
26	MATERIAL PARA ENCUESTA	0,15	3,90
50	COPIAS	0,03	1,50
1	RESMA DE HOJAS A4	3,60	3,60
1	CARTUCHO A NEGRO	19,50	19,50
1	CARTUCHO A COLOR	25,50	25,50
10	HORAS DE INTERNET	1,00	24,00
1	CD	1,50	1,50
1	MEMORIA FLASH	12,00	12,00
1	ANILLADO	1,50	1,50
12	VIATICOS	2,00	24,00
	SUBTOTAL		76,60
	IMPREVISTO		7,66
	TOTAL		84,26

4.5.4. Cronograma

ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
	SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Información acerca de la elaboración del perfil y elección del tema	X	X																						
Aprobación del tema e inicio de la elaboración del perfil de tesis			X	x	x	x																		
Aprobación del perfil de tesis							x	x																
Elaboración y estructuración del proyecto de tesis									x	x														
Organización del trabajo de campo											x	x	x											
Observación del problema													x											
Investigación de la parte teórica														x	x									
Elaboración y aplicación de instrumentos																x								
Elaboración, aplicación de los instrumentos y recolección de la información																	x	x						
Tabulación de resultados y elaboración de cuadros estratigrafos																			x					
descripción y análisis de resultados																				x				
verificación de hipótesis y redacción del informe final																					x			
elaboración de la propuesta																								
Entrega, revisión y aprobación de la tesis																							x	
Sustentación de la tesis																								x

6.- BIBLIOGRAFÍA

- ANTOLIN, Marcela. Como estimular el desarrollo de los niños y el despertar de sus capacidades, 1º edición. Buenos Aires: Circulo Latino Austral, 2012.
- BELLO, Estévez P.(2012), Los juegos, Planteamiento y clasificaciones Aula XXI Santillana, pág. 136,157
- BORGUES, Salmer. Documento de Socio-Psicomotricidad. 2011
- CANDA, Fernando, Diccionario de Pedagogía y Psicología, Editorial Cultural S.A, Edición 2011. Madrid – España, Págs. 376
- CANDINO,Sergio. Escuela para Educadoras, Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición 2012. Colombia, Págs. 704
- COMELLAS, M. y cols., La psicomotricidad en Pre- escolar, Editorial Ediciones CEAC.S.H Edición: 2012, Barcelona-España, Págs. 80.
- CANDINO, Sergio. Escuela para Educadoras, Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición 2011. Colombia, Págs. 324- 328
- CAMPOS, Solano Silvia (2012), la educación psicomotriz, Diccionario Enciclopédico de Educación Especial, II México Trillas, p.p. 763- 767.
- CURRÍCULO OPERATIVO PARA LA EDUCACIÓN INICIAL, pág. 164-167 Enero 2012. Tomo 2

6.1.- LINKOGRAFÍA

- www.juegoyentrecruzamiento.com
- <http://www.teamwork.com/lúdica.htm>
- <http://www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com>. Lic. Gabriela Valiño.
- <http://www.monografias.com/trabajos17/educacion-preescolar/educacion-preescolar.shtml#ixzz3zW46Qqmg>

ANEXOS

ANEXOS

Glosario de Términos

Aprendizaje: Modificación de la conducta que se produce como resultado de una experiencia, entendiendo a ésta como un proceso de interacción entre el individuo y su ambiente, que se traduce en conocimientos, actitudes y destrezas que el individuo adquiere.

Articulación: Depende totalmente del buen funcionamiento de los órganos fonadores; implica el ritmo y la libertad de movimiento de la lengua, lateralmente y hacia delante; la perfección de la cavidad oral, es decir, los labios, los dientes, la mandíbula; la actividad regular de la respiración y un excelente control de todos estos elementos.

Cognición: El proceso de reconocer, identificar y asociar que permite a una persona inferir información, comprender conceptos y aplicarlos a aprendizaje nuevo.

Coordinación: Habilidad del ojo para seguir el trabajo de la mano al mismo ritmo y en el mismo momento, o incluso la capacidad de seguir con los ojos un proyectil o la trayectoria de un objeto en movimiento, al mismo ritmo y al mismo tiempo.

Dificultades de aprendizaje: Son limitaciones que en mayor grado presentan algunos alumnos(as) para acceder a los aprendizajes comunes, en relación con los compañeros de su edad.

Educación básica: Es la que se proporciona a niños(a) de 7 a 15 años con el propósito de coadyuvar en su formación armónica e integral, de manera que obtengan al menos, los conocimientos mínimos por los cuales puedan desenvolverse en la sociedad; su duración establece “nueve años de estudio del primero al noveno grados y se organiza en tres ciclos de tres años cada uno

Educación: Es un proceso humano por medio del cual se desarrollan habilidades, comportamientos y valores que preparan y facilitan al ser para su integración a un determinado grupo social.

Estilos de aprendizaje: Son los rasgos cognitivos, afectivos y filosóficos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos y alumnas perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje.

Estrategias cognitivas de aprendizaje: Son una serie de destrezas cognitivas de aprendizaje específicas que permiten al alumno dar sentido a las experiencias con que se encuentra, y así crear un conocimiento personal a base de ellas, y le permiten además, relacionar el conocimiento público con sus propias experiencias privadas

Estrategias cognitivas: Son destrezas independientes e interdependientes, que se pueden aprender y mejorar con la práctica; tienen un origen “cognitivo” ó sea que forman parte de un proceso del pensamiento; y pueden ser controlados cognitivamente; son necesarias para un acontecimiento más global, a saber, el “aprendizaje efectivo”.

Estructura mental: Se constituye por medio de conceptos relacionados que facilitan la asimilación de nociones nuevas, llamados puentes cognitivos u organizadores previos que favorecen la asimilación.

Evaluación educativa: Es un proceso dirigido a la determinación, búsqueda y obtención de evidencias acerca del grado y nivel de calidad del aprendizaje del estudiante, para juzgar si es adecuado o no y tomar las medidas correspondientes.

Evaluación: Es un proceso dirigido a la determinación de la magnitud (cualitativa y cuantitativa) de un fenómeno a fin de valorarla frente a

parámetros de referencia como resultado de ello y proponer alternativas de respuesta.

Lateralidad: La conciencia interna de ambos lados del cuerpo. Un sentido de lados que incluye la tendencia a usar una mano para tareas específicas. Lateralidad mixta o confusión lateral: Tendencia a desempeñar algunos actos con preferencia de uso del lado derecho y otros con el izquierdo, o el intercambio de derecha a izquierda para ciertas actividades.

Lenguaje: Medio de comunicación entre los seres humanos; puede ser verbal, gestual, mediante signos específicos (por ejemplo: el morse o el braille), escrito (cursivo o de molde).

Lista de cotejo: Es la presentación ordenada de acciones o de características deseadas o no en la actuación que debe observarse.

Motricidad gruesa: Desarrollo del conjunto de la estructura neuromuscular. Consiste en considerar al niño como unidad que puede moverse en un espacio que le es propio.

Orientación espacial: Conciencia del espacio alrededor de una persona en términos de distancia, forma, dirección y posición.

Perfil: Son características que nos proporciona una visión de una situación o de una persona a través del tiempo.

Proceso de enseñanza-aprendizaje: Conjunto de las fases sucesivas del fenómeno en que intervienen como elementos un alumno/a, un contenido (conocimiento, actitud, destreza por aprender) y (lo que no es indispensable) un guía, que en los sistemas tradicionales está representado por el profesor.

Programa: Es un proceso que permite implementar y dar seguimiento a una serie de técnicas y herramientas para dar fin a un proyecto.

Rotaciones: Voltar las letras en una palabra; por ejemplo, *p* en lugar de *d*.

Sensoriomotor: Término que se aplica a la combinación de la entrada de los órganos sensoriales y de la salida de actividad motora. Esta última refleja lo que está sucediendo en los órganos sensoriales como el visual, auditivo, táctil o cinestésico.

Sistema Nervioso Central: Parte del sistema nervioso a la que se transmiten los impulsos sensoriales, y desde donde se originan los motores; en los vertebrados, el cerebro y la médula espinal.

Zona de desarrollo próximo: La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

ENTREVISTA A LA DOCENTE

Estoy realizando un trabajo de investigación relacionado con la actividad lúdica y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Le agradecería conteste la presente encuesta, que es confidencial y sus resultados son de interés para la investigación.

1. ¿Cómo es la actividad lúdica de los niños con los que usted trabaja?

- a) Excelente ()
- b) Muy bueno ()
- c) Regular ()

2.- ¿Cree usted que implementar metodología lúdica dentro de su plan de estudio favorecerá el desarrollo de la psicomotricidad?

- a) Si ()
- b) No ()

3.- ¿Cómo es el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños con los que usted trabaja?

- a) Excelente ()
- b) Bueno ()
- c) Regular ()

4.- ¿Cómo profesional considera que la actividad lúdica ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa?

- Si ()
- No ()

5.- Utiliza métodos lúdicos dentro de sus horas clase. ¿Cuáles?

- a) Juegos en el patio ()
- b) Desarrollo integral ()
- c) Acto de recreación ()

**ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION
INICIAL VESPERTINA, RIO CURURAY DEL RECINTO SAN PABLO DEL
CANTON VALENCIA, PROVINCIA LOS RÍOS
LISTA DE COTEJO**

Objetivo: Evaluar el grado de desarrollo en el área motora gruesa.

Instructivo: Marcar con una X según corresponda a la actividad correcta e incorrecta.

1. Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado.

Correcta ()

Incorrecta ()

2. Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento.

Correcta ()

Incorrecta ()

3. Tropa escaleras de mano o escalera de un tobogán (resbaladero) de 3 m. de altura.

Correcta ()

Incorrecta ()

4. Golpea una pelota con un bate o palo.

Correcta ()

Incorrecta ()

5. Recoge un objeto del suelo mientras corre.

Correcta ()

Incorrecta ()



