



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS, RELACIONADAS CON LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ABAD”, CIUDAD DE QUITO, EN EL AÑO LECTIVO 2018 – 2019”.

Trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autora:

Montenegro Nagua Elizabeth Amparo

Tutora: Dra. Basantes Vásquez Mirian MSc.

QUITO - ECUADOR

2019

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRONICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo Elizabeth Amparo Montenegro Nagua, declaro ser autora del Trabajo de investigación con el NOMBRE “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS, RELACIONADAS CON LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ABAD”, CIUDAD DE QUITO, EN ÉL AÑO LECTIVO 2018 - 2019”, como requisito para optar el grado de Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, 12 de diciembre del 2019, firmo conforme:

Autor: Elizabeth Amparo Montenegro Nagua
Firma:
Número de cédula: 1717370546
Dirección: Pichincha, Quito, Cotocollao.
Correo Electrónico: montengroamparo@yahoo.es
Teléfono: 0979055669

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS, RELACIONADAS CON LAS MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ABAD”, CIUDAD DE QUITO, EN EL AÑO LECTIVO 2018 – 2019”., presentado por Elizabeth Amparo Montenegro Nagua, para optar el título de Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 12 de diciembre del 2019

MSc. Mirian Soledad Basantes Vásquez

C.C. 1705002259

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora.

Quito, 12 de diciembre del 2019

Elizabeth Amparo Montenegro Nagua

C.C. 1717370546

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS RELACIONADAS CON LAS MOTRICIDAD, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ABAD”, CIUDAD DE QUITO, EN EL AÑO LECTIVO 2018 – 2019”., previo a la obtención del Título de Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito,

.....
MSc. Tomás Artieda Cajilema
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
PhD. Marco Andrade Torres
VOCAL

.....
MSc. Mirian Basantes Vásquez
VOCAL

DEDICATORIA

A mis amados hijos John y Adrián por ser, mi fuente de motivación e impulso para superarme cada día.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirme llegar a este peldaño y facilitarme todas las comodidades y requerimientos para poder lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi querida madrecita Elisa Nagua, por su sacrificio y esfuerzo, forjando en mi la persistencia para llegar al éxito, y siempre esperarme con sus brazos abiertos para brindarme: comprensión, cariño y amor.

A mis queridos hermanos: Lucy, Gaby y Francisco, quienes con sus palabras de aliento no me permitieron decaer, brindándome su apoyo en las situaciones difíciles.

A mis estimados maestros, quienes compartieron sus conocimientos y enriquecieron el mío, tanto así que me sentía en casa, a mis compañeros como hermanos, que dejan escrito en mi corazón grandes anécdotas.

Siendo así, gracias a la vida por permitirme existir.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema	10
Formulación del problema	12
Objetivos	12

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Didáctica	15
Leyes de la didáctica.....	17
Categorías de la didáctica.....	17
Estrategias	18
Estrategias metodológicas.....	19
Estrategias didácticas	25
Estrategias de aprendizaje	27
Estrategias lúdicas	29
Importancia de las estrategias lúdicas.....	30
El juego	31
Clasificación de los juegos.....	34
La Motivación	37
El Desarrollo Integral.....	42
Desarrollo integral infantil	45

Funciones básicas	48
Dimensión motriz	49
Coordinación dinámica global y equilibrio	51
Estructuración temporal	51
La relajación	51
Dimensión cognitiva	52
La psicomotricidad	52
La percepción	53
El lenguaje	54
La lingüística	55
Áreas básicas	55
La motricidad	57
Motricidad gruesa	58
Motricidad fina	59
Coordinación Viso- manual	65
Coordinación gestual (diadococinesis)	66
Coordinación fonética	67
Coordinación facial	68

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Operacionalización de variables	73
Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados	77
Entrevista aplicada a docentes	107
Primera entrevista	107
Segunda entrevista	108
Tercera entrevista	109
Análisis de la entrevista	110
Interpretación	111
Resumen de las principales insuficiencias	113

CAPÍTULO III

PRODUCTO/RESULTADO

Introducción	118
--------------------	-----

Objetivo general	119
Objetivos específicos	119
Índice.....	120
Metodología.....	122
Conclusiones y recomendaciones	177
Anexo	191

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N ° 1. Clasificación de las técnicas según el método empleado	22
Tabla N ° 2. Métodos y técnicas de aprendizaje	23
Tabla N ° 3. Relación entre estrategia, técnica y actividades.....	28
Tabla N ° 4. Motivación en el aprendizaje.....	38
Tabla N ° 5. Frases.....	41
Tabla N ° 6. División pedagógica curricular	44
Tabla N ° 7. Tabla evolutiva con los avances madurativos en motricidad fina. ...	61
Tabla N ° 8. Recursos para desarrollar la motricidad fina	63
Tabla N ° 9. Población	72
Tabla N ° 10. Variable Independiente.....	73
Tabla N ° 11. Variable Dependiente	74
Tabla N ° 12. Plan para la recolección de la información.....	75
Tabla N ° 13. Denota alegría al jugar	79
Tabla N ° 14. Obedece las reglas del juego.....	80
Tabla N ° 15. Actividades realizadas de manera ágil	81
Tabla N ° 16. Comprende la orden para realizar la actividad	82
Tabla N ° 17. Pide permiso para ir al baño	83
Tabla N ° 18. Reconoce su entorno inmediato	84
Tabla N ° 19. Construye una torre con más de 8 cubos	85
Tabla N ° 20. Enhebra una aguja grande utilizando lana.....	86
Tabla N ° 21. Realiza muecas	87
Tabla N ° 22. Dramatiza los estados de ánimo.....	88
Tabla N ° 23. Imita sonidos del entorno	89
Tabla N ° 24. Imita sonidos onomatopéyicos.....	90
Tabla N ° 25. Se deleita al chupar un helado	91
Tabla N ° 26. Imita como olfatean los perros.....	92
Tabla N ° 27. ¿Al jugar demuestran placer los niños y las niñas?	93
Tabla N ° 28. Respetan las reglas del juego	94
Tabla N ° 29. Actividades realizadas de manera ágil	95
Tabla N ° 30. Realiza las actividades propuestas	96

Tabla N ° 31. Expresan pensamientos, necesidades y emociones	97
Tabla N ° 32. Se relaciona en su entorno	98
Tabla N ° 33. Realizan actividad motriz	99
Tabla N ° 34. Tienen desarrollada su pinza digital para coger el lápiz.	100
Tabla N ° 35. Realiza muecas	101
Tabla N ° 36. Mueve los labios juntos de izquierda a derecha	102
Tabla N ° 37. Pueden hablar claro	103
Tabla N ° 38. Imita sonidos onomatopéyicos.....	104
Tabla N ° 39. Las niñas y los niños se deleitan al chupar un helado.....	105
Tabla N ° 40. Imitan como olfatean los perros.....	106

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N ° 1. Clasificación de juegos.....	34
Gráfico N ° 2. Denota alegría al jugar	79
Gráfico N ° 3. Obedece las reglas del juego	80
Gráfico N ° 4. Actividades realizadas de manera ágil	81
Gráfico N ° 5. Comprende la orden para realizar la actividad	82
Gráfico N ° 6. Pide permiso para ir al baño	83
Gráfico N ° 7. Reconoce su entorno inmediato.....	84
Gráfico N ° 8. Construye una torre con más de 8 cubos.....	85
Gráfico N ° 9. Enhebra una aguja grande utilizando lana.....	86
Gráfico N ° 10. Realiza muecas	87
Gráfico N ° 11. Dramatiza los estados de ánimo.....	88
Gráfico N ° 12. Imita sonidos del entorno	89
Gráfico N ° 13. Imita sonidos onomatopéyicos.....	90
Gráfico N ° 14. Se deleita al chupar un helado	91
Gráfico N ° 15. Imita como olfatean los perros.....	92
Gráfico N ° 16. ¿Al jugar demuestran placer los niños y las niñas?	93
Gráfico N ° 17. Respeta las reglas de juego.....	94
Gráfico N ° 18. Actividades realizadas de manera ágil	95
Gráfico N ° 19. Comprenden los procesos para realizar las actividades propuestas.....	96
Gráfico N ° 20. Expresan pensamientos, necesidades y emociones	97
Gráfico N ° 21. Se relaciona en su entorno	98
Gráfico N ° 22. Realizan actividad motriz	99
Gráfico N ° 23. Tiene desarrollada su pinza digital para coger el lápiz.	100
Gráfico N ° 24. Realiza muecas	101
Gráfico N ° 25. Mueve los labios juntos de izquierda a derecha	102
Gráfico N ° 26. Pueden hablar claro	103
Gráfico N ° 27. Imita sonidos onomatopéyicos.....	104
Gráfico N ° 28. Se deleitan al chupar un helado	105
Gráfico N ° 29. Imitan como olfatean los perros.....	106

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS RELACIONADAS CON LAS MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ABAD”, CIUDAD DE QUITO, EN EL AÑO LECTIVO 2018 – 2019”.

AUTORA: Elizabeth Amparo Montenegro Nagua

TUTORA: Dra. Mirian Basantes

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación, versa sobre el desarrollo del niño y la niña en el primer año de educación general básica. Donde los docentes tienen un papel muy importante al planificar estrategias lúdicas, pero no las realizan de manera adecuada, para desarrollar las funciones básicas, mismas que entorpecen el desarrollo de la motricidad, por tal motivo se plantea; establecer la influencia de las estrategias lúdicas, en el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad, en los niños y niñas del primer año de educación general básica. Se plantea como solución al problema, una guía didáctica de estrategias lúdicas para que desarrollen las funciones básicas encaminadas al desarrollo de la motricidad, aplicándola en la innovación y el aprendizaje, mediante una investigación cuantitativa, aplicada en la Unidad Educativa “Manuel Abad”. Mismo que, al aplicar los instrumentos de valoración, los resultados fueron deficientes en el área motriz, especialmente al realizar actividades corporales de precisión. En conclusión, se toma al juego como elemento integrador, con el cual se establecen estrategias lúdicas, se desarrollan las funciones básicas y se promueve el desarrollo de la motricidad.

DESCRIPTORES: estrategias lúdicas, funciones básicas, motricidad.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TOPIC: “STRATEGIES AND GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF THE BASIC FUNCTIONS RELATED MOTOR SKILLS, IN THE BOYS AND GIRLS OF THE FIRST YEAR OF GENERAL BASIC EDUCATION IN THE EDUCATIONAL UNIT SCHOOL “MANUEL ABAD”, QUITO, ACADEMIC YEAR 2018 – 2019”.

AUTHOR: Elizabeth Amparo Montenegro Nagua

TUTOR: MSc. Mirian Basantes Vásquez

ABSTRACT

This research paper addresses the with the development of the boy and girl in the first year of basic general education. Where teachers have a very important role in planning recreational strategies, but they do not perform them properly, in order to develop basic functions, which which hinder the development of motor skills, for this reason it is proposed; establishing the influence of playful strategies, in the development of basic functions related to motor skills, in children of the first year of basic general education. It is proposed as a solution to the problem, a didactic guide of recreational strategies to develop basic functions aimed to the development of motor skills, applying them into innovation and learning, through quantitative research in the Educational Unit School "Manuel Abad". Which themselves in when applying the evaluation instruments, the results were deficient in the motor area, especially when performing precision body activities. In conclusion, the game is taken as an integrating element, which playful strategies are established, basic functions are developed and the development of motor skills is promoted.

DESCRIPTORS: strategies and games, basic functions, motor skills

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, surge en la Unidad Educativa “Manuel Abad”, al norte de la ciudad de Quito, en la que los docentes aplican actividades sueltas sin seguir el proceso adecuada de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas que se relacionan con la motricidad en los niños y niñas del primer año de educación general básica.

Esta investigación se enmarca en la innovación, respecto a esto Mendiola, (2018) indica: “La tendencia reciente a incorporar la innovación educativa en las instituciones de educación (...) debe motivarnos a no aceptar acríticamente propuestas elaboradas en otros contextos y culturas, sin antes examinarlas e intentar generar nuestras propias versiones” (p.16). Tunnerman Bemhelm, (2018) indica que el aprendizaje permite desarrollar habilidades y técnicas.

Esta investigación se apoya en los documentos legales, mediante el cual, la educación se sustenta en la Constitución Política de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26, estipula que:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y, en su artículo 343, reconoce que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende; por otra parte, en este mismo artículo se establece que “el sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”.

La Constitución de la República del Ecuador, protege a los ecuatorianos, la misma que vela los intereses y el bienestar de los ciudadanos, dando prioridad a niñas y niños; quienes son los más vulnerables de la sociedad apoyándose en la innovación y la ciencia para mantenerse al día con la tecnología que avanza a pasos agigantados, con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y de esa manera contribuir al Buen Vivir.

Las y los docentes parvularios tienen una gran variedad de atributos, entre ellos la creatividad y la imaginación, características que se aprovecha para trabajar en el desarrollo de las destrezas de los niños de manera democrática, fortaleciendo los valores como ciudadanos para contribuir a una sociedad más justa y solidaria.

Los adultos deben velar por la integridad de los derechos de niñas, niños y adolescentes, dándoles acompañamiento adecuado en las actividades y procesos que requieran realizar y que conlleven a una preparación para vivir en comunidad. El docente puede observar a los estudiantes en el aula, cada vez son más

inquietos, y activos física y mentalmente, exigiendo así que sus clases sean lúdicas e innovadas para una mejor asimilación en el aprendizaje, y en lo posterior este sea un pilar fuerte de la motricidad, en vista que todas las actividades que contenga motricidad requiere de un gran proceso y servirá de eje para la vida estudiantil.

Esta investigación también se sustenta en los documentos legales de la Ley

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el Art. 2. Se menciona la protección de valores que, es el fuerte de la sociedad que en la actualidad se encuentra en decadencia. Se hace referencia a los siguientes artículos y literales.

Literal i. Educación en valores. - La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

Literal q. Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos

y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación; y el inciso (CONSEJO, NACIONAL. 2013).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 2, literal w): “Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.” (MINEDUC, 2016, p.4)

Tomando en cuenta el sustento legal, acogemos para el estudio en mención la importancia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad, porque permiten desarrollar destrezas y habilidades en la que permiten al niño lograr su autonomía e independencia, ya que se desarrolla mediante procesos metodológicos.

Las estrategias lúdicas según García, (2004), hace una invitación a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado

sienta interés y motivación por lo que aprende”. (p. 34) motivándonos a que implementemos elementos lúdicos con los estudiantes, para potenciar los recursos y lograr un aprendizaje significativo.

Díaz & Hernandez, (2006), señalan que las estrategias lúdicas “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234). Motivan a aplicar diferentes actividades creativas y significativas con los niños y las niñas, para facilitarles el desarrollo de sus destrezas.

Una idea de Ferreiro (2009), citado en una publicación de Guerrero, (2014): señala que la estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender”. El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas. (p.33)

Es por lo antes expuesto que: el juego llevado de manera creativa al ámbito educativo, es un factor primordial en el desarrollo de las estrategias lúdicas, ya que contribuyen al desarrollo integral del niño y de la niña, donde la creatividad en el primero de básica, debe demostrar que están deseosos de un nuevo conocimiento.

Es así que, podemos tomar en cuenta a las funciones básicas como evaluadores de la madurez del niño, en la que el docente puede tomar como punto de partida para dar conocimiento a los niños y niñas dependiendo del grado de madurez que esta demuestre.

En cuanto a las funciones básicas, Jaramillo Yerovi, (2012). FUNCIONES BÁSICAS EN EL PROCESO DE LECTORESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 8 AÑOS ATENDIDOS EN LA FUNDACIÓN ESPINOZA DE LOS MONTEROS. (Tesis de pregrado), de la Universidad Central del Ecuador, de la ciudad de Quito. Señala que, en la evaluación pedagógica de los niños, se encontraron factores como: Lingüísticos, organización conceptual, escaso valor predictivo y estructuración Viso-motriz y memoria reproductiva. Estos elementos influyen en el desarrollo de las destrezas y que en la mayoría de casos no se desarrollan por falta de estimulación adecuada, llegando a entorpecer la autonomía del niño.

España Lomas, (2016). FUNCIONES BÁSICAS COMO INSTRUMENTO DE POTENCIALIZACIÓN DE LA LECTOESCRITURA MEDIANTE UN ENFOQUE COGNITIVO CONDUCTUAL EN NIÑOS Y NIÑAS DEL 3º AÑO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FRANCISCO, EN EL PERIODO ABRIL - AGOSTO DEL 2016. (Tesis de pregrado), Universidad Técnica del Norte, Quito. Menciona que en el test aplicado se evidencio gran falencia en los niños y las niñas en las áreas de: la memoria secuencial auditiva y la coordinación viso-motora, auditiva y ritmo, el cual motivo a desarrollar talleres en base a estas áreas, se realizó talleres con los temas relacionados y se aplicó de manera individual. Es evidente que: el trabajo del docente en muchos de los casos es personalizado y que requiere de la

apertura de la comunidad educativa para superar las deficiencias que se encuentren durante el periodo escolar.

Las funciones básicas relacionadas con la motricidad son de gran importancia ya que nos indica el estado evolutivo del niño, refiriéndose a la madurez física, psicológica y social. El cual le permite enfrentar de manera adecuada la realidad de su entorno.

Martínez & Torres, (2015), LA IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD EN LA EDAD PREESCOLAR DEL C.E.I. TEOTISTE ARO CHA DE GALLEGOS. (Tesis de pregrado), Universidad de Carabobo, Bárbula. La investigación se desarrolló con una investigación etnográfica, la cual dio como resultado una escasa participación y motivación en la población aplicada.

Romero, Q. (2012). JUEGO EN LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “CINCO DE JUNIO” DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2011-2012. (Tesis de pregrado), Universidad Central Del Ecuador, Quito. En este estudio realizado se evidencia que no están bien desarrolladas las habilidades motoras, cognitivas y socioafectivas, siendo necesario trabajar y fortalecer actividades de motricidad, mediante el juego donde el niño y las niñas, donde puedan afianzar la motricidad en beneficio del desarrollo de sus destrezas.

Los niños y las niñas realizan inconscientemente actividades de motricidad desde el hogar, donde realizan actividades de coordinación: viso – motriz, gestual,

fonética o facial. El cual recurren a actividades monótonas, dando como resultado el entorpecimiento del desarrollo de las destrezas.

Por consiguiente, la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad debe ser realizadas de manera adecuada debido al resultado que proporciona, la interacción del docente y el estudiante en el aula, permitiendo crear un ambiente de confianza, que debe ser de gran prioridad, para que los niños vayan explorando y fortaleciendo su personalidad.

La investigación es factible por que cuenta con el aval de la Unidad Educativa “Manuel Abad” ubicado al norte de la ciudad de Quito, en el periodo escolar 2018 – 2019, donde se realizó el estudio, así también se consideró a toda población del primer año de educación general básica, para obtener información que sustenta el carácter científico del trabajo.

La Unidad Educativa “Manuel Abad”, en su Misión de formar estudiantes con espíritu solidario, crítico, creativo que contribuyan al servicio de la comunidad, convirtiéndose en una institución líder en la enseñanza al ofrecer sus servicios educativos, aportando a los procesos educativos de forma integral, tiene el firme compromiso de fortalecer su propio crecimiento, y desarrollar las políticas del Buen Vivir propuestas por el Estado Ecuatoriano, de tal manera que propendan al desarrollo de una sociedad más justa y solidaria.

La visión de mejorar la educación, mediante nuevos proyectos educativos que realicen actividades innovadoras en beneficio de la institución, lo cual brindan todas las facilidades para poder ejecutar, con el objetivo de que los más beneficiarios sean los habitantes del sector o estén cerca de uno de los barrios urbano marginal de la ciudad de Quito, ya que el servicio es de prioridad comunitaria y tiene como misión formar al ser humano con: alta conciencia social, práctica de valores éticos y morales, con desarrollo del pensamiento creativo, crítico y autocrítico, que le permita ejercer un liderazgo responsable y comprometido con el desarrollo social, equitativo y ambientalmente sustentable.

La investigación tiende a proporcionar una guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad, tomando en cuenta el interés de la institución, que es respetar la pluriculturalidad, la justicia, la equidad de género y las capacidades especiales como elementos fundamentales para el buen vivir, fortaleciendo la educación en valores y la democracia, eliminando toda forma de discriminación para crear un ambiente de paz con niños/as reflexivos y competitivos, que conserven sus recursos naturales, sociales y culturales, sin violencia, con buen trato, que incentive la creatividad e innovación, promoviendo buenos hábitos en toda la comunidad educativa.

En el transcurso del año escolar se trabajó para desarrollar la motricidad, en la que el desarrollo de las destrezas y habilidades mediante el juego ya que son la base del aprendizaje, así como menciona el currículo de primer año de educación general básica, que los docentes son los orientadores del conocimiento

en los ámbitos de desarrollo, mismos que ayuda al niño a ser independiente, sin dejar de lado el apoyo de sus padres en la educación.

Se aplicó la investigación de campo, también se acudió a las bibliotecas para obtener información utilizando la documentación bibliográfica que reposa en las universidades y recurriendo a los sitios web que fueron de gran sustento para este trabajo.

Esta investigación abarca las variables de la investigación como son: las estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad, en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica, mismas que son de vital importancia para que: mediante el juego exprese sus emociones, despertando: motivación, creatividad, desarrollo integral y personal, con la finalidad de desarrollar las funciones básicas relacionadas con la motricidad fina, como son: la coordinación viso – manual, coordinación gestual, coordinación fonética y coordinación facial.

Planteamiento del problema

La presente investigación, nace al laborar con los niños y las niñas en el primer año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Manuel Abad”, ubicada al norte de la ciudad de Quito, el cual presentan deficiencias en las estrategias lúdicas que se aplican en el desarrollo de las funciones básicas, las cuales se relacionan con la motricidad.

En el sistema educativo es complejo y no solo es, asistencia, enseñanza, evaluación, también se debe considerar la vulnerabilidad del contexto, como: los recursos, el tiempo, espacio, entre otros, ya que es donde se desarrollan las destrezas mediante los ámbitos de desarrollo humano y aprendizaje, resaltando que el objeto, los niños y el campo de estudio es la educación.

En el entorno de la unidad educativa, se encuentran centros infantiles al servicio de la comunidad, pero algunos padres de familia no envían a sus hijos, esperan que sea obligatorio para hacerlos asistir, por esa razón hay gran cantidad de niños y niñas que no cuentan con las suficientes bases para preparatoria o primer año de Educación General Básica.

UNICEF, (2015) señala que se debe tomar en cuenta que hay familias disfuncionales; además, la mayoría de las escuelas fiscales cuentan con un elevado número de estudiantes, lo cual dificulta el control de la maestra hacia los estudiantes, haciendo difícil el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad, resultando las estrategias lúdicas inadecuadas para las niñas o los niños, que como resultado tendremos una motricidad entorpecida.

En la experiencia antes mencionada se observa algunas inconsistencias, como: actividades viso-manuales entorpecidas, inadecuado desarrollo gestual, una coordinación facial torpe, las cuales se propone contribuir mediante esta investigación para que sirva de apoyo a la formación de los estudiantes.

Si no se trabaja en la motricidad ocasionará que los estudiantes demuestren trabajos: incompletos, mal presentados; reflejando entorpecimiento de su motricidad al cual sus manos no responden a un estímulo, el cual tiene una comunicación pobre, para que se pueda avanzar fortaleciendo el dominio de la mano, mediante el control, la prensión, la precisión en la pinza digital para desarrollar las actividades motrices.

Formulación del problema

¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Manuel Abad”, ciudad de Quito, en el año lectivo 2018 – 2019?

Objetivos

General

Establecer la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Manuel Abad”, ciudad de Quito, en el año lectivo 2018 – 2019.

Específicos

- Describir las características de los niños al momento de participar en actividades lúdicas y el desarrollo de las funciones básicas, en los niños y niñas de primer año de educación general básica.
- Diagnosticar el nivel de motricidad que tienen los niños y niñas de primer año de educación general básica.
- Elaborar una guía didáctica sobre estrategias lúdicas en el desarrollo de las funciones básicas relacionadas a la motricidad, dirigida a docentes de primer año de educación general básica.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Las estrategias lúdicas, utilizan al juego para desarrollar en los niños y las niñas conocimiento significativo, mediante el desarrollo de las funciones básicas relacionadas con la motricidad; en el desarrollo de esta investigación se acudió a diferentes medios de investigación bibliográfica que; luego de haber revisado innumerables documentos, libros, tesis, páginas web (Internet).

En la Universidad Central del Ecuador Facultad de Filosofía se consideró el libro Primeros pasos en psicomotricidad en la educación infantil de (Martinez P., 1999). Que menciona “cada uno de nosotros es en verdad una idea ilimitada de la libertad y el movimiento de alta precisión es un paso hacia la expresión de nuestra verdadera naturaleza” (p.13). Cada ser humano es un mundo diferente y se desarrolla con libertad de expresión, eso hace que se vaya identificando como persona única, según sean sus cualidades.

Los niños y las niñas son investigadores por naturaleza, en el momento que el niño manipula cualquier objeto de inmediato es una experiencia personal,

el cual permite obtener un nivel de maduración según lo indican las funciones básicas, llegando a ser el maestro una guía, que oriente al niño para escoger y sintetizar las actividades motrices contribuyendo al desarrollo cognitivo mediante la didáctica.

Didáctica

ECURED (2013), indica que: la didáctica es una disciplina general de enseñanza que se puede aplicar en todos los procesos educativos, ya que constituye el proceso de enseñanza– aprendizaje como lo menciona:

La Didáctica en sus inicios tenía como objeto de estudio la actividad del maestro, es decir enseñar solamente (de ahí el nombre que se le concedió en un momento determinado: teoría de la enseñanza”) sin tener en cuenta su relación con la actividad del alumno: el aprendizaje. [...]La Didáctica es una disciplina que abarca los principios más generales de la enseñanza aplicable a todas las asignaturas en su relación con los procesos educativos y cuyo objeto de estudio lo constituye el proceso docente – educativo a veces también llamado de enseñanza – aprendizaje. De modo que la Didáctica es una ciencia de la instrucción y la educación que presupone contribuir a la formación del intelecto y la personalidad de los estudiantes. En las categorías generales se menciona: instrucción, enseñanza, aprendizaje y educación; el cual buscan desarrollar: sentimientos, valores, actitudes y actividades de enseñanza, en el que todas las instituciones de la sociedad

contribuyan al desarrollo multilateral del sujeto cognoscente, [...]. En la teoría didáctica no se plantea un sistema de leyes que fundamenten el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA), sino centra su estructura teórica en un sistema de principios didácticos generalizados:

1. Principio del carácter educativo de la enseñanza.
2. Principio de carácter científico de la enseñanza.
3. Principio de la asequibilidad.
4. Principio de la sistematicidad de la enseñanza.
5. Principio de la relación teórica – práctica.
6. Principio del carácter consciente y activo de los alumnos bajo la guía del docente.
7. Principio de la solidez en la asimilación de los conocimientos, habilidades y hábitos.
8. Principio de la atención de las diferencias individuales dentro del carácter colectivo del proceso de enseñanza – aprendizaje.
9. Principio del carácter audiovisual de la enseñanza: unidad de lo concreto y lo abstracto.

Entre las tareas profundas de la didáctica es el estudio de las regularidades y leyes del proceso pedagógico, las cuales responden a las necesidades de la educación: instrucción, enseñanza, aprendizaje; buscando desarrollar: sentimientos, valores, actitudes y actividades de enseñanza, que contribuyan al desarrollo multilateral de niño y la niña, por eso se plantea el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA).

Leyes de la didáctica

Primera ley de la didáctica. Relaciones del proceso docente-educativo con el contexto social: La escuela en la vida. - depende de su personalidad, en el que: el proceso docente – educativo se vea influenciado por la sociedad.

La segunda ley de la didáctica. Relaciones internas entre los componentes del proceso docente-educativo: La educación a través de la instrucción. – Es prepararle al estudiante para que enfrente un problema y lo resuelva sin importar en el contexto que se encuentre, creando autonomía e independencia.

Categorías de la didáctica

La didáctica cuenta con las categorías fundamentales, las cuales se conocen como componentes:

- **Objetivo** (¿Para qué enseñar y aprender?) Es el componente que orienta hacia el resultado condicionando las exigencias del entorno.
- **Contenido de la enseñanza y el aprendizaje** (¿Qué?) Selecciona pedagógicamente conceptos, paradigmas, valores para que los seres humanos se transformen en seres independientes.
- **Método de enseñanza y aprendizaje** (¿cómo enseñar y aprender?) Es la vía que, el docente y el estudiante toman de acuerdo a los intereses y motivaciones, para lograr los objetivos planteados.
- **Medios de enseñanza y aprendizaje** (¿con qué enseñar y aprender?) Son los componentes del proceso docente-educativo, mediante el cual posibilitan el

logro de los objetivos, aplicando representaciones, instrumentos o equipos que apoyan la actividad docente.

- Forma de organización de la enseñanza y el aprendizaje (¿cómo se organiza)
Es la relación del profesor -alumno, en la confrontación para la enseñanza.
- Evaluación de la enseñanza y el aprendizaje (¿En qué medida se cumplen los objetivos?) Es la validación de los objetivos y la comprobación, en la didáctica de la enseñanza y el aprendizaje el cual participan los profesores y estudiantes.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, la didáctica es el arte de enseñar utilizando variedad de recursos, para desarrollar las destrezas en los niños y niñas.

Estrategias

Las estrategias nos permiten seguir un proceso de manera adecuada, para llegar a un objetivo.

Según Nisbet Schuckermith, (1987) leída en una publicación de Reyes (2018): “las estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. El conocer las estrategias de aprendizaje y emplear en los alumnos favorecen el rendimiento en sus trabajos y actividades.

El tener conocimiento de las estrategias de aprendizaje, permite que los educandos sean los más beneficiados, ya que el docente, al aplicar en el aula consolida de mejor manera las destrezas a desarrollar.

Estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas conocidas también como actividades de aprendizaje, contribuyen al desarrollo de las destrezas, las mismas que deben ser evaluadas continuamente, para poder verificar el avance en su desarrollo motor, Latorre Ariño & Seco del Pozo, (2013) mencionan:

Las actividades de aprendizaje son estrategias metodológicas diseñadas por el profesor para que el estudiante desarrolle capacidades-destrezas, valores- actitudes y aprenda contenidos curriculares. Gimeno Sacristán, siguiendo a Ratts, da algunas orientaciones sobre cómo deben ser las actividades de aprendizaje. (p.26)

Las estrategias metodológicas tienen un proceso para desarrollarse, Reyes, J. (2018) indica que, “las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la que pueden participar todos los integrantes de la comunidad educativa” (p.15). Es así que, para aplicar las estrategias metodológicas se puede tomar en cuenta a toda la comunidad educativa.

Continuando con el mismo tema, la enseñanza del aprendizaje se constituye con la elaboración de actividades planificadas, para que; al aplicar, se desarrolle de mejor manera: la inteligencia, la creatividad, la afectividad y las competencias sociales. Así también se elige coordinar y aplicar las habilidades motrices, vinculando al aprendizaje significativo; y con él, aprender a aprender.

Entre las estrategias metodológicas podemos:

- Planificar y organizar actividades.
- Motivar al estudiante por medio de diferentes recursos atractivos.
- Explicar al estudiante los objetivos que se van a desarrollar.
- Presentar y resolver problemas de la vida cotidiana.
- Motivar la participación del estudiante.
- Fomentar la participación activa y participativa del estudiante.
- Crear un ambiente de trabajo colaborativo.
- Evaluar constantemente las actividades.
- Autoevaluarse como docentes.

Riquelme, (2019) indica que es de prioridad que el docente conozca y pueda usar una serie de herramientas o estrategias metodológicas, en beneficio del desarrollo del estudiante, para que los docentes puedan configurar el camino al aprendizaje, logrando mejores y mayores resultados, creando conjuntos y procedimientos de aprendizaje.

Entre las estrategias metodológicas mencionaremos a:

- El método heurístico.- Sostiene una discusión, llevando al descubrimiento personal, debido al estudio constante y a la curiosidad por el continuo proceso de creación.
- El método de la discusión y el debate.- Consiste en inducir a los estudiantes al descubrimiento, mediante experimento, ensayos, etc.
- El método de descubrimiento.- Motiva a los estudiantes, a participar en el proceso educativo, con una planificación flexible enfocándose en los comportamientos generales, el cual convierte al estudiante en interprete principal del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- El método Lúdico.- Busca alcanzar aprendizajes complementarios a través del juego, de manera amena y recreativa, en la que el docente pueda incitar el contenido pertinente. De esta manera se canaliza al constructivismo, para el aprendizaje significativo, cuyos valores sociales y educativos se vean desarrollados.
- El método de aprendizaje “es la forma concreta de recorrer cada estudiante el camino elegido, [...] La técnica metodológica es elegida por el profesor en función de la realidad de los estudiantes y de los fines que persigue” (Latorre Ariño & Seco del Pozo, 2013, p.13).

Así como se menciona en las metodologías anteriormente el docente cumple su rol como mediador del proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo de vital importancia poseer un perfil profesional adecuado para impartir conocimiento a los estudiantes.

Tabla N ° 1. Clasificación de las técnicas según el método empleado

Método	Protagonista	Técnica metodológica	Objetivo esperado
Clase magistral	El profesor	Expositiva Demostrativa Interrogativa	Comunicación del profesor y recepción del alumno
Trabajo individual	El alumno	Trabajo personal	Resolución del conflicto cognitivo.
Aprendizaje cooperativo (Trabajo en grupo)	El grupo	Trabajo por parejas Trabajo de grupo Juego pedagógico Salidas al campo o visitas guiadas	Comunicación entre iguales y producción de contenidos Nuevos a partir de lo que ya se sabe. Socialización.

Elaborado por: Latorre Ariño & Seco del Pozo, (2013)

Fuente: Estrategias y técnicas metodológicas

Según la clasificación que se menciona, los docentes la pueden aplicar dependiendo del objetivo a desarrollarse en la clase, este se puede aplicar en preparatoria si se tiene un grupo homogéneo, con el que se hayan aplicado las funciones básicas y se encuentren listos para insertar conocimiento, por consiguiente, se tendrá un mejor resultado de los estudiantes en su aprendizaje.

Así también las técnicas metodológicas que se plantean a continuación, permitirán al alumno desarrollar sus habilidades y destrezas en su diario convivir.

Tabla N ° 2. Métodos y técnicas de aprendizaje

Métodos-técnicas	Procedimientos
- Estudio dirigido	-Formación de equipos. -Distribución de temas. -Estudio individual. -Discusión del tema en equipo. -Formulación de conclusiones del equipo. -Sustentación de las conclusiones grupales.
- Estudio corporativo	-Formación de equipos. -Distribución de temas. -Estudio grupal. -Discusión del tema en equipo. -Formulación de conclusiones. -Sustentación de conclusiones grupales.
- Seminario-taller plenaria	-Sustentación del especialista. -Trabajo de taller (elaborar un producto) -Presentación del producto.
- Método experimental	-Presentación del principio que se quiere demostrar. -Presentación de los procedimientos que debe seguir el estudiante (ficha de experimento). -Monitoreo de la experimentación. -Formulación de las conclusiones.
Discusión	-Presentación del problema. -Planteamiento de soluciones. -Elección del director de debates y el secretario. -Formulación de acuerdos.
- Proyectos	-Presentación del proyecto. -Planificación del proyecto. -Implementación del proyecto. -Ejecución del proyecto. -Evaluación del proyecto.
_ Demostración	-Fase sincrética (ritmo normal). -Fase analítica (ritmo lento). -Fase sintética (nuevamente a ritmo normal). -Verificación.
- Cuatro pasos de la demostración	-El instructor dice y hace. -El estudiante dice, el estudiante hace. -El estudiante dice y hace. -El estudiante hace, el instructor supervisa.
- Práctica dirigida	-Distribución de tareas. -Apoyo y monitoreo individualizado en la ejecución de la tarea. -Evaluación de la tarea.
- Visitas técnicas	-Preparación de la visita (coordinación con

	<p>la empresa y elaboración de instrumentos de recolección de información).</p> <ul style="list-style-type: none"> -Visita guiada. -Análisis y organización de la información recogida en la visita.
- Dramatizaciones	<ul style="list-style-type: none"> -Organización en grupos. -Distribución de temas. -Preparación del drama. -Presentación del drama. -Reflexión en grupo. -Formulación de conclusiones.
- Lluvia de ideas	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación del caso. -Distribución de tarjetas y presentación de las ideas. -Reflexión del equipo. -Formulación de conclusiones.
- Estudio de casos	<ul style="list-style-type: none"> -Organización de grupos. -Presentación de casos. -Formulación de conclusiones grupales. -Sustentación de cada grupo. -Reflexión en plenaria.
- Proyectos	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación de los objetivos del proyecto. -Planificación del proyecto. -Implementación del proyecto. -Formulación de conclusiones. -Ejecución del proyecto. -Monitoreo, seguimiento y reflexión grupal.

Elaborado por: Latorre Ariño & Seco del Pozo, (2013)

Fuente: Estrategias y técnicas metodológicas

Para desarrollar los métodos y las técnicas de aprendizaje, es indispensable desarrollar los procedimientos de manera adecuada, en vista que, al incurrir en esta falta, se provocara el entorpecimiento en el desarrollo del estudiante.

Estrategias didácticas

A pesar de las investigaciones y avances realizados dentro del campo de la enseñanza y el aprendizaje, en los últimos años las técnicas y recursos utilizados dentro de las aulas han cambiado poco en relación a las tradicionales, las estrategias didácticas son las que aplica el docente, mediante una planificación.

Según la (Universidad Estatal a Distancia [UNED], 2013) menciona que la estrategias didácticas son acciones planificadas por el docente para lograr el aprendizaje, según los objetivos planteados, mediante una organización de procedimientos y técnicas, las cuales son de responsabilidad del docente. las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos.

Rovira Salvador (2019) Así es como; el método en educación, se refiere al procedimiento o serie de pasos para alcanzar un propósito educativo; y la técnica es la que orienta el aprendizaje de manera específica, utilizando una secuencia ordenada con el fin de conseguir los objetivos propuestos.

Estos procedimientos pueden ser aplicados diariamente dentro del ámbito académico, siendo de vital importancia que el docente planifique de una manera programada todo el conocimiento que desee inculcar en los niños y las niñas, debiendo escoger las técnicas más idóneas para lograr el objetivo del proceso de

enseñanza- aprendizaje, especialmente en la transmisión de conocimiento complejo, como por ejemplo las matemáticas o lenguaje.

Las estrategias didácticas son el eje del método de enseñanza -aprendizaje, ya que son una alternativa a la formación tradicional en las aulas de educación inicial, primaria y secundaria, mismas que comprenden el camino a seguir para llegar a los objetivos.

Así mismo, Marín Domínguez, (s.f) indica que: “Las estrategias didácticas [...] están enmarcadas ante un aprendizaje constructivista donde se deben plantear como innovadoras y llamativas, [...] incluyendo los contenidos que el currículum dictamina que la asignatura cumpla” (p.16).

Es así que; las estrategias cuentan con el camino de: inicio, desarrollo y cierre; dando apertura para desarrollar el aprendizaje, tomando en cuenta el contenido con la finalidad de aprovechar el espacio donde se pueda: controlar y regular de manera positiva el conocimiento.

Dicho de otra manera, la educación parte del interés propio, y se va modificando en base al conocimiento adquirido, y a la predisposición para salir de la zona de confort, promoviendo un aprendizaje estratégico, dando sentido a lo que se expresa y se promueve.

Marín Domínguez, (s.f) indica que el docente cumplirá su rol de facilitador y evaluador, al que podrán acudir en situaciones complejas, para aplicar en el

diario vivir. Mientras que el mal uso de las estrategias didácticas afecta: la memoria, formación docente, fomento de la copia, insuficiencias en casa, siendo estas influenciadas por el entorno social o las dificultades afectivas.

Las estrategias metodológicas aparecen en respuesta a los métodos que se enseñaban tradicionalmente, el principal motivo de las estrategias es ser novedoso para compensar las falencias tradicionales de enseñanza, debiendo ser más estimuladas y motivadoras para los niños y las niñas, aumentando su nivel de atención el cual ocasionará mejores resultados académicos.

Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, son planes orientados para llegar a las metas, mediante la aplicación de diferentes técnicas de aprendizaje.

Una idea de Schmeck (1988); Schunk (1991) leída en una publicación de (UNED, 2013) indica que:

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje”. (p.3)

Como se menciona anteriormente; las estrategias de aprendizaje son flexibles y se pueden aplicar de manera natural para consolidar el aprendizaje.

Tabla N ° 3. Relación entre estrategia, técnica y actividades

ESTRATEGIA	TÉCNICA	ACTIVIDADES
Autoaprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio individual • Tareas individuales • Proyectos • Investigaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura comprensiva • Elaboración de esquemas • Solución de ejercicios • Diario
Aprendizaje interactivo	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones del docente • Conferencias de expertos • Entrevistas • Visitas a instituciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha de conferencias • Participación en discusiones • Elabora esquemas en forma grupal
Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas • Seis sombreros de D'bono • Técnica*ca de la pregunta 	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión grupal • Elaboración de productos grupales • Foros virtuales • Chat • Participación en Wijiwiki

Elaborado por: Universidad Estatal a Distancia, (2013)

Fuente: Vicerrectoría Académica UNED

La relación entre: estrategia, técnica y actividad; facilitan el conocimiento mediante estímulos que promueven la creatividad, el desarrollo personal, entre otros.

Además, el conocimiento de las estrategias de aprendizaje, favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas, dando la oportunidad de entender y afianzar los conocimientos adquiridos, siendo de gran importancia desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje que el docente planifique con los estudiantes.

Estrategias lúdicas

Rivera, (2017) expresa: las estrategias lúdicas desarrollan el pensamiento creativo, físico y comunicativo en los niños y niñas, en la que el docente imparte su conocimiento con cildad y calidez.

Las actividades lúdicas desarrollan factores cognitivos y socio afectivos, como lo menciona: Platón (El juego como beneficio practico dentro de la educación). Jean Piaget “Concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Al aplicar las estrategias lúdicas debemos tomar en cuenta que como docentes debemos actualizarnos para poder aplicar con los estudiantes variedad de actividades.

Las actividades lúdicas realizamos los seres humanos, involucrando lo motriz y lo cognitivo; mientras que los juegos actúan como un estímulo para adquirir el conocimiento.

Es así que los docentes recurrimos a la aplicación de actividades lúdicas, integrando al juego como parte de la educación, pudiendo ser variados para incluirles en actividades: físicas, azar, ejercicios mentales, creatividad, fuerza, destreza, equilibrio, reflejos, entre otros.

En las actividades lúdicas se debe fomentar la creatividad para generar ideas inéditas creadas por sí mismo, e incentivar a los estudiantes a desarrollar el pensamiento abstracto, enfrentando el desafío en la vida cotidiana,

Importancia de las estrategias lúdicas

Una idea de Sheines (1981), leída en una publicación de absta.info (2017) quien afirma “toda actividad lúdica precisa de tres condiciones para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad”, motivando a que toda actividad contribuya al desarrollo personal del estudiante mediante la aplicación lúdica.

Cuando se desarrollan actividades creativas, contribuyen al estudiante en su desarrollo psicomotor facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje, para contribuir con lo mencionado podemos:

- Facilitar materiales que potencien la imaginación y la fantasía.
- Estimular nuevas ideas
- Despertar la curiosidad
- Partir de los intereses de los alumnos
- Crear un ambiente lúdico formidable.
- Utilizar espacios diferentes.
- Aplicar actividades en lugares abiertos
- crear actividades en función a sus necesidades
- Plantear preguntas con respuestas argumentativas

- Dar nuevos usos a una escoba (caballito)

Es importante que, al desarrollar las actividades, el docente presente todas las garantías, con la finalidad de fortalecer sus conocimientos con estímulos adecuados.

El juego

El juego es toda actividad recreativa que se realiza para divertirse y disfrutar, siendo en algunos casos tomado como estímulo para la actividad mental, además; en los últimos tiempos a los juegos los han ido insertándoles como una herramienta de enseñanza aplicándola de manera práctica.

En el juego, la lúdica produce transformaciones, porque les permite ser libres y espontáneas, dándoles la apertura para que las niñas y los niños puedan dar rienda suelta a su creatividad, descubriendo así el mundo que los rodea, generando en ellos curiosidad para explorar su entorno, lo cual permite asimilar el conocimiento, que en ocasiones para el adulto es algo insignificante, pero para el niño son señales muy significativas en su aprendizaje.

Huizinga (2012), expresa que el juego es libre, que es una manera de escaparse en el tiempo de ocio , utilizando diversos materiales lúdicos; mientras que: Caillois (1967), contribuye con una clasificación de los juegos para que todos puedan realizar los mismos tipos de juegos, ya que al desarrollarlos, se trabaja: impulso lúdico, expresión corporal, reglas y límites, para que el estudiante obtenga una conducta instintiva sin aislar a nadie por su etnia o clase social,

mientras que Spencer (1855), mencionó que: el juego permite al niño rebajar la energía acumulada, así también Groos (1898), decía que: “el juego no es solo juego sino pre - ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia, es así que el juego no es más que, expresión de libertad el cual produce transformaciones para beneficio de la niña y del niño en su contexto.

En el juego se dirige el aprendizaje de manera placentera, con una visión constructivista, en donde se propaga los valores morales, y se aumenta la creatividad para desarrollarse como seres sociales productivos, potencializando al máximo todas sus capacidades, el juego es innato en la vida del ser humano y muchas de las veces no es tomada en cuenta.

Payá, R. (2007) expresa que, la actividad lúdica se puede considerar como juego, si se realiza como una actividad lúdica carente de actitud, se acaba convirtiéndose en monótona, rígida y ausente de alegría, degenerando en un ejercicio escolar rutinario más, carente de motivación.

El juego se desarrolla mediante las actividades lúdicas, las cuales potencian los valores educativos, colaborativos, de tal manera que el aprendizaje es significativo y de gozo lúdico, mediante el cual se puede realizar un diagnóstico pedagógico.

El niño por sí solo juega y se desarrolla de acuerdo al entorno que se desenvuelve, incluso hay ambientes complejos en la que el niño debe superar sus dificultades de manera desinteresada.

Los docentes que laboran en las instituciones educativas deben trabajar con pasión, siempre motivar y ponerse en lugar del niño mediante la interacción, el rol del docente frente al estudiante es el desaprender y aprender, no por el hecho de saber un poco mas no quiere decir que se sabe todo, sino que se puede orientar de mejor manera, tomando en cuenta que: cada niño es un mundo diferente, y que el entorno influye en sus reflejos, [..], ya que el cerebro se desarrolla de forma lógica y ordenada (Pérez, 2012).

El docente debe orientar de manera adecuada al estudiante, aplicando los diferentes tipos de juegos, permitiendo crear una situación real sin ser los únicos en la acción, sino tomar en cuenta los recursos del entorno para dar prioridad a la interpretación del reconocimiento popular, los juegos de comunicación son importantes para aumentar el vocabulario recurriendo al entorno para enriquecer el lenguaje y la fluidez de idioma que, como recurso es imprescindible ya que influye en el desarrollo cognitivo, los niños y las niñas se relacionan con facilidad debido a que tienen un mismo interés ,que es jugar y ellos lo realizan de manera desinteresada.

Clasificación de los juegos

Los juegos son una actividad dinámica en la cual el niño se desenvuelve en un ambiente de entretenimiento y distracción, implicando el uso de sus facultades cognitivas y motoras; según la revista electrónica “Elige Educar” presenta la clasificación de juegos.

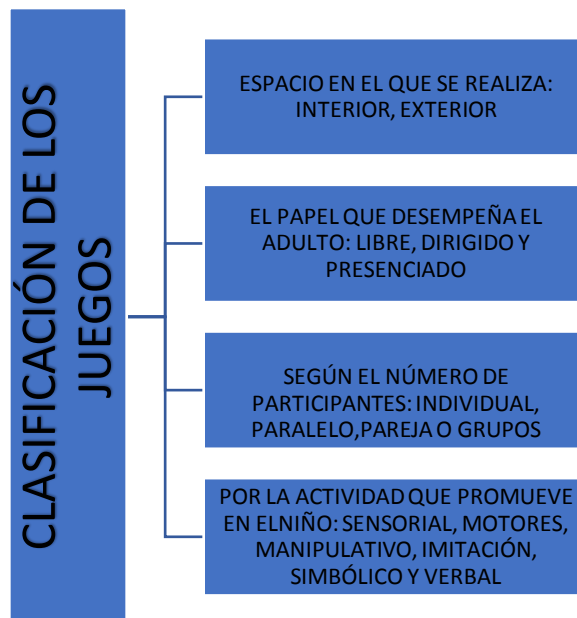


Gráfico N ° 1. Clasificación de juegos
Elaborado por: Clasificación de, (2019)
Fuente: Revista electrónica “Elige Educar”

Los juegos se pueden realizar dentro o fuera del aula, debiendo considerar su esparcimiento, en el que: dependiendo de la planificación se den directrices para su comodidad y entretenimiento, empleando grados de dificultad de manera individual o grupal, para que los participantes pongan atención en la instrucción

dada, para que pueda despertar sus sentidos y poner en práctica las actividades locomotoras, tomando en cuenta la fuerza, su prensión, la presión y la precisión, de igual manera despertar las habilidades fonológicas, faciales y gestuales, implicando diferentes objetos.

Sánchez (2019), menciona la clasificación de los juegos, en las que permite distinguir actividades necesarias a desarrollar con finalidad que el niño y la niña logre su objetivo de aprendizaje de una manera relajada, en la que se deleite el tener nuevas experiencias de conocimiento despertando el interés por indagar, entre los juegos que propone están:

- Juegos populares o tradicionales
- Juegos de Roles
- Juegos reglados
- Juegos de mesa
- Juegos de naipes
- Videojuegos
- Juegos infantiles
- Juegos deportivos
- Juegos activos
- Juegos pasivos
- Juegos de razonamiento
- Juegos competitivos
- Adivinanzas
- Juegos de desarrollo personal

Los juegos son el deleite del niño y la niña, debido a que son dinámicos y pueden desenvolverse de manera natural y entretenida, implicando facultades cognitivas, afectivas, motrices, permitiendo lograr el objetivo deseado por el docente.

Una idea de Piaget, (2015) leída en una publicación de Triglia, (2019) menciona que: en la etapa evolutiva preoperacional se proponen los juegos reglados, más conocidos como juegos populares o tradicionales, [...] así se va adquiriendo retención y transferencia de conocimiento de manera placentera, dependiendo del proceso que aplique el docente en llegar a sus estudiantes; como seres humanos siempre se siente la necesidad de indagar, cumplir las metas y alcanzar los objetivos propuestos.

Los juegos según menciona Piaget aplicados en la etapa preoperacional, permiten realizar acciones de forma mental más que física, ya que el niño piensa antes que actúa, desarrolla esquemas basados en símbolos, permitiendo aumentar su vocabulario de 200 a 2000 palabras, el cual permite una mejor estructuración de sus expresiones.

El esfuerzo es un aspecto importante, el cual se debe reconocer y transmitir mediante el conocimiento, siendo el objetivo del docente, despertar el interés de niños y niñas para alcanzar sus logros, cada acto está ligado a la motivación del

trabajo en grupo o individual, potencializando sus destrezas al cumplir sus propósitos, orientándolo al estudiante hacia un proyecto de vida.

Freire (2011) señala, que “las actividades lúdicas contribuyen la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transformación de normas de convivencia social, tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora” (p. 11). Se comparte el pensamiento con el autor, porque el desarrollo de la lúdica nos permite contribuir al desarrollo correcto del estudiante.

Los elementos y principios del juego, mejoran el rendimiento académico en la niñez y la adolescencia, debiendo el docente trabajar con una mirada hacia el futuro donde los estudiantes sean autónomos, críticos constructivos, forjadores de un mundo mejor en la que superen al maestro y se transformen en personas productivas para la sociedad.

El juego es una actividad que se realiza de manera individual o grupal, con la finalidad de entretenerse de una manera divertida, diferenciándose del trabajo por ser objeto de su realización, ya que éste se lo utiliza como herramienta educativa, al ser una actividad creativa, espontánea y original motiva a que se lo realice constantemente.

La Motivación

La motivación es el motor que impulsa al ser humano para avanzar cada día en su labor, este es quien promueve a realizar acciones con alguna finalidad, obteniendo como recompensa un bien tangible o intangible, pero de gran

significado para quien lo recibe, es así que en los niños y niñas de los primeros años es normal que estén apegados a algún juguete en particular, por eso se debe realizar diversas actividades para que lentamente vayan desprendiéndose de su apreciado juguete.

La motivación es parte del aprendizaje, debido a que despierta el interés del involucrado, en el que la puesta en práctica permite: evaluar y retroalimentar una evaluación propuesta, misma que facilita la transferencia del conocimiento haciéndola funcional.

Tabla N ° 4. Motivación en el aprendizaje

MOTIVACIÓN	TÉCNICA	FORMAS DE HACER
a. Identificar una necesidad	Análisis de necesidades	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de chequeo • Preguntas por resolver • Vídeo motivador (5') • Listado de expectativas • Preguntas de entrada • Evocar resultados de pruebas anteriores
b. Para crear interés	Historias y pensamientos Ayudas visuales	<ul style="list-style-type: none"> • Anécdotas • Historias • Chistes • Películas / videos • Cómicos • Productos finales
c. Para desestabilizar	Generación de conflictos ¿Provocación?	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de problemas • ¿Preguntas desestabilizadoras? • Estadísticas relevantes

Elaborado por: Latorre Ariño & Seco del Pozo, (2013)

Fuente: Estrategias y técnicas metodológicas

Trujillo, (2012) indica que: la motivación es una atracción hacia un objetivo por parte del educando, este está compuesto por necesidades, deseos, tenciones, incomodidades y expectativas, estos son los pasos previos al

aprendizaje, el cual en su mayoría de motivaciones son personales, en las cuales el docente puede influir para satisfacer su ego.

Así también, al lograr que los hijos tengan fuerza de voluntad para realizar determinada actividad es motivación para los padres, demostrando que los niños pueden dominar sus impulsos, sus deseos y voluntades a tempranas edades, quedando en consideración que deben esforzarse para superar los inconvenientes que se presentan y alcanzar lo que se proponen.

Es prioritario que, los niños conozcan sus fortalezas a través de la motivación positiva, ya que con el transcurso del tiempo se consolidará su madurez motriz y una buena autoestima para, poder realizarse como personas productivas que, a paso moderado va consolidando sus responsabilidades, fomentando el convivir armónico.

Los componentes característicos de la motivación son: Interés personal, Interés económico, Emoción personal, Motivos internos y elegidos, Mismos que impulsan a soportar cualquier tipo de frustración y contratiempos que se presenten; en caso de haber contratiempos, aprovecharlos y hacerlos enriquecedores, así también fomentar la buena comunicación, plantear a la comunicación como mejor medio de solución de problemas, aplicando los conocimientos y contenidos adquiridos.

En la motivación infantil es necesario que los padres den un adecuado acompañamiento a sus hijos, para que obtengan hábitos agradables por medio de incentivos, y al transcurrir de los años el niño pueda automotivarse y que mejor, en compañía de sus padres, quienes compartirán la satisfacción de haberlo realizado.

A los niños y las niñas se debe motivar de manera positiva, para ayudarles de una manera adecuada; iniciando por reconocer sus esfuerzos, aunque sean mínimos, bastará con una expresión de aliento; los niños tienden a imitar las actitudes y comportamientos de los adultos, por eso es prioritario crear ambientes de conducta agradable.

Crear hábitos de estudios en edades tempranas es la clave para un buen rendimiento académico en años posteriores, para iniciar; se debe dedicar en los primeros años mínimo una hora diaria, en la que puede realizar actividades sencillas cómo: leerle un cuento, buscar figuras en las nubes, etc. Esto provocará que, en el transcurso del tiempo adquiera autonomía.

En la motivación es importante crear actividades grupales, porque: integran a los niños y las niñas dentro de su entorno en el tiempo libre; se mejora la calidad de vida porque se crea la participación social; ofrece alternativas de entretenimiento fuera del consumismo; facilita la integración en el ámbito urbano o rural.

Se puede crear y aprovechar espacios para una buena motivación:

- Observar una película en familia
- Escuchar música agradable
- Tener un compañero con los mismos objetivos
- Comparar fotos durante y después de haber alcanzado sus triunfos
- Alternar las rutinas diarias

Tabla N ° 5. Frases

Frases motivadoras	Frases desmotivadoras
<i>Has sido capaz de hacerlo - Soy capaz</i>	✗ No se puede ser el mejor en todo, y menos en lo que haces.
<i>Muy bien. Yo sé que lo harás - Soy capaz</i>	✗ Si tu ataque está saliendo bien, es una emboscada.
<i>No dudo de tu buena intención - Soy bueno</i>	✗ No hay tarea tan simple, que no pueda hacerse mal.
<i>Juan tiene un alto concepto de ti - Juan es mi amigo</i>	✗ Después de que las cosas hayan ido de mal en peor, el ciclo se repetirá.
<i>Si necesitas algo, pídemelo - Amigo</i>	
<i>Sé que lo has hecho sin querer - No lo repetiré</i>	
<i>Estoy muy orgulloso de ti - Satisfacción</i>	
<i>Sabes que te quiero mucho - Amor</i>	
<i>Yo sé que eres bueno - Soy bueno</i>	

Elaborado por: La autora

Fuente: Adaptado de Trujillo, M (2012)

La motivación, es lo que más contribuye a la formación del ser humano, en la tarea escolar de los niños y niñas, por qué; despierta el interés de acciones positivas o negativas en las diferentes tareas o actividades que debe realizar en el diario vivir.

El Desarrollo Integral

Los niños y las niñas necesitan atención en todas las etapas de su vida, en especial para desarrollarse en el ámbito educativo, el cual cuenta con el apoyo del Estado y debe ser ejecutada con calidad, inclusión, pertinencia e inventiva, de acción intersectorial, para contribuir en el desarrollo mental, emocional y social de los niños y de las niñas; considerando aspectos psicológicos y sociales.

Desarrollo integral es el nombre dado a una serie de políticas que trabajan en conjunto para fomentar el desarrollo.

La Organización de los Estados Americanos (OEA), (2019), indica que:

Debido a que el tema del desarrollo se ha convertido tan esencial en los últimos años, especialmente dado a que las naciones del mundo se integran e interconectan cada vez más, la OEA cuenta con una Secretaría entera dedicada a esta área. La Secretaría Ejecutiva para el Desarrollo Integral (SEDI) trabaja para apoyar, facilitar y promover el desarrollo integral en los Estados miembros en coordinación con medidas para fortalecer la democracia, la seguridad multidimensional y la promoción de los derechos humanos.

Se incluye a la familia como primeros educadores de sus hijos, en el ambiente cultural como un proceso dinámico en el que se refleje la maduración biológica, físico y mental, dando como resultado un contexto diverso, forzando a que los profesionales del área contribuyan para el desarrollo en la primera infancia debido a que es determinante, para aprovechar: la salud, el aprendizaje y moderar la conducta en los primeros años para toda la vida.

SENPLADES y la Convención de los Derechos del Niño (CDN) permiten que, de manera equitativa se acceda a la atención de: salud, nutrición, educación, inclusión social y protección, frente a cualquier amenaza detectada; el desarrollo integral de los niños y las niñas que asisten a la Unidad Educativa es de servicio escolarizado, se toma en cuenta que los aspectos: biológicos, sociales, emocionales y motrices, que son básicos para dar continuidad con el currículo de preparatoria, el cual es una secuencia del currículo de Educación Inicial, en el que se especifica el perfil de salida de los estudiantes, permitiendo que la oferta educativa culmine en una educación general básica.

Una idea de Hurlock (citado en Martín, G., 2015) es “la educación psicomotriz contribuye al desarrollo integral de las niñas y de los niños, desde una perspectiva psicológica y biológica”. Por eso, como docentes se debe trabajar objetivamente, para contribuir hacia el desarrollo psicológico y biológico del estudiante.

El rostro de la niña o del niño expresa su estado de ánimo, que en ocasiones puede ser voluntario e involuntario como respuesta al exterior sobre su interior, si contempla aspectos cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos, que se producen en el entorno de la niña o del niño.

El currículo de primer año de educación general básica, promueve la exploración del ambiente de calidad con calidez, para que tenga un impacto

positivo mediante la flexibilidad curricular que responda a los intereses y necesidades de los niños y niñas, en la que se aplique una metodología activa, donde los principales partícipes sean los estudiantes que gocen de metodologías activas.

Es así que, los estudiantes deben asimilar sus conocimientos, para que apliquen en su vida cotidiana, de manera activa, enriqueciendo sus conocimientos, con la finalidad de cumplir un propósito pedagógico de manera flexible, que brinde toda la comodidad a la niña o al niño y este se deleite al nutrirse cognitivamente.

Las técnicas de aprendizaje como elemento y principio de juegos que se aplican en la educación, son estrategias metodológicas con la finalidad de que el docente proyecte y adquiera nuevos recursos de manera creativa, para aplicar en el aula y se consigan mejores resultados en los estudiantes.

Tabla N ° 6. División pedagógica curricular

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	
Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO POR ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE
	Convivencia	
Descubrimiento del medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	
	Relaciones lógico-matemáticas	
Expresión y comunicación	Comprensión y expresión oral y escrita	
	Comprensión y expresión artística	
	Expresión corporal	

Elaborado por: La autora

Fuente: Currículo de preparatoria (2014)

Se debe trabajar con los niños para que expresen sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de las diferentes manifestaciones artísticas; que reconozcan y resuelvan sus problemas de manera expresiva, comunicativa, demostrado que son: reflexivos, creativos, críticos, poseedores de una convicción transformadora.

Para desarrollar lo antes mencionado es necesario explicar el proceso de enseñanza aprendizaje en preparatoria, siendo el docente quien tendrá que crear: Espacios que invitan, provocan y permiten reconocer situaciones para ser transformadas como una secuencia lógica de la narración del juego. Así decimos “acciones que construyen espacios y espacios que construyen acciones” y que no solo crean posibilidades de juego, sino que hacen el juego. (Abad, 2011, p. 152)

Es así que se debe partir de la confianza y libertad de los niños para poder trabajar con ellos, apoyándose en recursos lúdicos que sean significativos para el niño.

Desarrollo integral infantil

Méndez Errico (2011), indica que el desarrollo infantil son las etapas físicas que se dan en los cambios físicos y psicológicos que van a influenciar en el crecimiento del niño.

En las etapas del desarrollo infantil cada una desarrolla sus propias características.

En el desarrollo cognitivo infantil hay variedad de teorías, pero la más general es la que aborda el desarrollo efectivo (el lenguaje, la praxis y la memoria) mediante el tacto y las descargas motoras, así también es el psicoanálisis o también la perspectiva cognoscitiva, en la que los reflejos se van desarrollando como movimientos voluntarios y destrezas motoras.

Piaget mencionó las etapas del desarrollo (sensorio motriz, preoperacionales, operatoria, y de las operaciones concretas), las cuales quedaron plasmadas en sus obras ya que básicamente se menciona en el componente genético.

Las fases del desarrollo cognitivo permiten un desarrollo previo a la inteligencia, como: nivel de abstracción y el desarrollo matemático, pero se desarrollan en un mismo proceso a lo largo de su proceso madurativo.

El desarrollo afectivo y emocional es un proceso evolutivo de cualidades que se va desarrollando a lo largo de la vida en el entorno que lo rodea, siendo de esta manera seres sociales que se relacionan entre sí.

Las técnicas de desarrollo cognitivo pueden ser:

- Diferentes áreas de inteligencia. – La inteligencia lógico- matemática, la inteligencia lingüística, la corporal cinestésica, la musical, la espacial, la

naturista, la intrapersonal, la interpersonal. Todos las personas pueden desarrollar todas las inteligencias, pero solo predominarán dos o tres.

- Desarrollo social del niño. – Componentes: Instancia de pre-concepción, durante la concepción, embarazo, parto, parto, infancia temprana, niñez y adolescencia. Hay que tomar en cuenta que la sociedad siempre estará presente en este proceso.

- Desarrollo del lenguaje.- Se relaciona con: lo biológico, familiar – social – cultural, estimulación del ambiente, y emocional. El desarrollo lingüístico está relacionado con el sonido de las palabras y sus símbolos.

Primera etapa. -Intenta reproducir o producir una descarga motora.

Segunda etapa. – Reproducir palabras o sonidos bucofonadores.

Tercera. – Asocia palabras a cosas

Cuarta. – Asocia ideas ideas compleja

En el desarrollo físico del niño, el componente físico del niño juega un papel muy importante, ya que cada uno cuenta con velocidad de crecimiento moderada, a igual que el control muscular, estas se van perfeccionando a medida que se va trabajando las habilidades motoras gruesas y finas.

Funciones básicas

Las funciones básicas, permiten a los seres humanos desarrollarse de manera íntegra a medida que pasa el tiempo, iniciando con la orientación y conducción del cuerpo en el espacio, en la cual el niño emplea la madurez neuro-psico-social, para adaptarse a su entorno, de manera: mental, emocional y corporal, con la finalidad de desarrollar sus destrezas y habilidades progresivamente.

El Psicoasesor (2010), indica que; se debe valorar las funciones básicas a los niños cuando ya han alcanzado la madurez escolar, es decir que; debe poseer un cierto grado de desarrollo: físico, psíquico y social, demostrando que se encuentran aptos para el proceso de lectura, escritura y cálculo.

En, las funciones básicas para el aprendizaje, se valoran: las destrezas y las habilidades pre - académicas, para tener un punto de partida en el ámbito pedagógico. Así también estamos hablando de psicomotricidad, percepción, lenguaje y pensamiento. A la psicomotricidad se le considera como el movimiento anatómico – fisiológico y neurológico, el cual se divide en tres dimensiones que son:

- Dimensión motriz
- Dimensión cognitiva

- Dimensión afectiva

Dimensión motriz

La dimensión motriz es la habilidad del niño de moverse y desplazarse en su entorno, coordinando de manera adecuada el tocar, el pintar, el agarrar, entre otros. Para desarrollar esta dimensión es necesario dar libertad al niño en las actividades que desea realizar, permitiéndole que exprese sus habilidades motrices gruesas y finas.

En la motricidad gruesa se hace referencia a, el movimiento locomotor que implica los músculos del cuerpo, como: correr, saltar, entre otros. Mientras que: la motricidad fina, permite a los niños y niñas realizar movimientos pequeños y precisos, que toma en cuenta las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares, relacionando los ojos, manos, dedos, incluyendo pies, labios y lengua.

En la dimensión motriz implica la conciencia del cuerpo, en la que:

- La relajación, al alumno permite disminuir la tensión muscular, y contribuir al esquema corporal para, un estado tónico vivencial.
- La disociación del movimiento, permite incluir los elementos espaciales, dominando con perfección el control motor y el tiempo en el espacio, mediante la coordinación dinámica y postural.

- La eficiencia motriz, cual permite desarrollar la rapidez y la precisión de la motricidad fina.
- La psicomotricidad fina, son las acciones básicas que realiza el niño con sus manos, mediante la coordinación óculo manual
- La dimensión cognitiva, interrelaciona: el esquema corporal, la estructuración espacial, y la estructuración temporal.
- El esquema corporal, es la representación mental del cuerpo, incluyendo partes, mecanismos, y posibilidades de movimiento, como medio de interrelación social.
- La estructuración espacial, es la relación con lo externo, iniciando desde la primera persona, y concluyendo con objetos: estáticos y de movimiento.

Así también se relaciona con: la direccionalidad y la lateralidad o asimetría funcional, identificando el niño en su cuerpo el lado izquierdo y el derecho, para relacionarse en el espacio exterior, además hay que tomar en cuenta: las direcciones objetivas, las nociones-izquierda derecha, arriba abajo, delante detrás, en el medio o alado, porque es donde el cuerpo se relaciona con el entorno.

Coordinación dinámica global y equilibrio

La coordinación dinámica y el equilibrio implica la conciencia del cuerpo, siendo el resultado de una armonía muscular, reflejando que se encuentran en reposo, pero otras deben estar en movimiento, dando respuestas a diferentes estímulos, es así que; en el movimiento se realiza, la flexibilidad en el control motor y el ajuste postural.

Estructuración temporal

La estructuración temporal, es la coordinación de los movimientos, sin tomar en cuenta su velocidad, constituyéndose; el espacio un todo indisoluble y el tiempo en la coordinación de los movimientos, la velocidad y el espacio.

La relajación

La relajación, es un estado tónico vivencial del esquema corporal, que permite a través de la distensión, tener un control muscular minúsculamente fino, éste se destina al tiempo libre para el esparcimiento motor y cognitivo. Martinez, (1999) señala que: “la relajación es un conjunto de herramientas que se utilizan para disminuir la activación física y mental en momentos de estrés, ansiedad o preocupación excesiva”(p.63).

Es así que la relajación puede emplearse de manera individual, entre pares o grupal, existen diferentes tipos de personas que se adaptan al

cambio, demostrando que puede ser útil para tratar condiciones físicas o mentales, entre una de las principales actividades y más completas están las diferentes actividades en la piscina.

Dimensión cognitiva

Es la capacidad del ser humano para relacionarse con los demás, actuar en su entorno y transformar la realidad. Guerrero M. F. (2011) indica que, “la importancia de las dimensiones cognitivas son: el pensamiento, la acción y la comunicación; permitiendonos obtener un conocimiento integral, mediante: la percepción, el razonamiento, la intuición y la memoria”(p.21).

Al desarrollar las dimensiones cognitivas el niño alcanzará un desarrollo progresivo integral, por que se desarrollan interactuando las funciones cognitivas, motoras y afectivas, el desarrollo completo de las destrezas y lo aplicara en su vida cotidiana.

La psicomotricidad

La psicomotricidad inicia con la lateralidad o simetría funcional, a lo que Gallardo, (2018) menciona que es una técnica o disciplina para ayudar a los niños a desarrollar movimiento corporal [...] integrando todo entre sí”, desde su propio cuerpo, coordinando los movimientos de velocidad y espacio para la construcción

de las operaciones: Operaciones de seriación. - las cuales ordenan sucesos de tiempo, Operaciones de inclusión, y Operaciones de medición de tiempo.

La psicomotricidad se basa en los recursos específicos derivados de su formación educativa, reeducativa o terapéutica, refiriéndose al desarrollo humano, éste se ocupa de interrelacionarse con el conocimiento, el movimiento, la emoción, así también la capacidad para expresarse y relacionarse en su entorno biopsicosocial, basándose en el cuerpo como construcción y no en el organismo.

La percepción

La percepción es el proceso de interpretación de sensaciones en el momento de descubrir un estímulo, implicando un proceso constructivo individualizado, mediante el cual dan respuesta a un estímulo, proporcionando de manera inmediata una respuesta apoyada en las percepciones:

- Percepción háptica. – Reacciona con los procesos de atención y discriminación de la información sensorial táctil y kinestésica, que el individuo interpreta para dar respuesta a una actividad motriz
- Percepción táctil. – es la recepción del conocimiento mediante el sentido cutáneo.
- Kinestésica. – es la conciencia del cuerpo, que adquiere información a través del movimiento muscular corporal.

- Percepción auditiva. - se asocia las experiencias previas, ya que reconoce, interpreta y discrimina estímulos visuales.

Siendo la percepción noción de acción a la consecuencia, se requiere de estimular los sentidos: mediante, imágenes, impresiones internas o externas, para comprender el conocimiento se requiere de la predicción e un hecho, en la que se debe plantear problemas simples para que se desarrollen de mejor manera en el ámbito educativo.

El lenguaje

El lenguaje es el medio de comunicación, mediante el cual se interpretan ideas y pensamientos recurriendo a los sentidos; para poder comprender el lenguaje también como una función simbólica, misma que está constituida por un sistema capaz de relacionarse entre sí, pudiendo ser este un sistema de signos, de gestos, lenguaje de señas o de escritura.

El lenguaje tiene funciones que posibilitan la comunicación, tomando en cuenta ideas, sentimientos y emociones, de un aprendizaje socializado conjuntamente con una cultura entre sí.

La lingüística

El Psicoasesor (2010) indica que, la lingüística es el estudio científico del lenguaje, por ello se estudian los sonidos del lenguaje (fonética y fonología); además el origen del significado de las palabras (etimología y semántica) y también el contexto significativo (morfología y sintaxis). La lingüística descriptiva se desarrolla en: los fonemas, morfemas y sintaxis, estos componentes contribuyen a que el niño a la edad de cinco años pueda dominar su idioma, dependiendo al entorno que lo rodee el vocabulario se irá incrementando paulatinamente.

Áreas básicas

En la prueba de áreas básicas se considera: la motricidad gruesa, la motricidad fina, la coordinación viso-motora, el esquema corporal, la lateralidad, las relaciones espaciales, la direccionalidad, la constancia perceptual visual, la discriminación auditiva, y la fusión y memoria auditiva.

- En el área motora gruesa, se toma en cuenta a las acciones corporales de manera íntegra, coordinando desplazamientos y movimientos de las extremidades, el equilibrio y los sentidos.

- En el área motora fina, el niño utiliza sus manos básicamente, a través de coordinaciones óculo manual puede realizar actividades como: el rasgar, coser, pintar. Etc. Utilizando variedad de materiales.
- La coordinación motora, es el movimiento coordinado de la mano hacia un objeto, debiendo tener control sobre: la prensión, la presión y la precisión.
- El esquema corporal es la representación y conciencia de su cuerpo, utilizado como medio de comunicación con el entorno.
- La lateralidad es la conciencia simétrica funcional del cuerpo, en el lado izquierdo y derecho.
- La relación espacio tiempo, se refiere al conocimiento exterior partiendo del propio yo
- La direccionalidad se evidencia al desarrollar actividades de lateralidad que se proyectan en el espacio exterior.
- La constancia perceptual visual, es la habilidad de percibir objetos a distancias moderadas, tomando en cuenta: la distancia, el ángulo de visión, y la cantidad

de luz relacionado al objeto u imagen, recurriendo a cambios instantáneos de observación.

- La discriminación auditiva, implica a la percepción, que; es la capacidad de reconocer e interpretar estímulos auditivos en la experiencia propia, identificando las diferencias de los sonidos en el oír, mientras que la discriminación identifica los sonidos similares al inicio, en medio o final de una palabra o frase, permitiendo formar palabras y descomponerlas.
- La fusión y la memoria auditiva, es un proceso mediante el cual, se registra un estímulo cerebral sonoro, manteniéndose a corto o a largo plazo, recurriendo a él cuando lo sea necesario.

La motricidad

La motricidad es la capacidad de mover una parte del cuerpo de manera general o parcial, concretándose en un acto voluntario, coordinado de las unidades motoras.

La motricidad, es la vivencia corporal donde cognitivamente se da sentido a las distintas maneras de actuar frente a un estímulo, que; en ocasiones pueden ser positivas o negativas, mismas que siempre dan respuesta a un impulso, el cual* transmite a los músculos: efectos y acciones, dependiendo de la orden

motora, siendo una necesidad básica del ser humano, el dominio autónomo de los movimientos coordinados, que se expresan por partes segmentarias y específicas del cuerpo mediante una coordinación motriz (Ballarín, s.f).

Vargas Loza, (2007) indica que “las capacidades motrices son: la coordinación, el equilibrio, el ritmo, la agilidad, el esquema corporal, la lateralidad y la relación con el espacio – tiempo” (p.5). Estas capacidades determinan la condición física del ser humano, dividiéndose en: capacidades coordinativas y condicionales.

Las capacidades coordinativas tienen la capacidad de organizar, controlar y regular todas las acciones motrices, determinando un contexto moto concreto en: el equilibrio, la combinación motora, la orientación y la relación de espacio – tiempo.

Las capacidades condicionales, determinan la condición física del ser humano, dependiendo de: la fuerza a nivel muscular, resistencia de fuerza en el tiempo, capacidad de los órganos para aportar la energía a la musculatura.

Motricidad gruesa

Son las acciones corporales, comprendidas así porque se relacionan con todo el cuerpo, al desplazarse implica coordinar: las extremidades, el equilibrio, y los sentidos.

Unknown (2012) menciona que: la motricidad gruesa desarrolla el movimiento, y tiene que ver con, la posición y la capacidad de mantener el equilibrio, moviendo armoniosamente su cuerpo, adquiriendo agilidad fuerza y velocidad en sus movimientos, este progresivamente encamina la dirección céfalo – caudal (cuello), tronco, cadera y piernas.

Es natural que se desarrolle:

- El control cefálico a los 2 meses.
- Gateo a los 9 meses, aunque no siempre se gatea antes de andar.
- Bipedestación a los 10 meses.
- Sedestación a los 6 meses.
- De ambulación a los 12 meses.

Es necesario realizar ejercicios de motricidad gruesa como: pedirle al niño que señale partes de su cuerpo, y que también los identifiquen en los demás, armar rompecabezas, subir y bajar escaleras, realizar circuitos, resolver laberintos, bailar, ejercicios de coordinación muscular, ejercicios de balanceo, imitar y reproducir sonidos, practicar juegos grupales, entre otros.

Motricidad fina

La motricidad fina son acciones que el ser humano lo realiza con las manos, mediante la coordinación óculo manual. Mismo que puede ser valorado al emplear diferentes técnicas grafo-plásticas, porque son acciones que le incentivan al movimiento de los dedos y de las manos.

La motricidad fina trata de movimientos finamente coordinados, que requiere del dominio de destrezas que permitan desarrollar: habilidades, conocimientos, actitudes; valores que el niño concretará y construirá por medio de un proceso pedagógico, intencionado de la maestra para direccionar las habilidades motrices finas, con expresiones artísticas que plasman las ideas de las niñas y de los niños, en diferentes áreas y se evidencie las emociones placenteras de los estudiantes.

La motricidad fina es el movimiento minucioso de alta precisión con poca amplitud, que cumplen una función muy importante, ya que influye en el desarrollo de: la creatividad y la coordinación, medios que son básicos para iniciar el Primer año de Educación Básica.

Una idea de Calmels (2003), leída en una publicación de Martín (2015): “La motricidad fina [...] requiere precisión y un elevado nivel de coordinación, y se refiere a los movimientos realizados por una parte específica del cuerpo y son movimientos de poca amplitud, pero de gran precisión” (p. 39). Es así que se comprende, a la motricidad fina como el dominio minúsculo sobre su propio cuerpo, el mismo que favorece la formación integral del niño.

Calmels (2003) expresa “El control de las destrezas finas en el niño y la niña se desarrolla con el mayor uso de los músculos mientras se practican deportes, se toca un instrumento, se utiliza la computadora y se desarrolla la

escritura” (p. 10). Si los docentes realizan destrezas motrices finas, aplicando diferentes estrategias o sistemas, provocan cambios positivos en la educación del estudiante,

Chauchard, en una publicación de Martín (2015): La mano no solamente es un conjunto de huesos y de músculos al servicio de la motricidad, sino que es un verdadero órgano sensorial que regula la motricidad [...] correctamente en los centros nerviosos del grado de contracción de los músculos” (p.10). En la mano se puede evidenciar con mayor facilidad las actividades motrices y también se pueden valorar el grado de desarrollo motriz fino.

Tabla N ° 7. Tabla evolutiva con los avances madurativos en motricidad fina.

Motricidad fina	Sigue hasta la línea media Movimientos simétricos Pasa la línea media Reflejo de prensión Manipula anilla Intenta coger anilla	Junta las manos Busca un objeto Destapa la cara Ase objetos grandes con pulgar y palma Mira bolita e intenta cogerla Observa manos Coge y retiene 2 cubos Sujeta el lápiz Tira del cordón para coger anilla Toca campanilla intencionadamente	Pinza superior Coge la bolita Destapa objeto escondido Da objeto a petición Palmorea Mete un cubo en la taza Revuelve con cucharilla a imitación	Señala con el índice Llena/vacia objetos Torre de dos cubos Sujeta lápiz Intenta imitar garabatos Empuja cochecito Vuelve páginas libro Lanza la pelota	Pasa páginas Garabateo espontáneo Imita horizontal Tapa un bolígrafo (Encaja un objeto) Torre de 4 cubos (6 cubos) Abre puertas	Coge un lápiz Dibuja cruz y traza líneas a imitación Torre 8 cubos Ayuda a recoger	Hace un puente con cubos Copia círculo, cuadrado y otras figuras Corta con tijeras Copia un triángulo Ayuda a vestirse y desvestirse	Amplio desarrollo psicomotor Organización coordinación habilidad funciones perceptivas, manuales, oculares, para aprendizajes escolares Coge al aire pelota tenis Lanzar pelota a un blanco
	0 a 3 meses	4 a 8 meses	9 a 12 meses	13 a 18 meses	19 a 24 meses	2 y 3 años	4 a 6 años	7 a 12 años

Elaborado por: La autora

Fuente: Maganto, (2000)

Se puede evidenciar que el niño mientras crece adquiere destrezas propias en las que el niño va aprendiendo a ser independiente mediante la exploración, despertando así el interés por superar las dificultades que se le presenten, de manera que él sienta triunfo así sea la mínima cosa que la pueda realizar, en ese aspecto el docente debe dar la respectiva importancia a la satisfacción del niño, no debe entorpecer su desarrollo sino motivarlo de manera natural, haciéndole sentir al niño o niña que puede lograr todo lo que se propone y está a su alcance.

El currículo Integrador de Educación General Básica de Preparatoria menciona que los aspectos se relacionan al ser biológico-emocional, psicológico, motriz y social. “Para lograr este objetivo (Desarrollo Integral de la Persona), es indispensable interrelacionar las destrezas con criterio de desempeño de los diferentes ámbitos, a través de la creación de experiencias de aprendizaje contextualizadas, lúdicas y que tomen en cuenta los intereses de los estudiantes” (MINEDUC, 2016, p. 46). En la que se toma en cuenta las áreas del conocimiento que están articuladas en progresión con los currículos de los subniveles superiores, para lograr interrelacionar las destrezas con criterio de desempeño de los diferentes ámbitos de aprendizaje, de tal manera que contribuye al desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, conjuntamente con los ejes del perfil al finalizar el bachillerato.

Artés, A. (2017) menciona que: “la habilidad motriz fina, es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurre en partes del cuerpo como los dedos, generalmente en coordinación con los ojos”. Llegando a

obtener un elevado grado de control motriz fino para realizar diferentes actividades que se relacionen con la precisión.

Tayupanta, I. (2006) en su modulo de motricidad fina señala algunas actividades que se puede realizar, entre ellas:

Abrochar botones, cinturones sacar pernos y tuercas clavar y atornillar, desclavar y desatornillar tapar y destapar con corchos y tapas metálicas
 Actividades de aseo del hogar y de higiene personal. Atar y desatar nudos
 Pegar botones, tejer, bordar, colaborar en la preparación de alimentos:
 cortar, pelar verduras y frutas, rallar, moler, batir, escoger los granos secos y pelar. (p.58). Si acudimos a estos recursos se puede desarrollar de mejor manera la motricidad fina, en vista que estos recursos son económicos, en algunos casos y otros son de fácil adquisición.

Las habilidades de psicomotricidad fina, abren la puerta a la experimentación y el aprendizaje, el cual permite el desarrollo de la inteligencia, puede darse altibajos en ciertas ocasiones, pero son inofensivos ya que forman parte del ciclo natural del aprendizaje y desarrollo, para desarrollar la motricidad fina utilizamos el material adecuado, podemos tener grandes avances en su desarrollo, para ello podemos utilizar:

Tabla N ° 8. Recursos para desarrollar la motricidad fina

MATERIAL	ACTIVIDAD	LOGRO
POMPONES	Agarrarlos, pellizcarlos o traspasarlos de un recipiente a otro	Desarrolla el control y la prensión
PINZAS PARA COLGAR LA ROPA	Sujetar con la pinza una hoja de papel.	Fortalece la pinza digital

GOMAS (LIGAS)	Colocar ligas alrededor de los tubos	Desarrolla la coordinación óculo manual y la pinza digital.
PINZAS DEPILATORIAS	Traspasar granos secos con la pinza, de un recipiente a otro.	Desarrollo de la pinza digital y de la estabilidad del codo y el hombro.
LIMPIAPIPAS	Ensartar cuentas en los limpia-pipas.	Desarrolla el control, la prensión y precisión.
PAJITAS	Ensartar pajitas	Fortalece los músculos de la mano. Despierta la concentración. Desarrolla la motricidad fina
CESTAS COLADORES Y	Meter por lo huequitos del colador los tallarines.	Desarrolla la coordinación óculo manual y la motricidad fina
CANICAS	Lanzar y ensartar canicas en un recipiente metálico.	Desarrolla la percepción sensorial. Fortalece la pinza digital.
PLASTILINA	Pellizcar Estirar Enrollar Exprimir	Despierta la creatividad Fortalece los músculos de los dedos. Desarrolla la percepción sensorial.
PLASTILINA ESCARCHA Y	Mesclar la plastilina con escarcha de figuras	Desarrolla los músculos de los dedos
TORNILLOS TUERCAS DESTORNILLADORES Y	Utilizar como en la vida cotidiana.	Mejora la coordinación óculo-manual. Desarrolla la motricidad fina.
BOTELLAS CON TAPÓN DE ROSCA	Enroscar y desenroscar tapas de la botella con el color que le corresponda.	Desarrolla la discriminación visual. Motricidad fina.
CUENTAGOTAS	Mezclar colores	Desarrolla la motricidad fina.
PINZAS DE COCINA	Movilizar con la pinza de cocina objetos pequeños de un lado a otro	Desarrollar la motricidad fina.
COTONETES	Introducir cotonetes en los agujeros de un recipiente.	Desarrollar la motricidad fina.
TIJERAS	Recortar, picar, armar, utilizando diferentes materiales y recursos del medio.	Desarrolla la coordinación motriz, la Coordinación viso manual y la motricidad fina.
ESPONJAS, AGUA Y RECIPIENTES	Traspasar el agua de un recipiente al otro con la esponja.	Fortalece los brazos y los antebrazos.
BICARBONATO, ESPUMA DE AFEITAR	Preparar la masa	Desarrolla la motricidad fina
BANDEJA SENSORIAL	Escribir graficar	Desarrolla la imaginación y despierta la creatividad.
GEOPLANO	Crear figuras y objetos	Desarrolla la motricidad fina y la creatividad.

Elaborado por: La autora

Fuente: Artés Amate, (2017)

La edad depende para, aplicar el grado de dificultad en los retos educativos.

Coordinación Viso- manual

La coordinación viso - manual es la capacidad de poder utilizar las manos y la vista simultáneamente, el observar para realizar alguna actividad como el mover objetos de un lugar a otro, reflejan la interacción entre: la vista y la mano.

Una idea de Espinoza (1991) leída en una publicación de Berrezueta (2008) destaca: “Dentro del preescolar una mano ayuda a la otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrá empezar a intentarlo y serán consientes de poder hacer cosas con una sola mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión”. (p.16)

Mientras que la coordinación manual es la habilidad de unir los movimientos de cuerpo o de una parte del mismo, favoreciendo el dominio corporal y caracterizándose por ser movimientos de: mano, muñeca, brazo y antebrazo, debido a que desarrolla el control, la prensión y la precisión, llevando a evidenciarse las diversas destrezas como: recortar, pintar, modelar, entre otros.

Es así que: la coordinación viso – manual se va desarrollando dependiendo de la estimulación que reciban los órganos de los sentidos, para realizar actividades, ya que es la capacidad que posee el ser humano al utilizar simultáneamente las manos y la vista para una determinada actividad, en la que la maduración fisiológica y la estimulación son claves para el desarrollo de esta coordinación.

Coordinación gestual (diadococinesis)

Esta se refiere al dominio corporal mediante el cual se puede utilizarse como medio de comunicación debido al alto grado de expresión en la que se puede interpretar de diferentes maneras, las niñas o los niños lo pueden llegar a madurar hasta los diez años de edad, llegando en ocasiones a ser desarrollada en todo su potencial en años inferiores.

Proaño (1994) indica que, la coordinación gestual se expresa mediante movimientos finos y gruesos en los que, los movimientos finos dan mayor caracterización a la expresión, en los movimientos finos podemos realizar: La elevación de dedos, separación de dedos sin mover la muñeca, movimiento del pulgar, mismo que necesita de una atención específica, puesto que en todo el terreno manipulativo, pre - escritura y escritura tiene funciones importantes, y por consiguiente todos aquellos ejercicios de separar y unir en el plano horizontal respecto a los demás dedos son muy importantes. (p. 63)

Con las muecas se puede identificar el estado de salud del niño, siendo por este motivo que es muy relevante que se desarrolle la coordinación gestual, los padres de familia no deben llamar la atención a sus hijos con gritos por hacer muecas sino direccionarlos de manera adecuada para que, según la madurez cronológica de la niña o del niño vaya realizando de manera espontánea.

El cual se necesita para tener mejor dominio en la coordinación gestual, ya que cada parte de nuestro cuerpo permite comunicarnos con el entorno, es así que es de fácil interpretación los gestos que evocamos para interrelacionarnos.

Coordinación fonética

El niño, desde sus primeros años de vida descubre que puede emitir sonidos; pero, pese a su esfuerzo no lo puede realizar. Es así que la coordinación fonética, es un aspecto para el desarrollo psicomotor del niño, éste inicia en los primeros años de vida, iniciando con el balbuceo, para luego continuar con palabras, formar oraciones y finalmente logrará una conversación.

Soraya (2010) indica que, la coordinación fonética, llama la atención del niño hacia la zona de fonación, y también hacia los movimientos cercanos que se hacen ante él lentamente, facilitando la imitación en otras áreas de su entorno. Es así que dará respuestas con sílabas o palabras, cuando se encuentre motivado, el juego es primordial para lograr los objetivos planteados, debido a que lo realizan con deleite y placer.

El niño a medida que va desarrollándose, puede haber alcanzado la consolidación básica, basado en una perfecta emisión de sonidos, entendiéndose como dominio del aparato fonador.

La coordinación fonética se refiere a la maduración lingüística y de estilo el cual culminara en el transcurso de la maduración de la niña o del niño. Proaño

(citado en Tapia, 2016) expresa: “El niño, en los primeros meses de vida, descubre las posibilidades de emitir sonidos. No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan ni siquiera la capacidad de realizarlos todos.” (p.28).

Los niños, absorben las habilidades del entorno, como es: la conducta, el comportamiento, en si lo que pasan en casa ocasiona a que tengan mayor afinidad con quienes se relacionan, fortaleciendo el lenguaje, aumentando la discriminación auditiva, mejorando la articulación de diferentes fonemas en la que mejora el obedecer órdenes, que; por consiguiente mejora su expresión fonética, desde donde se puede descubrir artistas brillantes que hay que trabajar mediante talleres para orientarle al estudiante en su proyecto de vida, en si descubrir el talento escondido.

Coordinación facial

Es el dominio muscular de la cara, el cual responden a nuestro sentir, con ella podemos demostrar nuestros sentimientos, estados de ánimo, también lo podemos usar como medio de comunicación.

La coordinación facial se trabaja el movimiento de los músculos de la cara el cual, Comellas (citado en Tapia, 2016) menciona que: “Indudablemente, poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite [...] poder exteriorizar sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir, actitudes respecto al mundo que nos rodea” (p. 27). Del grado de

estimulación facial que hayan recibido los niños en las edades tempranas depende del nivel de desarrollo facial porque permite expresar sentimientos y emociones.

CREARTE, (2011) indica que: la coordinación facial hace referencia a realizar pequeños movimientos de la cara, expresando: sentimientos y emociones a través de gestos, en algunos casos presentan Sincinecias que entorpecen el desarrollo motor. Es así que, en primer año de educación general básica se debe trabajar con ahínco esta coordinación, para desarrollarla eficientemente en el mundo que le rodea.

Ibebes (2010) mencionan que: la coordinación facial cuenta con dos integrantes: El dominio muscular, y la posibilidad de comunicación y relación del niño en su entorno, que lo elabora a través del cuerpo y especialmente con sus gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Entre las actividades para desarrollar la coordinación facial tenemos que: Aplicar en los niños diferentes cascarillas naturales, para que pueda percibir diferentes estímulos en su rostro, pintar diferentes partes de la cara, con la finalidad de experimentar nuevos estímulos, incentivar al niño a que realice gestos de expresiones diferentes, entonar canciones que motiven a mover las diferentes partes de la cara, al enseñarle a dominar los músculos de la cara, da apertura para poder exteriorizar los sentimientos, emociones, y los relaciona a nuestro entorno.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

La investigación se basó en el método cuantitativo, en este estudio se realizó el análisis de datos de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad de los niños y las niñas de primer año de E. G. B. al inicio del año escolar; para realizar un análisis estadístico y matemático de la información recopilada.

Al utilizar documentos de gran interés Hernández & Bapista, (2017) señalan:

La investigación es documental y de campo porque resuelve el problema práctico de la necesidad de compilar, en las circunstancias posibles, la producción intelectual de un autor, como requisito previo para cualquier otra investigación científica o línea de investigación rigurosa. (p.4)

Así también sustentan que la investigación documental es:

Como una serie de métodos y técnicas de búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información contenida en los documentos, en primera instancia, y la presentación sistemática, coherente y suficientemente argumentada de nueva información en un documento

científico, en segunda instancia. De este modo, no debe entenderse ni agotarse la investigación documental como la simple búsqueda de documentos relativos a un tema.(p.31)

Este estudio será de modalidad de campo, ya que la presente investigación se realiza en el sitio, medio que permitirá reforzar los resultados del análisis, así también se recurrirá a datos de: libros, manuales, revistas, e internet que constituyeron documentos de información primaria, que tendrá una finalidad: exploratoria, documental, bibliográfica, de campo y descriptiva.

Para fortalecer la investigación es necesario apoyarse en las técnicas de investigación, como: la entrevista, que es utilizada en una población pequeña, la observación, el cual consiste en observar atentamente el problema y registrar la información para su posterior análisis.

La Investigación Bibliográfica consiste en asistir a lugares determinados para que el investigador, con el objetivo de utilizar textos para cimentar la solución a un problema, transcriba los resultados de otros autores para que se vaya actualizando otra, el cual se debe mantener con un mismo objetivo, para dar una propuesta de solución, con otros autores del mismo pensamiento.

Población

Pérez, A. (2008) menciona que “La población es el conjunto de personas o cosas que pueden analizarse a partir de las estadísticas” (p.2). Es por eso que se menciona en la tabla a continuación.

Tabla N ° 9. Población

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
ESTUDIANTES	100	97.09%
DOCENTES	3	2.91%
TOTAL	103	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Manuel Abad”

Dado que el tamaño de la población entre niñas y niños es cien, mientras que los docentes son tres, se realizó el estudio en toda la población del primer año de educación general básica, de la Unidad Educativa “Manuel Abad” por lo que no fue necesario obtener muestra

Operacionalización de variables

Tabla N ° 10. Variable Independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Estrategias lúdicas son métodos de enseñanza, participativos y de dialogo, que impulsa la creatividad para generar aprendizajes significativos.</p>	<p>Juego</p> <p>Motivación</p> <p>Desarrollo Integral</p>	<p>Se integra en juego de roles.</p> <p>Realiza juegos de simulación.</p> <p>Participa en juegos de comunicación.</p> <p>Se relaciona en juegos reglados.</p> <p>Llega a su meta</p> <p>Solicita ayuda cuando necesita</p> <p>Se esfuerza para culminar su actividad</p> <p>Comprende los procesos para realizar la actividad</p> <p>Expresa sus pensamientos y necesidades</p> <p>Interioriza nuevos conocimientos</p> <p>Se relaciona con su entorno.</p>	<p>1.- ¿Cuándo los niños y las niñas juegan antes de darles una tarea, pueden realizar sus trabajos con normalidad?</p> <p>2.- ¿Los niños y niñas motivadas realizan actividades con entusiasmo?</p> <p>3.- ¿Qué actividades mejoran en los niños su desarrollo integral?</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cuestionario</p> <p>Encuesta</p>

Elaborado por: Lic. Amparo Montenegro
Fuente: secretaria de la U. E. "Manuel Abad"

Tabla N ° 11. Variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La motricidad es la capacidad de mover una parte del cuerpo de manera general o parcial, concretándose en un acto voluntario, coordinando las unidades motoras.</p>	<p>Coordinación visomanual</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Coordinación fonética</p> <p>Coordinación facial</p> <p>La motricidad es la capacidad de mover una parte del cuerpo de manera general o parcial, concretándose en un acto voluntario, coordinado de las unidades motoras</p>	<p>Aplica movimientos de alta precisión con la mano</p> <p>Domina gestos voluntarios</p> <p>Imita sonidos del entorno</p> <p>Identifica sentimientos y emociones</p>	<p>4.- ¿ La coordinacion visomanual se ve reflejada en los trabajos de los niños?</p> <p>5.- ¿Los niños y las niñas realizan gestos voluntarios?</p> <p>6.- ¿ Los niños y las niñas pronuncia adecuadamenete los sonidos foneticos?</p> <p>7.- ¿ Los niños y las niñas realizan movimientos faciales sencillos?</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cuestionario</p> <p>Encuesta</p>

Elaborado por: Lic. Amparo Montenegro
Fuente: secretaria de la U. E. “Manuel Abad”

Procedimiento de recolección de la información

Concretando con los objetivos de la investigación, fue necesario diseñar los instrumentos para, recolectar información sobre: las estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, en los niños y niñas de primero de E.G.B. Se recurrió a la encuesta como técnica dirigida a docentes, la observación como técnica dirigida a estudiantes, que son de aplicación en escala Likert y también se diseñó la entrevista dirigida a docentes.

Tabla N ° 12. Plan para la recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para investigar cómo las estrategias lúdicas se relacionan con el desarrollo de la motricidad.
2. ¿De qué personas?	Estudiantes, padres de familia, docentes
3. ¿Sobre qué aspectos?	Las variables: estrategias lúdicas y motricidad fina
4. ¿Quiénes?	Investigador / es
5. ¿Cuándo?	Durante el año escolar 2018 -2019 región sierra
6. ¿Dónde?	En la Unidad Educativa “Manuel Abad”
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Cuestionario, Encuestas y lista de cotejo
9. ¿Con qué?	Cuestionario y registro de observación
10. ¿En qué situación?	Normal

Fuente: Datos del investigador

Elaborado por: La autora

Técnicas e Instrumentos

Se indagó el problema tomando contacto directo con la realidad, sobre las actividades motrices aplicadas según se mencionan en las variables, se profundizó las estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad a través de la aplicación de: un cuestionario y una encuesta dirigida a docentes, y una lista de cotejo aplicada a los estudiantes.

Con la finalidad de dar respuestas concretas a los objetivos planteados en la investigación, se diseñaron tres instrumentos:

- Dos primeros destinados a docentes con el objetivo de receptar información que permita determinar la relación entre las estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad en los niños/as, y;
- Una lista de cotejo para aplicar a los niños y niñas de preparatoria, con la finalidad de recolectar datos, las preguntas son cerradas y con aplicación de la escala Likert, como lo podemos observar en los anexos 1,2 y 3.

El contenido de la presente investigación en el instrumento de escala Likert para que marquen con (X) las respuestas, siendo: Siempre (S) =4, A veces

(AV) =2, Casi Siempre (CS) =3, Nunca (N) = 1, y en la lista de cotejo: No evaluado (N/E) = 1, Iniciando (I)= 2, En proceso (EP) 3 y Adquirido (A)=4.

Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados

La validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretendía investigar, ya que “el procedimiento más adecuado es el de enjuiciar la representatividad de los reactivos en términos de los objetivos de la investigación a través de la opinión de los especialistas” (Kerlinger, 1981).

Con el propósito de cumplir a cabalidad con los requisitos técnicos de validez y confiabilidad se procedió a:

- Consultar a tres expertos y especialistas en el área para que validen los instrumentos.
- Se facilitaron los documentos donde constaba el objetivo general y los objetivos específicos, así como la Operacionalización de variables.
- A demás se entregó el instructivo para la validación del contenido del instrumento donde se evaluó, la estructura de los parámetros: A (Correspondencia de las preguntas del Instrumento con los objetivos, variables, e indicadores), B (Calidad técnica y representatividad), y C (Lenguaje). Mismos que en caso de haber alguna inconsistencia deberán dar su opinión.

- Finalmente se adjuntó la ficha de los datos del validador con su respectiva firma.
- Posteriormente a esto se elaboró la versión definitiva de los instrumentos para su aplicación.

Se realizó el pilotaje de la lista de cotejo, en una aula de primero de E.G.B. de la U. E. Manuel Abad, porque es donde se realizará la investigación, el mismo que al ser tabulado con 14 elementos, mediante el SPS según el Alfa de Cronbach dando como resultado 0.82, lo que significa que es bueno, (Véase en anexo N ° 5) el cual está dentro del rango de confiabilidad, por consiguiente se procede a aplicar los instrumentos a toda la población.

Análisis e Interpretación de Resultados

LISTAS DE COTEJO

ITEM N ° 1: La niña o el niño participa en juegos denotando alegría.

Tabla N ° 13. Denota alegría al jugar

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	90	90.0%
Adquirido	10	10.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

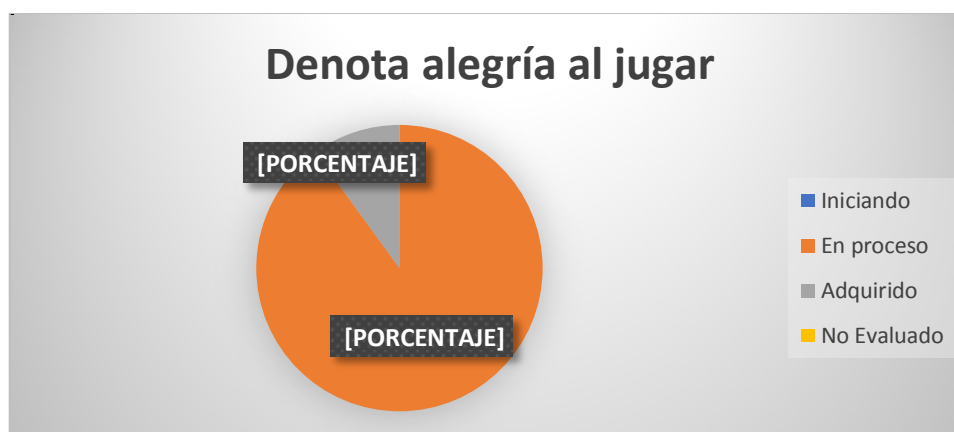


Gráfico N ° 2. Denota alegría al jugar

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña participa activamente en juegos denotando alegría, demuestran que el 90% está en proceso y esta adquirido el 10%.

Interpretación. - Se determinó que: los niños y las niñas si juegan, pero les falta denotar alegría al jugar, es decir que su desarrollo motor fino no está consolidado en relación a su edad para avanzar pedagógicamente.

ITEM N ° 2: El niño o la niña obedece las reglas del juego.

Tabla N ° 14. Obedece las reglas del juego

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	97	97.0%
Adquirido	3	3.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 3. Obedece las reglas del juego

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Este estudio realizado sobre si, el niño o la niña obedece las reglas del juego, el 97% respondió que está en proceso, y el 3% está adquirido.

Interpretación. - Es decir que, las docentes han trabajado, pero falta que los niños y las niñas obedezcan las reglas de juego, es un factor importante para las funciones básicas.

ITEM N ° 3: El niño o la niña realiza la actividad de manera ágil.

Tabla N ° 15. Actividades realizadas de manera ágil

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	16	16.0%
Adquirido	84	84.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 4. Actividades realizadas de manera ágil

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña realiza la actividad de manera ágil, demuestra que el 84% está en proceso y el 16% lo adquirió.

Interpretación. - Se determinó que, su coordinación motriz no está desarrollada de manera adecuada, por ende, hay dificultad para desarrollar sus habilidades corporales para despertar todo el potencial de la niña o del niño en la etapa escolar.

ITEM N ° 4: El niño o la niña comprende la orden para realizar la actividad.

Tabla N ° 16. Comprende la orden para realizar la actividad

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	5	5.0%
En proceso	79	79.0%
Adquirido	16	16.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

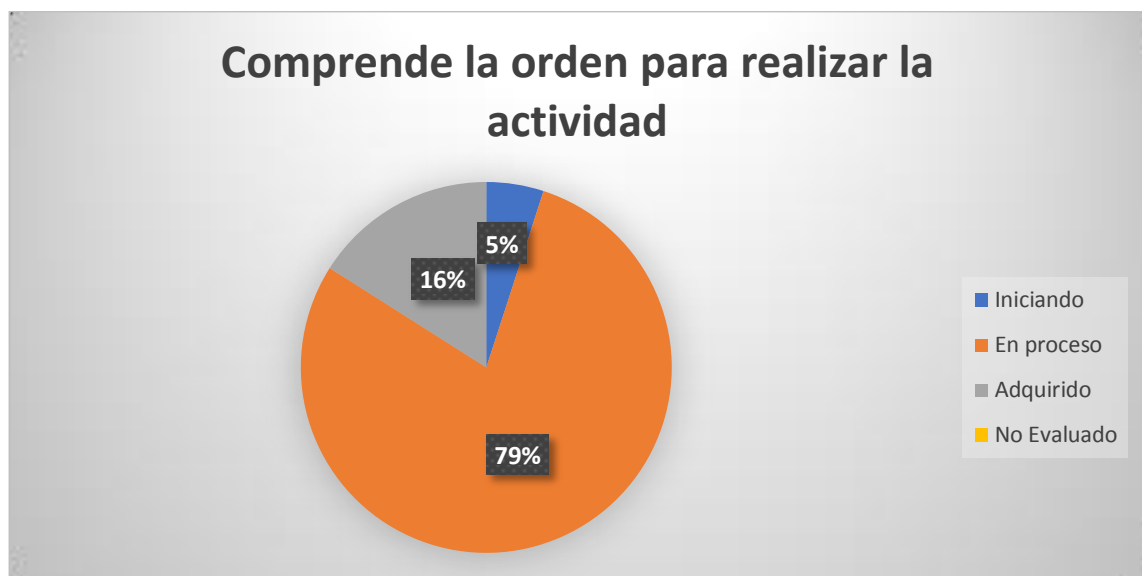


Gráfico N ° 5. Comprende la orden para realizar la actividad

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - De los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña comprende la orden para realizar la actividad, demuestran que el 79% está en proceso, adquirido el 16% y el 5% en inicio.

Interpretación. - De lo analizado se determinó que; se debe trabajar en conjunto con el padre o madre de familia para superar esta deficiencia en las actividades diarias.

ITEM N ° 5: El niño o la niña pide permiso para ir al baño.

Tabla N ° 17. Pide permiso para ir al baño

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	8	8.0%
Adquirido	92	92.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 6. Pide permiso para ir al baño

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Respecto a, si el niño o la niña pide permiso para ir al baño la investigación, demuestran que el 92% esta adquirido y el 8% está en proceso.

Interpretación. - En efecto se establece que, no todos han consolidado está destreza demostrando la inseguridad que está pasando, o está llamando la atención, requiriendo dar mayor seguridad.

ITEM N ° 6: El niño o la niña reconoce su entorno inmediato.

Tabla N ° 18. Reconoce su entorno inmediato

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	6	6.0%
En proceso	82	82.0%
Adquirido	12	12.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

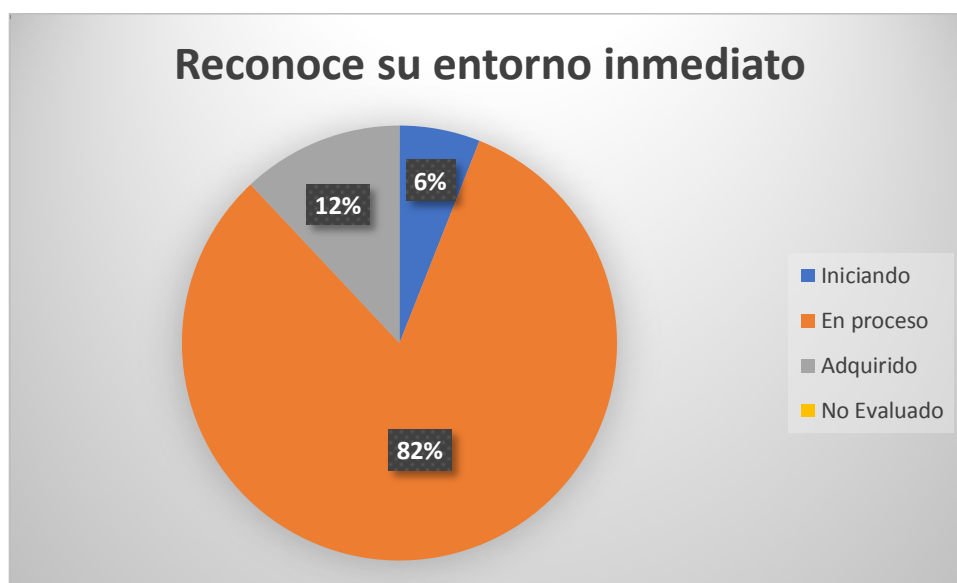


Gráfico N ° 7. Reconoce su entorno inmediato

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - En cuanto a, el niño o la niña reconoce su entorno inmediato, el 82% demostró que está en proceso, el 12% está adquirido y el 6% está iniciando.

Interpretación. - Determinando en el estudio que, los niños y las niñas están en proceso de desarrollarse integralmente en su espacio, para tener un mejor desenvolvimiento en el área asignada, los docentes deben consolidar para partir con seguridad el año escolar.

ITEM N ° 7: El niño o la niña construye una torre con más de 8 cubos.

Tabla N ° 19. Construye una torre con más de 8 cubos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	2	2.0%
En proceso	11	11.0%
Adquirido	87	87.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

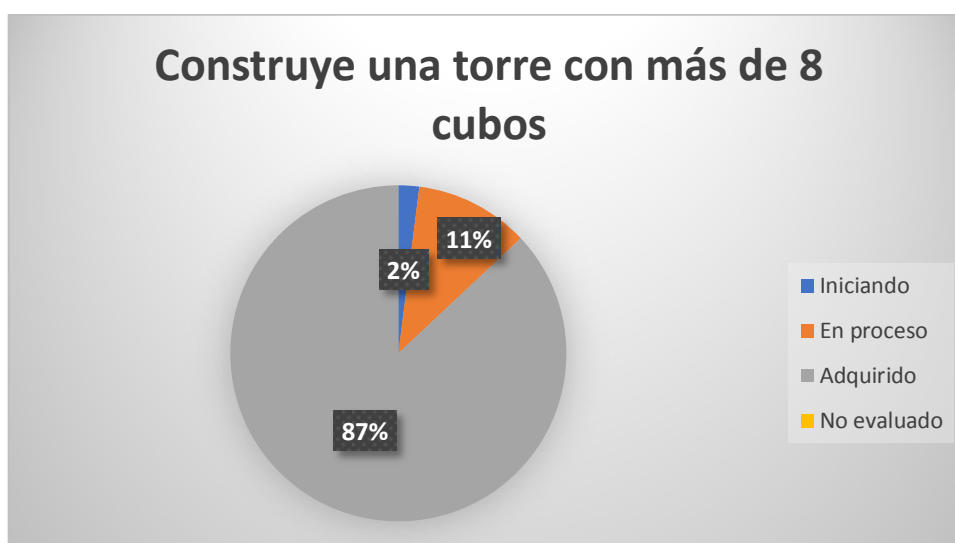


Gráfico N ° 8. Construye una torre con más de 8 cubos

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Respecto a si, el niño o la niña construye una torre con más de 8 cubos, el 87% demostró que adquiere, el 11% que está en proceso y el 2% está iniciando.

Interpretación. – Se evidencia que las actividades de coordinación visomotriz, no están consolidadas, falta de desarrollar el dominio corporal, actividades básicas para iniciar la primaria.

ITEM N ° 8: El niño o la niña enhebra una aguja grande utilizando lana.

Tabla N ° 20. Enhebra una aguja grande utilizando lana

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	12	12.0%
Adquirido	88	88.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 9. Enhebra una aguja grande utilizando lana

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - De la encuesta realizada si, el niño o la niña enhebra una aguja grande utilizando lana, demuestran que el 88% adquiere y el 12% está en proceso.

Interpretación. - En esta interrogante se determinó que, algunos niños y niñas al enhebrar una aguja grande utilizando lana se les dificulta, esta actividad ayuda en la motricidad fina que desarrolla, la coordinación ojo mano, direccionalidad, lateralidad, concentración, entre otras que permiten avanzar en el desarrollo de las actividades para primero de E. G. B.

ITEM N ° 9: El niño o la niña realiza muecas.

Tabla N ° 21. Realiza muecas

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	14	14.0%
Adquirido	86	86.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

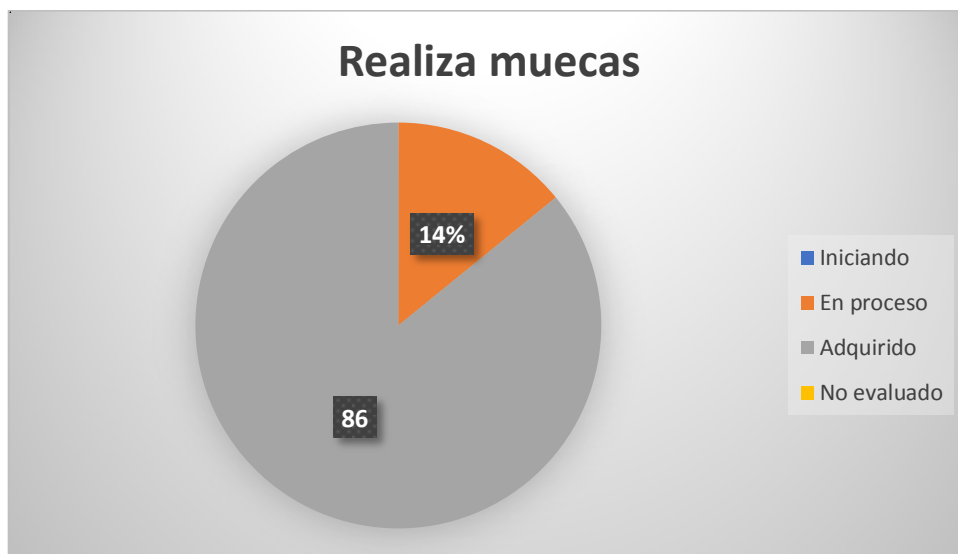


Gráfico N ° 10. Realiza muecas

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña realiza muecas, demuestran que el 86% adquiere y el 14% está en proceso.

Interpretación. - Esta expresión gestual es un medio de comunicación de mayor afinidad, con la que se facilita el aprendizaje; los padres de familia no deben llamar la atención a sus hijos con gritos por hacer muecas sino hacerlo de manera sutil; para que, según la madurez cronológica del estudiante y vaya expresando con un propósito determinado.

ITEM N ° 10: El niño o la niña dramatiza los estados de ánimo.

Tabla N ° 22. Dramatiza los estados de ánimo

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	2	2.0%
En proceso	19	19.0%
Adquirido	79	79.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

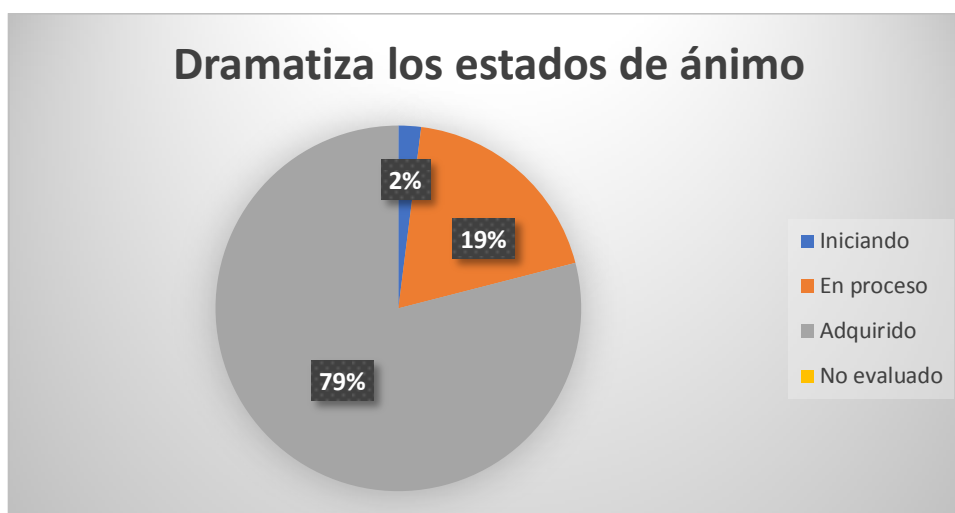


Gráfico N ° 11. Dramatiza los estados de ánimo

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña dramatiza los estados de ánimo, demuestran que el 79% adquiere, el 19% está en proceso y el 2% está iniciando.

Interpretación. - Del presente análisis se interpreta que: dramatizar los estados de ánimo ayuda al niño para desarrollar: su agilidad mental, la comunicación y la expresión, aumentando su autoestima en la que el respeto y el convivir en armonía son digno de nuestros estudiantes.

ITEM N ° 11: El niño o la niña imita sonidos del entorno.

Tabla N ° 23. Imita sonidos del entorno

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	19	19.0%
Adquirido	81	81.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

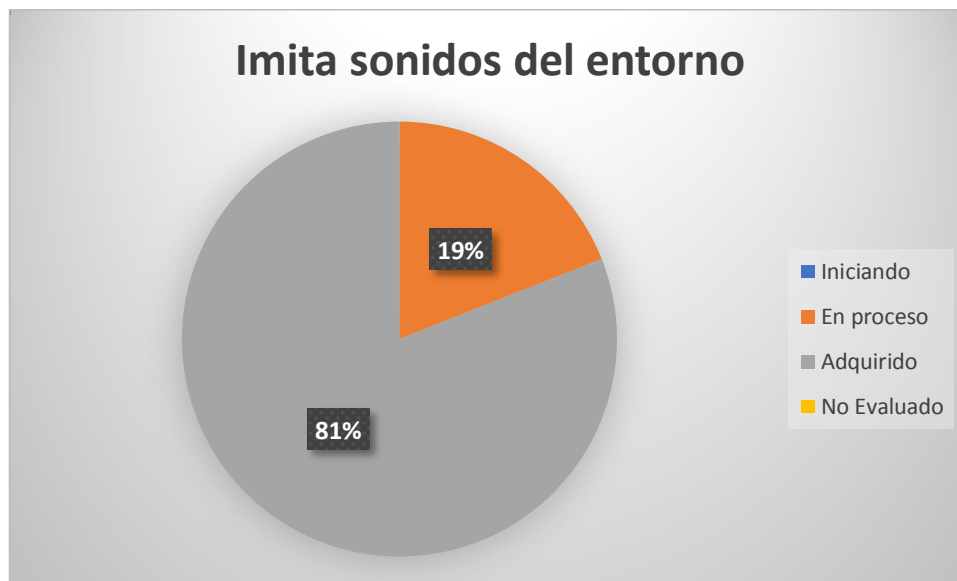


Gráfico N ° 12. Imita sonidos del entorno

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña imita sonidos del entorno, demuestran que: el 81% está adquirido, y el 19% está en proceso.

Interpretación. - En efecto se determinó que falta desarrollar la discriminación auditiva y fonológica, para que mejore la imitación de sonidos.

ITEM N ° 12: El niño o la niña imita sonidos onomatopéyicos.

Tabla N ° 24. Imita sonidos onomatopéyicos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	93	93.0%
Adquirido	7	7.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

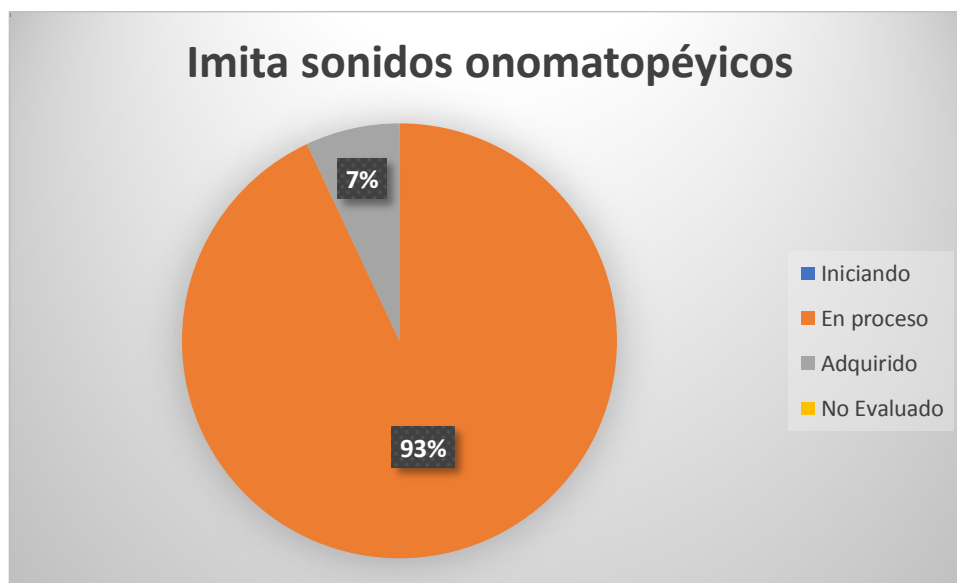


Gráfico N ° 13. Imita sonidos onomatopéyicos

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña imita sonidos onomatopéyicos, demuestran que el 93% está en proceso y el 7% lo ha adquirido.

Interpretación. - El desarrollo de la coordinación fonética, es necesario para fortalecer y desarrollar de mejor manera su lenguaje.

ITEM N ° 13: El niño o la niña se deleita al chupar un helado.

Tabla N ° 25. Se deleita al chupar un helado

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	2	2.0%
En proceso	11	11.0%
Adquirido	87	87.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	}100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 14. Se deleita al chupar un helado

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. -Se puede observar en la gráfica que el niño o la niña se deleita al chupar un helado, en un 87% adquiere, el 11% está en proceso y el 2% está en inicio.

Interpretación. Se evidencia en esta actividad que se está desarrollo la coordinación facial debido a su expresión motriz fino porque expresa sentimientos y emociones.

ITEM N ° 14: El niño o la niña puede imitar como olfatean los perros.

Tabla N ° 26. Imita como olfatean los perros

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	4	4.0%
En proceso	23	23.0%
Adquirido	73	73.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	100	100.00%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 15. Imita como olfatean los perros

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña puede imitar como olfatean los perros, demuestran que el 73% adquiere, el 23% está en proceso y el 4% está en inicio.

Interpretación. - Considerando los datos antes mencionados los niños y las niñas se les dificulta realizar actividades de expresión corporal, habilidades de imitación que ayudarán a fortalecer las funciones básicas.

ENCUESTAS

ITEM N ° 1: Al jugar los niños y las niñas demuestran placer

Tabla N ° 27. ¿Al jugar demuestran placer los niños y las niñas?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	67.0%
Casi siempre	1	33.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Manuel Abad".



Gráfico N ° 16. ¿Al jugar demuestran placer los niños y las niñas?

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Manuel Abad".

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, al jugar los niños y las niñas demuestran placer, se evidencia que: el 67% siempre lo puede realizar, mientras que el 33% siempre lo puede demostrar.

Interpretación. – En efecto, se establece que: hay que trabajar en el desarrollo de la motricidad fina y la coordinación gestual.

ITEM N ° 2: Al jugar los niños y las niñas respetan las reglas del juego.

Tabla N ° 28. Respetan las reglas del juego

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	67.0%
Casi siempre	1	33.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 17. Respetan las reglas de juego

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. -Este estudio realizado sobre si, el niño o la niña respetan las reglas del juego, el 67% respondió que siempre respetan las reglas del juego y el 33% que casi siempre respetan las reglas del juego.

Interpretación. - Es decir que, falta desarrollar las funciones cognitivas, y el desarrollo integral, para que pueda cuidar su integridad.

ITEM N ° 3: Los niños y niñas motivados realizan sus actividades de manera ágil.

Tabla N ° 29. Actividades realizadas de manera ágil

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	33.0%
Casi siempre	2	67.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

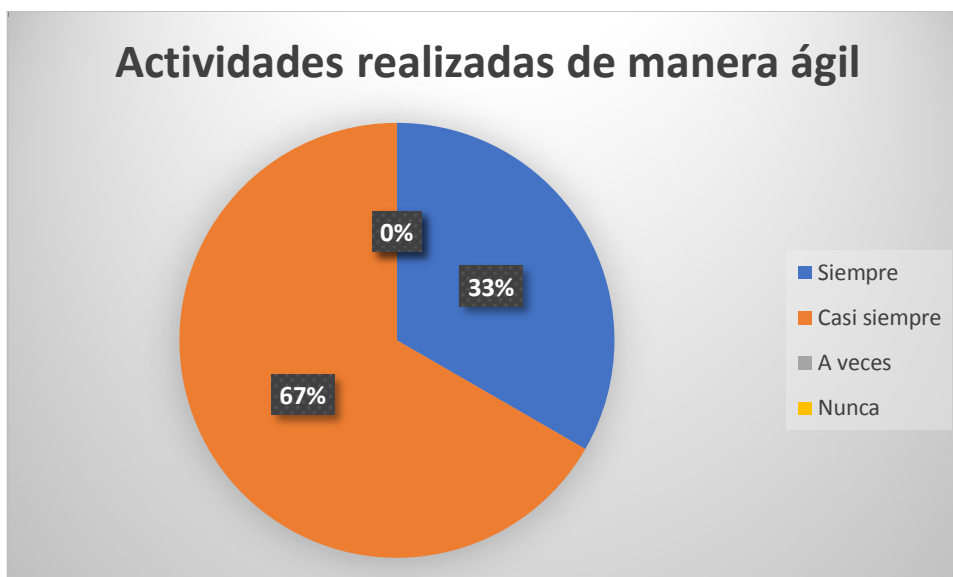


Gráfico N ° 18. Actividades realizadas de manera ágil

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, el niño o la niña realiza la actividad de manera ágil, demuestra que el 67% casi siempre lo realiza y el 33% lo realiza siempre.

Interpretación. - En definitiva, falta desarrollar las habilidades corporales, las cuales se expresan en el avance de su desarrollo motriz, el cual se puede valorar en el test de funciones básicas.

TEM N ° 4: Los niños y las niñas comprenden los procesos para realizar las actividades propuestas.

Tabla N ° 30. Realiza las actividades propuestas

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	67.0%
Casi siempre	1	33.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 19. Comprenden los procesos para realizar las actividades propuestas

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - De los resultados de la investigación sobre si, los niños o las niñas comprenden los procesos para realizar las actividades propuestas, se demuestran que el 67% lo realiza siempre y el 33% realiza casi siempre.

Interpretación. - De lo anterior analizado se determinó que falta trabajar el desarrollo integral, para que los niños puedan realizar las actividades propuestas.

ITEM N ° 5: Los niños expresan sus pensamientos, necesidades y emociones.

Tabla N ° 31. Expresan pensamientos, necesidades y emociones

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	34.0%
Casi siempre	1	33.0%
A veces	1	33.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

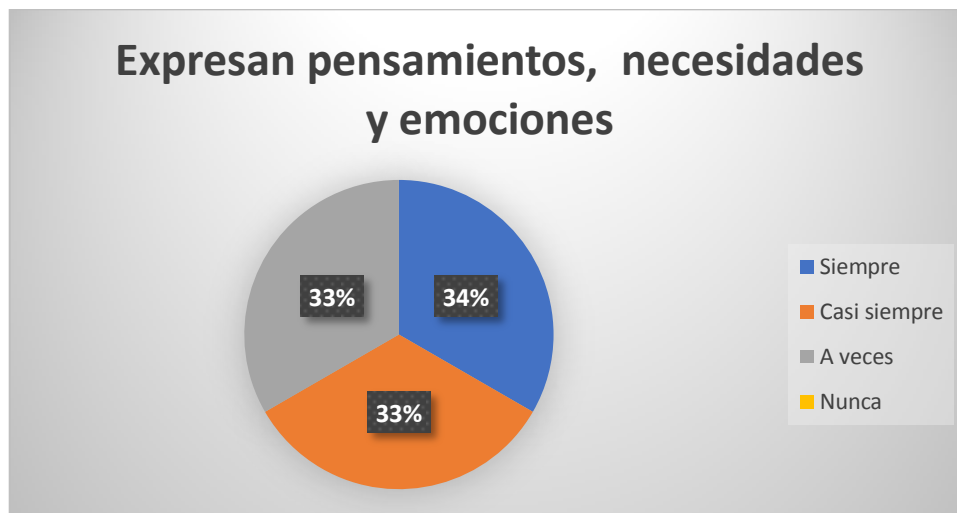


Gráfico N ° 20. Expresan pensamientos, necesidades y emociones

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Respecto a, si los niños y las niñas expresan sus pensamientos, necesidades y emociones: el 34% lo realiza siempre, el 33% casi siempre, mientras que el 33% lo realiza a veces.

Interpretación. - En efecto se establece que, los niños y las niñas les falta demostrar la madurez cognitiva requerida a su edad, demostrando, seguridad y desconfianza en el entorno escolar.

ITEM N ° 6: Los niños y las niñas se relacionan con su entorno.

Tabla N ° 32. Se relaciona en su entorno

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	33.0%
Casi siempre	2	67.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 21. Se relaciona en su entorno

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - En cuanto a, los niños y las niñas se relacionan con su entorno, el 67% demostró que casi siempre y el 33% restante siempre se relaciona con su entorno.

Interpretación. - Determinando en el estudio que, a los niños y las niñas, les falta consolidarse integralmente en el entorno por este motivo no se relacionan en su entorno.

ITEM N ° 7: Al asignarles una actividad motriz las niñas y los niños la realizan.

Tabla N ° 33. Realizan actividad motriz

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	67.0%
Casi siempre	1	33.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100.0%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

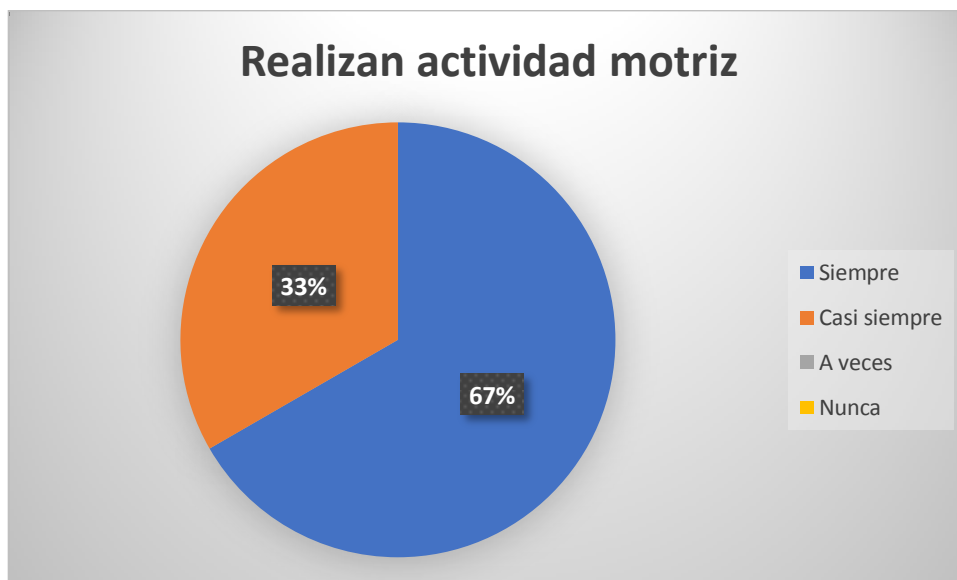


Gráfico N ° 22. Realizan actividad motriz

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Respecto a, sí; al asignarles una actividad motriz las niñas y los niños la realizan, el 67% demostró que casi siempre la realizan, y el 33% se evidencia que casi siempre.

Interpretación. - En esta interrogante, falta consolidar las actividades de coordinación motriz de forma lúdica, el realizar actividades lúdicas mejorará el dominio motriz en el estudiante.

ITEM N ° 8: Los niños y las niñas tienen desarrollada su pinza digital para coger el lápiz.

Tabla N ° 34. Tienen desarrollada su pinza digital para coger el lápiz.

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0.0%
Casi siempre	2	67.0%
A veces	1	33.3%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

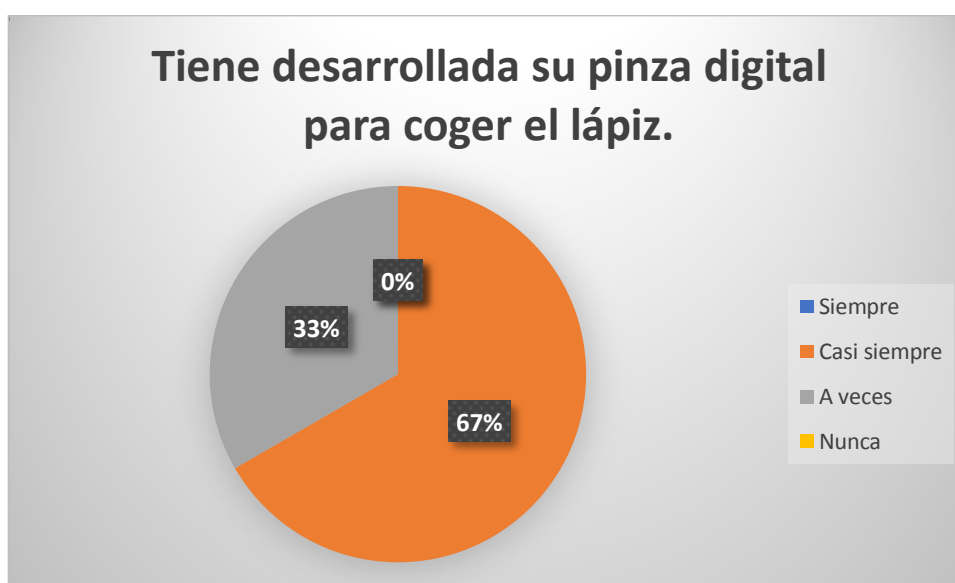


Gráfico N ° 23. Tienen desarrollada su pinza digital para coger el lápiz.

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - De la encuesta realizada si, los niños y las niñas tienen desarrollada su pinza digital para coger el lápiz, demuestran que: el 67% realiza casi siempre, mientras tanto que, el 33% realiza a veces.

Interpretación. – La pinza digital, no está desarrollada en su totalidad, está enfocada a desarrollar el control, la prensión, la precisión; en sí, la motricidad fina.

ITEM N ° 9: Las niñas y los niños pueden realizar muecas

Tabla N ° 35. Realiza muecas

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	67.0%
Casi siempre	1	33.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Manuel Abad".

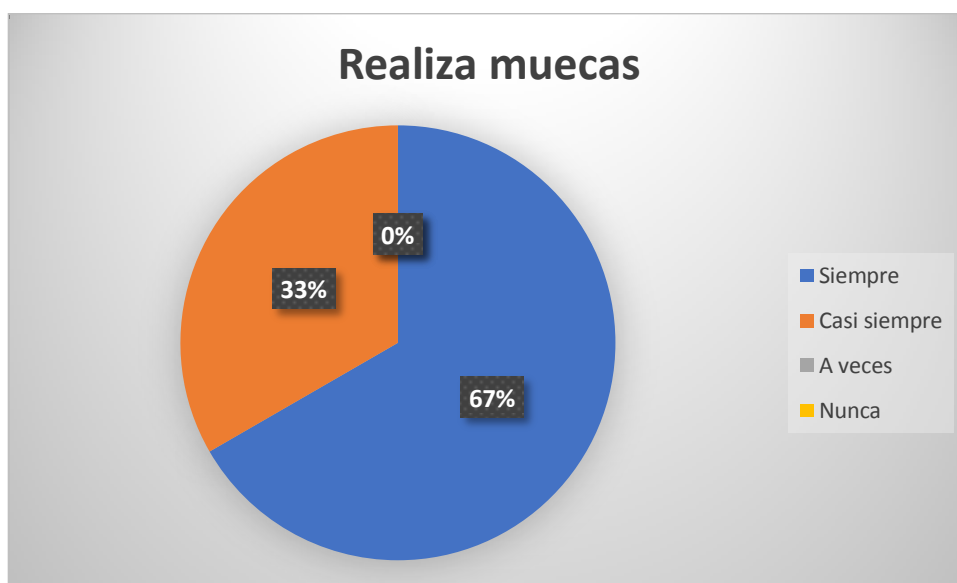


Gráfico N ° 24. Realiza muecas

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Manuel Abad".

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, las niñas y los niños pueden realizar muecas, demuestran que el 67% realizar siempre y el 33% realizar casi siempre.

Interpretación. - De acuerdo a la interrogante, la mayoría pueden realizar expresión gestual, este medio permite una comunicación en el entorno del estudiante.

ITEM N ° 10: Las niñas y los niños realizan movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha.

Tabla N ° 36. Mueve los labios juntos de izquierda a derecha

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0.0%
Casi siempre	2	67.0%
A veces	1	33.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

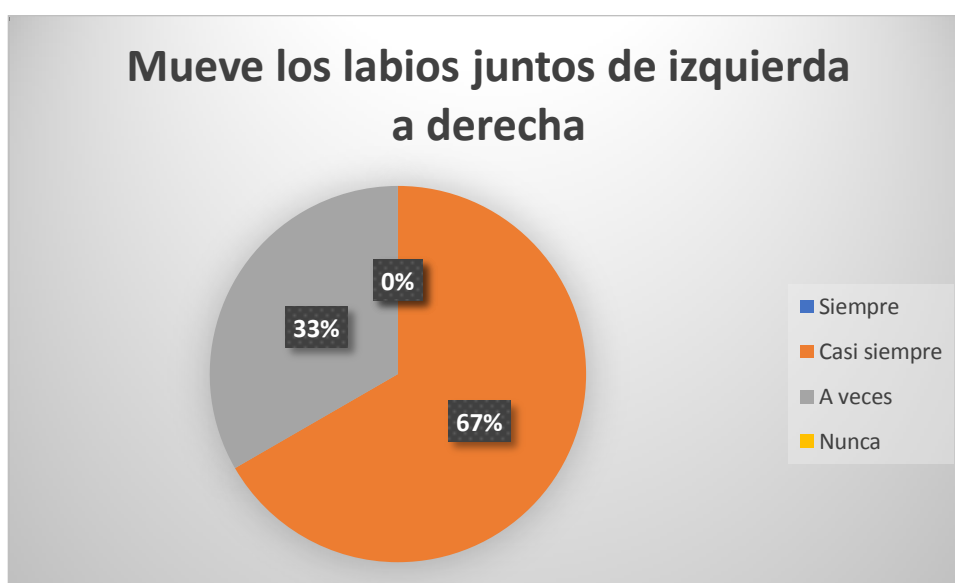


Gráfico N ° 25. Mueve los labios juntos de izquierda a derecha

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, las niñas y los niños realizan movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, demuestran que el 67% casi siempre lo realizan y el 33% lo realiza a veces.

Interpretación. – Falta desarrollar lateralidad y coordinación gestual; estas actividades ayudan a fortalecer el aparato buco fonador, mejorando su expresión gestual.

ITEM N ° 11: Las niñas y los niños pueden hablar claro.

Tabla N ° 37. Pueden hablar claro

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	67.0%
Casi siempre	1	33.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

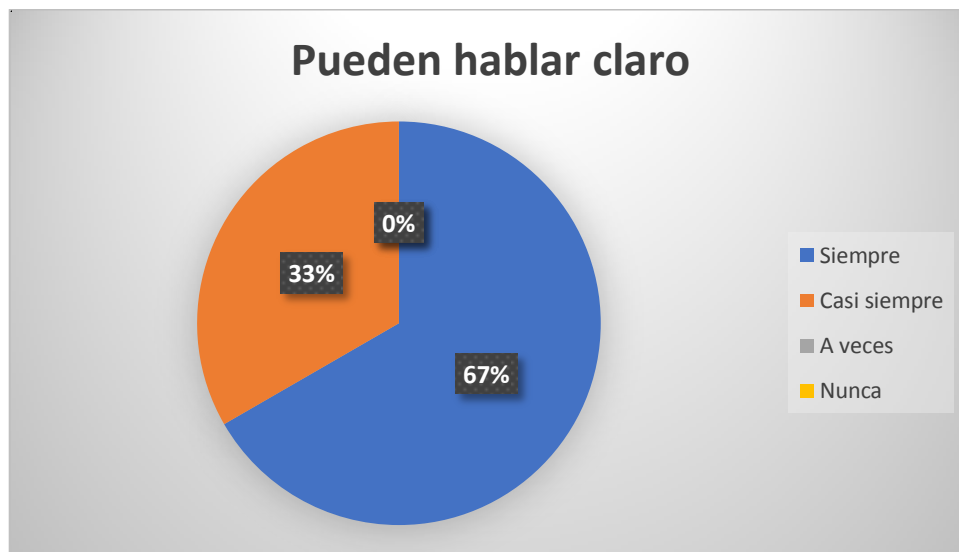


Gráfico N ° 26. Pueden hablar claro

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, las niñas y los niños pueden hablar claro, demuestran que el 67% siempre lo realiza, y el 33 casi siempre lo realiza.

Interpretación. - En efecto se determinó que, a los niños y las niñas les falta madurar lingüísticamente, el cual se debe trabajar para desarrollar la coordinación fonética, aumentando la discriminación auditiva y la articulación de diferentes fonemas.

ITEM N ° 12: Las niñas y los niños pueden imitar sonidos onomatopéicos.

Tabla N ° 38. Imita sonidos onomatopéicos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0.0%
Casi siempre	3	100.0%
A veces	0	00.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019



Gráfico N ° 27. Imita sonidos onomatopéicos

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Manuel Abad".

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre; si, las niñas y los niños pueden imitar sonidos onomatopéicos, demuestran que: el 100% casi siempre pueden imitar sonidos.

Interpretación. – Se determinó que: falta consolidar la coordinación fonética, para que puedan reproducir sonidos fonológicos, ya que esto amplía su creatividad e imaginación, y se motiva a despertar mayor interés en el lenguaje, brindándole al niño la seguridad que requiere para su aprendizaje.

ITEM N ° 13: Las niñas y los niños se deleitan al chupar un helado.

Tabla N ° 39. Las niñas y los niños se deleitan al chupar un helado.

Frecuencia	Número	Porcentaje
Iniciando	0	0.0%
En proceso	1	33.0%
Adquirido	2	67.0%
No evaluado	0	00.0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

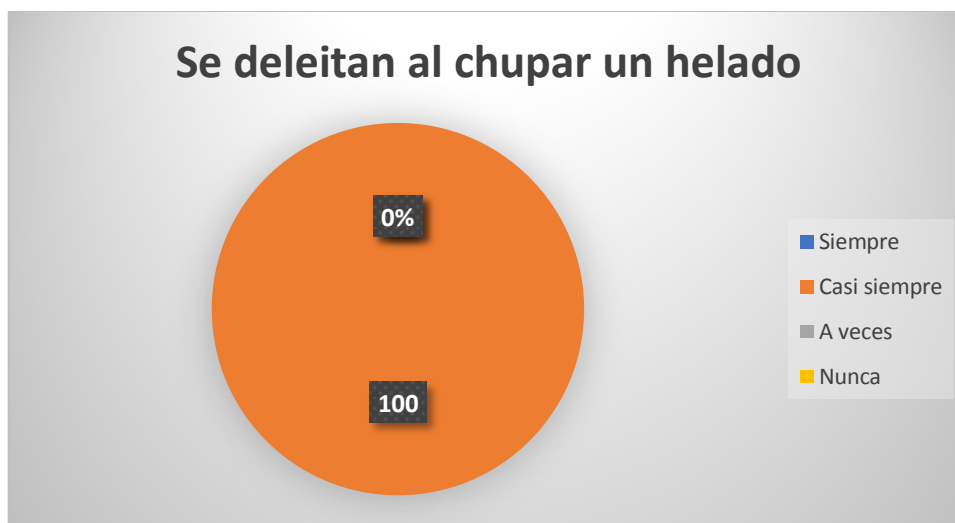


Gráfico N ° 28. Se deleitan al chupar un helado

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. -Se puede observar en la gráfica que, las niñas y los niños se deleitan al chupar un helado en un 100% casi siempre.

Interpretación. - En los resultados obtenidos se evidencia que: un helado, no es motivación para todos, pero si para desarrollar los órganos de los sentidos y además que nutre, refresca, hidrata, calma el estrés, calma la agresividad, mejora el ánimo, entre otros beneficios.

ITEM N ° 14: Las niñas y los niños pueden imitar como olfatean los perros.

Tabla N ° 40. Imitan como olfatean los perros

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0.0%
Casi siempre	2	67.0%
A veces	1	33.0%
Nunca	0	00.0%
TOTAL	3	100.00%

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.



Gráfico N ° 29. Imitan como olfatean los perros

Elaborado por: MONTENEGRO, Amparo 2019

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”.

Análisis. - Los resultados de la investigación sobre si, las niñas y los niños pueden imitar como olfatean los perros, demuestran que: el 67% casi siempre puede imitar y el 33% solo a veces.

Interpretación. - Considerando los datos antes mencionados los niños y las niñas se les dificulta realizar actividades básicas de expresión corporal, además que hay muchos beneficios en los perros, porque nos ayudan a desarrollar valores, hábitos de aseo y orden.

ENTREVISTA APLICADA A DOCENTES

PRIMERA ENTREVISTA

1.- ¿Qué entiende por estrategias lúdicas ha puesto usted en práctica?

Son actividades que se desarrollan en el aula

2.- ¿Qué es para usted el juego?

Es una actividad que se realiza generalmente para divertirse y lo puede realizar en forma grupal o individual.

3.- ¿Qué tipos de juego usted aplica en el aula?

Para desarrollar su creatividad, inteligencia, memoria, desarrollo motriz, desarrollo social y más.

4.- ¿Qué entiende usted funciones básicas?

Es una prueba que se aplica a los niños al inicio del año escolar para valorar su madurez cognitiva

5.- ¿Qué tipos de juegos usted conoce para desarrollar la motricidad?

Juegos en rincones de construcción, óculo manual, ensartado con diferentes materiales.

6.- ¿Le gustaría conocer y aplicar el juego como estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, mediante una guía?

Sería muy importante para tener más recursos y poder aplicar con los alumnos para poder ayudarles en su desarrollo.

SEGUNDA ENTREVISTA

1.- ¿Qué entiende por estrategias lúdicas ha puesto usted en práctica?

Son el proceso didáctico de una planificación

2.- ¿Qué es para usted el juego?

Es una forma de aprender a través de varios canales por medio de la activación de los sentidos.

3.- ¿Qué tipos de juego usted aplica en el aula?

Juegos lúdicos, juegos tranquilos, juegos dramáticos, juegos en grupo e individuales.

4.- ¿Qué entiende usted funciones básicas?

Es la madurez que se requiere para adquirir conocimiento.

5.- ¿Qué tipos de juegos usted conoce para desarrollar la motricidad?

Enhebrado, ensartado, rasgado, trozado, canciones con mímicas de manos, amasado, entorchado, etc.

6.- ¿Le gustaría conocer y aplicar el juego como estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, mediante una guía?

Si

TERCERA ENTREVISTA

1.- ¿Qué entiende por estrategias lúdicas ha puesto usted en práctica?

Es la manera de aplicar las actividades con un fin pedagógico

2.- ¿Qué es para usted el juego?

Es un método lúdico por el cual, se transfiere conocimiento y entretenimiento.

3.- ¿Qué tipos de juego usted aplica en el aula?

Juegos simbólicos, juegos de roles, juegos de campo.

4.- ¿Qué entiende usted funciones básicas?

Es el desarrollo integro para enfrentar a la sociedad.

5.- ¿Qué tipos de juegos usted conoce para desarrollar la motricidad?

Juegos con material concreto, juegos con masa, ensartados de gusano.

6.- ¿Le gustaría conocer y aplicar el juego como estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, mediante una guía?

Si me gustaría una guía de este tema con pasos concretos y atractivos.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

Respecto a la primera pregunta de la entrevista 1.- ¿Qué entiende por estrategias lúdicas ha puesto usted en práctica? las respuestas de cada una fueron diferentes, equivaliendo al 33.3% de cada resultado.

Los resultados de la segunda pregunta de la entrevista realizada, sobre; ¿Qué es para usted el juego? Respondieron las 3 docentes algo parecido, lo que equivale al 100%.

Los resultados de la tercera pregunta de la entrevista sobre ¿Qué tipos de juego usted aplica en el aula? Las respuestas de cada una fueron diferentes, equivaliendo al 33.3% de cada resultado.

En la cuarta pregunta de la entrevista ¿Qué entiende usted por funciones básicas? Las docentes respondieron diferente cada una equivaliendo al 33.3% de cada resultado.

Respecto de la quinta pregunta de la entrevista ¿Qué tipos de juegos usted conoce para desarrollar la motricidad? Las respuestas de cada una fueron diferentes, equivaliendo al 33.3% de cada resultado.

En la sexta pregunta de la entrevista ¿Le gustaría conocer y aplicar el juego, como estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, mediante una guía? Las respuestas de cada una fueron parecidas, equivaliendo al 100% de similitud.

INTERPRETACIÓN

1.- ¿Qué entiende por estrategias lúdicas ha puesto usted en práctica?

De lo anterior analizado se determinó que: es necesario incentivar el desarrollo de las estrategias lúdicas, para que puedan desarrollar con mayor facilidad las actividades lúdicas, porque favorece el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo.

2.- ¿Qué es para usted el juego?

De lo anterior analizado, todos no concuerdan en su expresión, el juego es una manera de aprender de manera divertida y espontánea, en la que se involucran todas las partes del cuerpo, donde el niño se puede desarrollar de manera íntegra, mediante la transferencia del conocimiento.

3.- ¿Qué tipos de juego usted aplica en el aula?

De lo anterior analizado, al tener respuestas diferentes, hace falta de aplicar estrategias con actividades didácticas, ya que podemos desarrollar actividades de manera divertida (jugando), donde se proyecte con una visión constructivista y creativa, potenciando todas las capacidades motoras, cognitivas y afectivas, como: juegos de mesa, juegos de naipes, videojuegos, juegos de roles.

4.- ¿Qué entiende usted funciones básicas?

De: los resultados tabulados, fueron respuestas diferentes; las funciones básicas permiten a los niños y las niñas desarrollarse de manera íntegra, donde se considera, que; la madurez: motora, psicológica y social del niño, está lista para iniciar el conocimiento.

5.- ¿Qué tipos de juegos usted conoce para desarrollar la motricidad?

De lo anterior analizado, las respuestas son diferente; siendo que la motricidad, son movimientos segmentarios del cuerpo de alta precisión, los tipos de juego que se pueden realizar son: juegos en rincones, juegos de construcción, juegos con masa, ensartado con diferentes materiales, juegos de relación óculo manual, donde se desarrolle la pinza digital mediante la utilización de diferentes materiales como: pompones, pinzas para ropa, gomas, pinzas, limpiapipas, canicas, plastilina, tornillos, botellas, cotonetes, botones, etc.

6.- ¿Le gustaría conocer y aplicar el juego como estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, mediante una guía?

De lo anterior analizado las respuestas son positivamente parecidas, ya que manifiestan: que, sería importante obtener una guía, que ayude a desarrollar estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas en la motricidad.

Resumen de las principales insuficiencias

Las principales insuficiencias detectadas con la aplicación de los métodos fueron encontradas en:

El juego, se preguntó si ¿las niñas y los niños obedecen las reglas de juego?, el 97% respondió que está en proceso, evidenciando que: no respetan las reglas de juego, tampoco demuestran placer al realizar actividades.

Desarrollo integral, se preguntó, si ¿el niño o la niña reconoce su entorno inmediato?, el 82% demostró que está en proceso, el 12% está adquirido y el 6% está iniciando, demostrando que; le falta reconocer su entorno para poder desenvolverse, entre los inconvenientes que tienen es, el poder expresar sus pensamientos y emociones, concluyendo que la madurez cognitiva requerida a su edad no es la adecuada.

Coordinación fonética, mediante la pregunta ¿el niño o la niña imita sonidos onomatopéyicos?, demuestran que el 93% está en proceso y el 7% lo ha adquirido, evidenciando que: no tienen fortalecido el aparato buco fonador y por ende se les dificulta reproducir sonidos.

Coordinación viso – manual; en la encuesta realizada se preguntó, ¿los niños y las niñas tienen desarrollada su pinza digital para coger el lápiz? también se les hizo armar una torre con 8 cubos, el cual dio como resultado que: el 67% realiza casi siempre, mientras tanto que, el 33% realiza a veces, en consecuencia; no tienen desarrollada la coordinación viso-manual, debido al grado de complejidad que significa para los niños, porque: no tienen: desarrollada su pinza digital, les falta consolidar: la lateralidad, direccionalidad, concentración y memoria, básicos para la motricidad.

Coordinación gestual, de los resultados de la investigación donde se preguntó, ¿las niñas y los niños pueden realizar muecas?, se tabulo, que: el 67% realiza siempre y el 33% casi siempre, por esta razón la mayoría debe realizar actividades que desarrollen la expresión gestual, el cual contribuye a: el desarrollo de la comunicación, incrementa la expresión corporal y la agilidad mental, permitiendo que, el niño se vaya expresando con un propósito determinado.

Coordinación facial, en la pregunta realizada, ¿las niñas y los niños realizan movimientos de los labios, juntos de izquierda a derecha? Dio como resultado: el 67% casi siempre lo realizan y el 33% lo realiza a veces, en consecuencia: falta desarrollar: la lateralidad, direccionalidad, habilidades de imitación, para que se facilite realizar actividades de expresión motriz.

CAPÍTULO III

PRODUCTO/RESULTADO

**GUÍA DIDÁCTICA DE ESTRATEGIAS
LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS
FUNCIONES BÁSICAS, RELACIONADAS CON
LA MOTRICIDAD, DIRIGIDA A DOCENTES
DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA**



**AUTORA: AMPARO MONTENEGRO
QUITO – ECUADOR
2019**

PRESENTACIÓN DE LA GUÍA

La presente, guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, dirigida a docentes del primer año de educación general básica

Datos informativos

Título: Guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad.

Institución ejecutora: Unidad Educativa “Manuel Abad”

Beneficiarios: niños, profesores y padres de familia.

Ubicación: Al norte de la ciudad de Quito



INTRODUCCIÓN

La presente, Guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, dirigida a docentes del primer año de educación general básica, constituye una herramienta útil, para que los docentes la utilicen como un apoyo durante el desarrollo de, enseñanza y aprendizaje, así mismo, esta guía pretende mostrar actividades que motiven a los niños y niñas a desarrollar las destrezas mediante la aplicación de estrategias lúdicas, fomentando: la creatividad, la innovación y la espontaneidad.

La educación pretende maximizar el desarrollo de habilidades y destrezas mediante las competencias, es por eso que la presente guía aporta a la educación en beneficio de los niños y las niñas del primer año de educación general básica. Mediante la cual promueve la aplicación de las estrategias lúdicas porque flexibilizan el aprendizaje, debido a que involucran lo motriz y lo afectivo, en juegos que motivan al estudiante a encaminarse hacia el conocimiento.

Así también, intenta consolidar el desarrollo de las funciones básicas que se relacionan con la motricidad fina, en la que se potencia: la coordinación viso-manual, la coordinación gestual, la coordinación fonética y la coordinación facial, debido a que se involucran las diferentes áreas del cuerpo (cognitivas, motoras y afectivas), para que se consolide la maduración motriz, en la que se predisponga al niño a obtener conocimiento.

Objetivo general

Informar a los docentes acerca de la importancia de las estrategias lúdicas para desarrollar las funciones básicas relacionadas con la motricidad en los niños y niñas de primer año de educación general básica, de la Unidad Educativa “Manuel Abad” ciudad de Quito, en el año lectivo 2018-2019, para que apliquen los docentes con sus estudiantes en las aulas, porque es un recurso pedagógico que contribuye al desarrollo integral del niño y la niña.

Objetivos específicos

- Informar a los docentes, para que ayuden a los niños y niñas a superar a sus dificultades, mediante la aplicación de estrategias lúdicas encaminadas al desarrollo integral.
- Trabajar en conjunto, para desarrollar las funciones básicas y no tengan inconvenientes en los años posteriores.
- Fomentar la aplicación de la guía, para que le favorezca el desarrollo de la motricidad.



<http://salaamarilla2009.blogspot.com/>

ÍNDICE

Presentación	121
Datos informativos.....	121
Introducción	122
Objetivos.....	123
Índice.....	124
Metodología para el uso de la guía.....	126
Estrategias lúdicas.....	127
1.- A Jugar a Jugar.....	129
2.- Motivado trabajo mejor.....	130
3.- Desarrollo Integral	131
La Motricidad Fina.....	132
Contenido de la Motricidad Fina.....	133
4.- La Coordinación Viso-Manual.....	134
5.- La Coordinación Gestual.....	135
6.- La Coordinación Fonética.....	136
7.- La Coordinación Facial.....	137
Actividades.....	138
1.1.- La Hormiguita Si, Si, Si.....	139
1.2.- Los Monstruos De Aquí.....	141
1.3.- Con Panchinpu	143
2.1.- Tin-Con.....	145
2.2.- Con Trapito.....	147
2.3.- Chis Pun.....	149

3.1.- Dite, Dite El Escondite.....	151
3.2.- Pon, Pon, Pon.....	153
3.3.- Por Aquí, Por Allá.....	155
4.1.- Veo, Veo.	157
4.2.- Por Aquí Pasaba	159
4.3.- Plin-Plin.....	161
5.1.- El Campista.....	163
5.2.- Tilla “La Cosquilla”	165
5.3.- Mimo Yo.....	167
6.1.- La Moto.....	169
6.2.- La Muuuu.....	171
6.3.- Tin Tin Tan.....	173
7.1.- Chis Pun, Chis Pun.....	175
7.2.- Soy Un Duende.....	177
7.3.- Por Aquí Estoy.....	179

METODOLOGÍA

La presente guía una serie de: técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, para superar las falencias evidenciadas durante la investigación, y contribuir a consolidar las destrezas mediante la observación e instrumentos de evaluación.



En la primera parte de la guía encontraremos los temas y en la segunda las actividades a desarrollarse.

Las actividades que se plantean son de complejidad baja, media y alta, el tiempo de aplicación variará entre 20 a 30 minutos, el docente debe realizar la actividad las veces que considere necesario, para que de la misma manera puede variar los recursos, al final de cada actividad se debe evaluar las destrezas desarrolladas.

El Juego

La Motivación

El desarrollo Integral





https://es.pngtree.com/freepng/children-playing_3993784.html

El juego produce transformaciones que mediante la lúdica aplicada de manera libre y espontánea, la niña y el niño abren un espacio propio para dar rienda suelta a su creatividad, deleitándose en su exploración, la cual le conlleva a asimilar el conocimiento de manera práctica y significativa.



<https://www.guiainfantil.com/videos/educacion/frases-de-motivacion-para-los-ninos/>

La motivación es el motor que impulsa al ser humano para avanzar cada día en su labor, promueve a realizar acciones con alguna finalidad, obteniendo como recompensa un bien tangible o intangible, pero de gran significado para quien lo recibe, a las niñas y a los niños se les debe dar la oportunidad para tomar decisiones desde edades muy tempranas.



https://es.pngtree.com/freepng/children-playing_3993784.html

Los niños y las niñas necesitan atención en todas las etapas de su vida, en especial para desarrollarse en el ámbito educativo, para contribuir en el desarrollo mental, emocional y social de los niños y de las niñas; considerando aspectos psicológicos y sociales, donde se refleja la maduración biológica, físico y mental, dando como resultado un contexto diverso, forzando a que los profesionales del área contribuyan para el desarrollo en la primera infancia debido a que es determinante, para aprovechar la salud, el aprendizaje y moderar la conducta.



LA MOTRICIDAD



<https://eligeeducar.cl/7-simples-actividades-potenciar-desarrollo-la-motricidad-fina> (Londoño, 2019)

La motricidad es la capacidad de mover una parte del cuerpo de manera general o parcial, concretándose en un acto voluntario, coordinado las unidades motoras.

CONTENIDOS DE LA MOTRICIDAD

La Coordinación Viso-manual

La Coordinación Gestual

La Coordinación Fonética

La Coordinación Facial





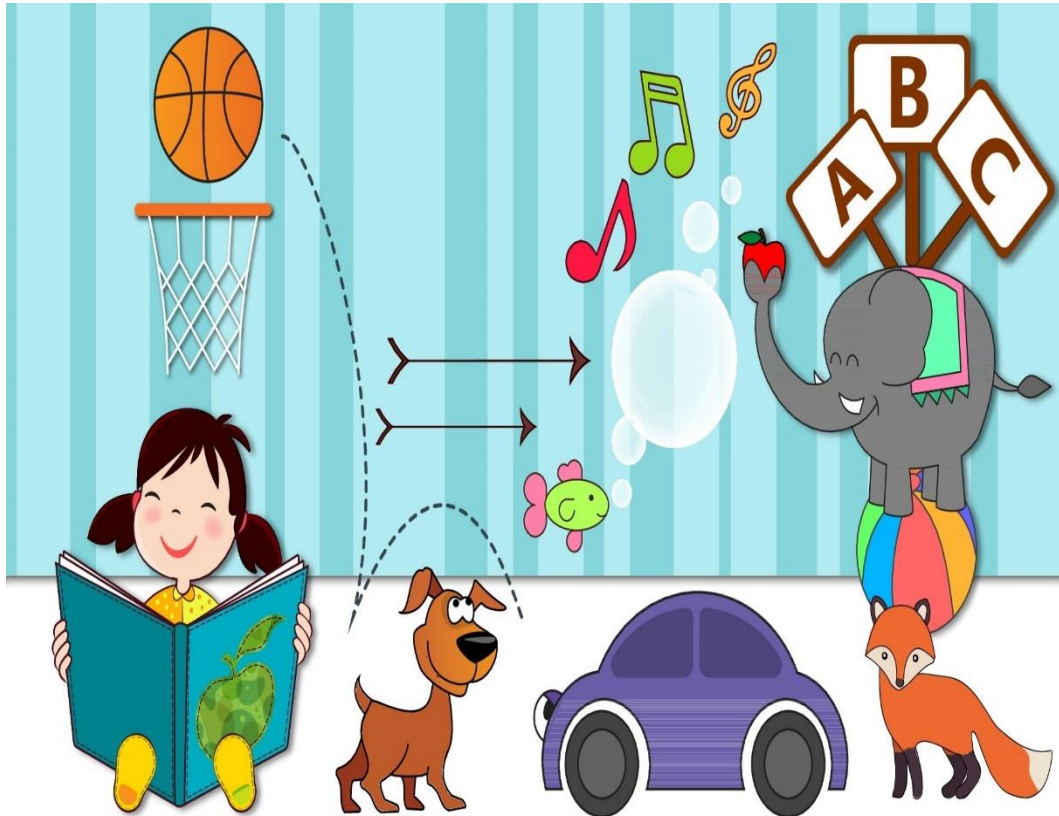
<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&biw>

La coordinación visual es dominar su propio cuerpo con responsabilidad, como el desplazarse de un lugar a otro o el sentarse, entre otras actividades, esta permite observar y realizar actividades favoreciendo el dominio corporal y minúsculo con alta precisión, las partes corporales que intervienen son: mano, muñeca, brazo y antebrazo; debido a que desarrolla el control, la presión y la precisión, llevando a evidenciarse en actividades como: recortar, pintar, modelar, entre otros.



<https://www.google.com/search?client> (ESCUELA PRESIDENTE QUINTANA, 2016)

La Coordinación Gestual es el dominio corporal, mediante el cual se puede utilizar como medio de comunicación, debido al alto grado de expresión en las que se puede interpretar de diferentes maneras, la niña o el niño lo pueden llegar a desarrollar hasta los diez años de edad, llegando en ocasiones a ser desarrollada en todo su potencial en años inferiores.



<https://www.microsoft.com/es-cl/p/juegos-para-ninos-de-abc-aprenda-letras-del-alfabeto-y-fonetica/9pdrpf8qhlcj?activetab=pivot:overviewtab> (Greysprings Software Solutions Pvt. Ltd. , 2018)

Se da desde los primeros años de vida, el cual depende del entorno que se encuentre para poder desarrollar de manera adecuada, ya que se inicia emitiendo sonidos espontáneos, que posteriormente les provocará emitir palabras; es así como se imita el lenguaje materno con facilidad, debido a la imitación de sonidos.



<https://www.escuelaenlanube.com/ejercicios-de-praxias-faciales/>
(ESCUELA EN LA NUVE, 2019)

Es el dominio muscular de la cara, el cual responden a nuestro sentir, con ella se puede demostrar los sentimientos, estados de ánimo, también se puede usar como medio de comunicación.

ACTIVIDADES

1. *El Juego*
 - 1.1. - *La Hormiguita Si, Si, Si*
 - 1.2. - *Los Monstruos De Aquí*
 - 1.3. - *Con Panchinpu*

2. *La Motivación.*
 - 2.1. - *Tin-Con*
 - 2.2. - *Con Trapito*
 - 2.3. - *Chis Pun*

3. *El Desarrollo Integral*
 - 3.1. - *Dite Dite El Escondite*
 - 3.2. - *Pon Pon Pon*
 - 3.3. - *Por Aquí, Por Allá*

4. *La Coordinación Viso-Manual*
 - 4.1. - *Veo, Veo.*
 - 4.2. - *Por Aquí Pasaba*
 - 4.3. - *Plin-Plin*

5. *La Coordinación Gestual*
 - 5.1. - *El Campista*
 - 5.2. - *Tilla La Cosquilla*
 - 5.3. - *Mimo Yo*

6. *La Coordinación Fonética*
 - 6.1. *La Coordinación Fonética- La Moto*
 - 6.2. - *La Muuuu*
 - 6.3. - *Tin Tin Tan*

7. *La Coordinación Facial*
 - 7.1. - *Chis Pun, Chis Pun*
 - 7.2. - *Soy Un Duende*
 - 7.3. - *Por Aquí Estoy*



Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía

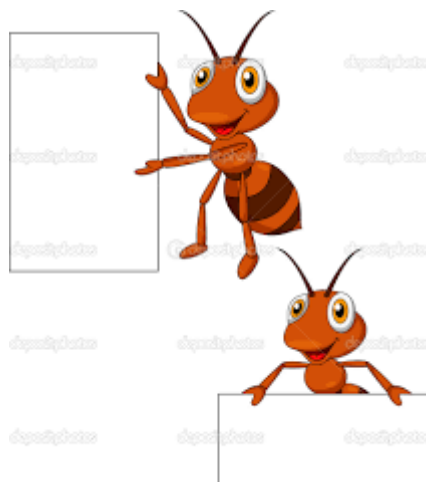
Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- CS.1.1.8. Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.

Número de jugadores. - Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- 2 hormigas grandes coloridas atractivas, de material no tóxico estable
- 5 cubos de cartón, cada lado de diferente color.
- Canción infantil “Yo sí puedo”
<https://www.youtube.com/watch?v=OgysDmAVRy8>
(SUPER SIMPLE ESPAÑOL, 2018)



(SUPER SIMPLE

Proceso Didáctico. -

- Los niños y niñas ubicados en forma circular en la alfombra.
- Presentar una hormiga para activar conocimientos previos (que hace, como es, etc.).
- Explicar a los niños y niñas que, como, cuando, donde y que hacen las hormigas.
- Colocar el fondo musical “Yo sí puedo”.

- Entregar a los estudiantes los cubos de cartón, para que jueguen libremente imitando como trabajan las hormigas.
- Se les entrega a los niños un dulce por su buen comportamiento con sus compañeros.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal. (J.3., I.4.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía

Destrezas con criterio de desempeño

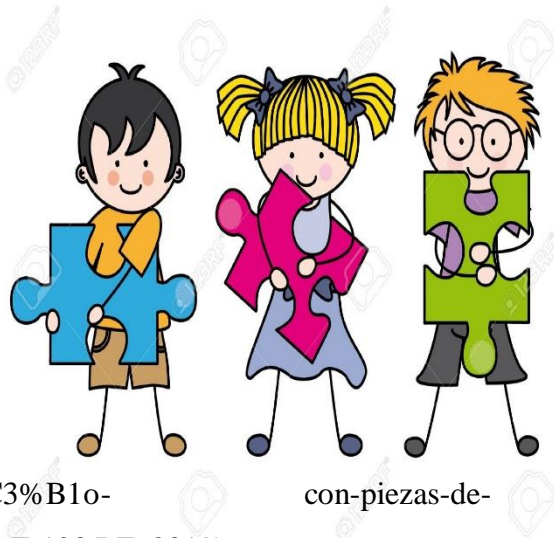
- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- CS.1.1.8. Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.

Ámbito. - Identidad y autonomía

Número de jugadores: Por parejas

Descripción del material

- 3 rompecabezas gigantes de dos piezas
- 1 pito
- 1 caja de Stickers infantiles



https://es.123rf.com/photo_15311992_ni%C3%B1o-rompecabezas.html (COLABORADORES DE 123 RF, 2019)

con-piezas-de-

Desarrollo del juego

- Iniciamos con los niños en el aula sentados en la alfombra.
- Presentar los rompecabezas gigantes y activamos los conocimientos previos con los niños y las niñas: ¿Qué figura tiene?, ¿Qué parece?, ¿Qué será?, ¿Qué son?, ¿Para qué sirven?
- Motivar para que encuentren en una pieza del rompecabezas un personaje o cualquier figura (Superman, avión).

- Luego docente armará el rompecabezas y explicará para que son y su utilidad.
- Entregar los rompecabezas a los niños y niñas.
- Explicar que se separen desarmando el rompecabezas.
- Al son del pito busquen su pareja y lo armen.
- A las niñas y a los niños que participen en la actividad, se les colocara un sello de campeones como estímulo a su participación.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal. (J.3., I.4.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- CS.1.1.8. Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.

Número de jugadores: varios jugadores

Descripción del material

- Animales de caucho con sonido
- Instrumentos musicales
- Frutas
- Globos
- Medalla
- Canción infantil



“La Granja”

<https://www.youtube.com/watch?v=l65zdvsB8fQ>

Desarrollo del juego

- Los niños y las niñas reunidos en el patio ubicado en forma circular.
- La docente pondrá la canción para girar cogidos de las manos hacia la derecha en ronda.
- Realizar gestos de cuernos cuando escuchen a un animal y gritarán (paaan), cuando escuchen un instrumento se rascarán la barriga y gritarán (chiiiiin), o

al escuchar una fruta imitarán comer gritando (puuuu) según se mencione en la canción.

- Todos estarán muy atentos a la docente que será quien guíe la actividad.
- Los niños y las niñas según se vayan equivocando siguen saliendo del juego hasta que se quede uno solo al final, quien obtendrá la medalla del Panchinpu.
- Se dialoga con los niños y las niñas que, en los juegos no siempre se gana, tampoco solo se pierde, lo más importante es participar, así que se entregará un caramelo a cada participante.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal. (J.3., I.4.)				

2.1

Tin-con

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía

Destrezas con criterio de desempeño

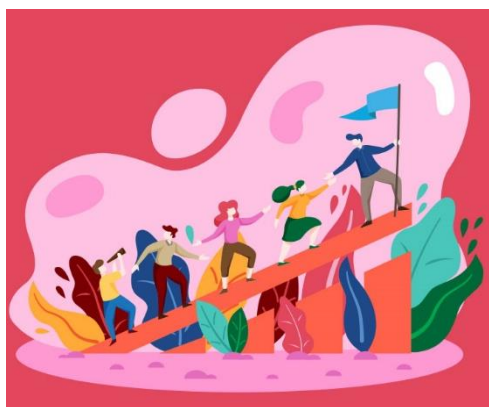
- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- CS.1.1.9. Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas.

Número de jugadores

Grupal

Descripción del material

- 1 campana decorada
- 2 palos de madera de 20 cm por estudiante
- 1 caja de stickers infantil
- Cuento infantil “Tino el Cochino”
<https://www.youtube.com/watch?v=QWt7ueBij1M> (Taxi, R. 2018)



Desarrollo del juego

- Con los niños y las niñas sentados en la alfombra.
- La docente proyectará el cuento de “Tino el Cochino”.
- Realizar preguntas de refuerzo sobre el cuento, donde entregará stickers a cada niño que responda las preguntas.
- Entregar un palo de madera para que lo decoren con los stickers a ellos entregados
- El primero que culmine la actividad hará tocar la campana.

- Se les motivará a los niños y a las niñas mediante expresiones sutiles (Qué bien, está bonito, te quedo estupendo. etc.).

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal. (J.3., I.4.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- CS.1.1.9. Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas.

Número de jugadores

Parejas

Descripción del material

- 1 pañuelo
- Frases motivadoras
- Cintas de colores
- 1 pito

Desarrollo del juego

- La docente recibirá a los niños y a las niñas en la puerta de ingreso.
- Saludar dando la mano y expresará una frase para cada estudiante, resaltando lo mejor de cada uno, ejemplo: ¡Qué lindo peinado!, ¡Percibe rico! ¡Qué zapatos tan brillantes!, etc.
- Entregará una cinta de color a cada estudiante.
- Todos en el patio formados en dos filas, colocarles un color diferente (verde una fila y la otra rosada).
- Darse la mano en parejas (verde y rosado).



- Solicitará a la fila verde de estudiantes que primero coloque la cinta en la cabeza a la fila rosada, y luego realice la misma actividad con la fila rosada.
- Una vez colocados las cintas en la cabeza, la maestra indicara que cuando saque el pañuelo deben abrazar a un compañero con cinta de color diferente, y cuando mueva el pañuelo deben correr por el espacio libremente, pero cuando haga caer el pañuelo todos harán un solo grupo.
- Se les entrega a los niños un dulce por su buen comportamiento con sus compañeros.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal. (J.3., I.4.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- CS.1.1.9. Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas.

Número de jugadores

Individual

Descripción del material

- 1 frasco de tempera cualquier color no tóxico
- 10 recipientes de plástico con abertura ancha
- 10 pelotas de esponja medianas
- Canción infantil “Chimpum” <https://www.youtube.com/watch?v=LHeL-nEZQiw> (YOUTUBE, 2008).

**Desarrollo del juego**

- Con los niños y las niñas en el aula, la maestra les pedirá ubicarse alrededor de la mesa.
- Distribuir el material de manera individual.
- Colocar en la mesa: papelotes dibujado un cuerpo humano, tempera en recipientes pequeños y anchos, pelotas de esponja.

- La maestra explicará que se inicia con las manos arriba y al ritmo de la música se realizará la actividad, respetando al compañero y su espacio, luego coger la pelota y se empapa en pintura y según el ritmo de la canción luego se asienta las pelotas en las partes del cuerpo donde se menciona.
- Se exponen los trabajos en la pared y se les felicita por su trabajo.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.CS.1.2.1. Practica con autonomía y responsabilidad actividades y tareas cotidianas, como hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal. (J.3., I.4.)				

3.1

Dite, Dite “El Escondite”

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- LL.1.5.17. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

Número de jugadores

Individual

Descripción del material

- Telas o cortinas
- Pizarrón
- 5 frases motivacionales en pictogramas, cada una repetida dos veces
https://www.youtube.com/watch?v=BwH_8PH6fbU (MINDERS.TV, 2016)



Desarrollo del juego

- Con los niños y las niñas sentados en la alfombra.
- Adecuar el espacio con cortinas.
- Escribir en la pizarra el nombre de todos los participantes.
- Explicar que hay escondidos unos pictogramas dentro del aula, la cual ellos deben buscar, cuando la maestra enseñe el pictograma indicándoles su significado.
- La primera niña o niño que encuentre lo solicitado será quien dé la orden de buscar el siguiente pictograma.
- Cada participante y ganará una frase mágica en el asistenciógrafo.
- Se les felicita a todos los niños y las niñas por participar en la actividad.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.LL.1.6.1. Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica);				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.

LL.1.5.17. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

Número de jugadores

Por parejas

Descripción del material

- 1 globo N°12 para cada estudiante
- Lana
- Canción “Twist de los Ratoncitos”



<https://www.youtube.com/watch?v=5qnGEVvb8t8> (YOUTUBE, 2016)

Desarrollo del juego

- Con los niños y las niñas en el patio.
- Hacer parejas y pedirles que se coloquen uno atrás del otro.
- Estregarles un globo por pareja para inflar.
- Amarrar en la espalda de un estudiante, mientras el otro estudiante intentará quitarle el globo de la espalda con las manos.
- El estudiante que tiene el globo no debe dejarse quitar.
- La docente debe explicar la actividad y reforzar los valores entre compañeros, como: el respeto, la solidaridad, la amistad, entre otros valores mientras se realiza la actividad.
- Se les entrega a los niños un chocolate por su participación y buen comportamiento con sus compañeros en la actividad.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.LL.1.6.1. Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica);				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- LL.1.5.17. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

Número de jugadores

Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- Recursos del entorno
- Material del aula
- Video “El Rey Pide” https://www.youtube.com/watch?v=Z_FFnbdU5x8 (Sánchez, 2016)

**Desarrollo del juego**

- Ubicar a los niños y niñas en el patio.
- Hacer dos grupos equitativos.
- Con un grupo se trabajará poniendo la canción del video para que los niños realicen la actividad, mientras el segundo grupo espera.
- La docente reforzará los valores y realizará diferentes pedidos como: traer un zapato, pedir una vincha, etc.
- Recalcar que se debe decir las palabras mágicas, por favor y cuando le dan algo decir gracias.

- Se vuelve a repetir la misma actividad con el otro grupo y se incentiva a trabajar en equipo para resolver problemas sencillos y para ganar en él juego.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.LL.1.6.1. Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica);				

4.1

Veó, Veó

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En *Educación Cultural y Artística ECA.1.1.4.*)

Número de jugadores

Individual

Descripción del material

- 1 parche de ojo por niño
- 10 juguetes diferentes
- Hojas de revistas
- Una caja grande plástica

- Cuento infantil “Los Piratas”
<https://www.youtube.com/watch?v=vMUSYqxvVv4> (YOUTUBE, 2015)



Desarrollo del juego

- Todos reunidos se ubican en la alfombra.
- Recoger los juguetes a los niños y niñas, para colocará en una caja (tesoro) y esconderá.
- Realizar preguntas sobre los juguetes resaltando la importancia del mismo.
- Motivar a los estudiantes a escuchar el cuento “Los Piratas”.

- Posteriormente realizar preguntas sobre el cuento.
- Pedir que los niños y las niñas se coloquen un parche en un ojo.
- Entregar una hoja de revista para que lo enrollen y hagan binoculares de papel.
- Explorar con el binocular el espacio.
- La maestra dará la orden de buscar el tesoro con los binoculares sin sacarse el parche del otro ojo.
- Alternará el parche al otro ojo.
- Cuando encuentren la caja mencionaran cada uno cogerá su juguete y se lo llevara a su casa como premio de piratas.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.ECA.1.1.2. Experimenta con sus sentidos, cualidades o características para expresarse libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo. (S.1., I.1.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En *Educación Cultural y Artística ECA.1.1.4.*)

Número de jugadores

Por parejas

Descripción del material

- Carbón
- Brocha
- Cilindro de madera
- Hoja de papel
- Lupa
- Video “Huellas Dactilares” <https://www.youtube.com/watch?v=iqUZsltsNE8> (YOUTUBE, 2014)

**Desarrollo del juego**

- Los niños y niñas en el aula sentados.
- Entregar individualmente el material, una hoja bond, cilindro, un trozo de carbón para que coloque encima del papel.
- Con el cilindro de madera aplastar el carbón hasta hacerlo polvo.
- Manchar en una ventana dactilarmente con los niños y las niñas.

- Entregarles una brocha con polvo de carbón, paraqué suavemente limpie el espacio del vidrio de la ventana que dáctilo.
- Observar las huellas que hay en ella y comentar.
- Cambiará a cada niño la brocha por una lupa.
- Motivar a que descubran figuras escondidas en las huellas dactilares.
- Se les felicita a los niños y a las niñas por su participación y creatividad.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.ECA.1.1.2. Experimenta con sus sentidos, cualidades o características para expresarse libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo. (S.1., I.1.)				

4.3

Plin, plin

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En *Educación Cultural y Artística ECA.1.1.4.*)

Número de jugadores

Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- 2 oritos verdes
- 1 tijera por estudiante
- 1 hoja Quiver-Visión Ilativa
- Varias semillas de las flores de Eucalipto
- Canción infantil “Yo sí puedo” <https://www.bloghoptoys.es/14-actividades-que-aportan-presion/> (HOP TOYS, 2018)
- Aplicación **QUIVER APP - Tutorial de uso (Parte 1)** <https://www.youtube.com/watch?v=ktkmB2LZeZs> (YOUTUBE, 2017)



Desarrollo del juego

- Los niños y las niñas ubicadas en las sillas del aula.
- Entonar la canción el ratón vaquero para sentarse correctamente.
- Entregar una hoja de revista y una tijera a cada estudiante.
- Recortar el dibujo de la hoja por el contorno.
- Entregar semillas y los oritos para que decoren en el contorno del dibujo.

- Pegar una semilla motivarles a decir plin.
- Los trabajos según van terminando se los va mirando por la aplicación Quiver.
- Colocar en la pared para tener una mejor apreciación de cada trabajo.
- Se les entrega a los niños una funda de semillas de Eucalipto para que jueguen libremente en su casa.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.ECA.1.1.2. Experimenta con sus sentidos, cualidades o características para expresarse libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo. (S.1., I.1.)				

5.1

El Campista

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Expresión corporal

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos. (En *Educación Física EF.1.3.2.*)

Número de jugadores

Individual

Descripción del material

- 1 flauta
- 1 carpa
- Animales de hule
- Parque infantil
- Sombreros para cada niño
- Canción infantil “Ir de camping”
https://www.youtube.com/watch?v=i_J72ysAX9c (YOUTUBE, 2018)



Desarrollo del juego

- Todos reunidos en la puerta del aula.
- Colocarse los sombreros y cogerse de la mano en pareja.
- Explicar que mientras se camine tomen atención a la canción.
- Salir a dar una vuelta en el parque infantil.

- Sacar los animales de hule y esconder en diferentes lugares.
- El docente explica que el niño mejor comportamiento aplastará el animal de hule para escuchar el sonido y poder imitarlo.
- Colocarse en fila para que la maestra entone la flauta mientras recorren en los juegos los lugares donde están los animales.
- Ingresar a la carpa donde la maestra reforzará lo aprendido.
- Los niños y las niñas manipularán todos los animales de hule y jugarán libremente.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.EF.1.1.1. Construye y comunica mensajes (convencionales y/o espontáneos) utilizando diferentes recursos expresivos (gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, entre otros). (I.3.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Expresión corporal

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos. (En *Educación Física EF.1.3.2.*)

Número de jugadores

Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- Flauta
- Espejo grande
- Pictogramas del video
- Video infantil

https://www.youtube.com/watch?v=80YMiJk_CF0
2019)



“MIX INFANTIL”

(TOYCANTANDO,

Desarrollo del juego

- Se recibe a los niños y niñas en el aula.
- Sentarse al contorno de la alfombra.
- Observar el video “MIX INFANTIL” con los estudiantes.
- Realizar preguntas sobre el video (Ejemplo: ¿Qué hacían los conejos?).

- Solicitar a los estudiantes que le respondan haciendo los gestos según la respuesta (reforzará la respuesta con los estudiantes indicándoles el pictograma correspondiente), al sonar la flauta (saltar, darse la vuelta, etc.).
- Se coloca los pictogramas en el espejo, para que los niños imiten los gestos libremente, creando una sana convivencia.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.EF.1.1.1. Construye y comunica mensajes (convencionales y/o espontáneos) utilizando diferentes recursos expresivos (gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, entre otros). (I.3.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Expresión corporal

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos. (En *Educación Física EF.1.3.2.*)

Número de jugadores

En grupo

Descripción del material

- Patio
- Lana
- Monigote
- Canción “Musical Chair” <https://www.youtube.com/watch?v=LF946TXuN5c> (OPIACAT, 2018)

**Desarrollo del juego**

- Con los niños en el patio hacemos una ronda.
- Solicitarles mirar fijamente a quien está enfrente de cada uno.
- Entregares un ovillo de lana desde la derecha.
- Mientras va pasando de uno en uno a quien está enfrente se siga desenrollando y sosteniendo la lana.

- Todos sostener la lana.
- Iniciar a desenrollar la lana desde el primero que lo entrego.
- Cuando entregue al compañero la punta de la lana, coger un monigote para que le haga lo que quiere que haga el amigo de enfrente.
- Cuando el amigo de enfrente lo realice se pasa el monigote y se va recogiendo la lana.
- Dialogar como se sienten y la opinión acerca de la actividad.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	EP	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.EF.1.1.1. Construye y comunica mensajes (convencionales y/o espontáneos) utilizando diferentes recursos expresivos (gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, entre otros). (I.3.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- CN.1.3.10. Explorar y describir las fuentes de sonidos, clasificar estos en naturales o artificiales, fuertes o débiles, y compararlos con el ruido.

Número de jugadores

Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- 1 moto de juguete
- Pictogramas de los medios de transporte
- 1 rueda de bicicleta por estudiante
- 1 palo de 30 cm por estudiante
- Video



“Conciencia

Fonológica”

<https://www.youtube.com/watch?v=8vnBuXAFaAg> (YOUTUBE, 2018)

Desarrollo del juego

- Colocar en las paredes del patio pictogramas de los medios de transporte.
- Recibir a los niños y las niñas en el patio y formarles.
- Realizar preguntas sobre los medios de transporte (¿En que se transportan?, ¿Cuándo la mamá se va lejos que utiliza?, etc.).
- Motivar la imaginación al presentarles la moto para recorrer el patio.

- Caminar en columna.
- Mientras recorren el patio observarán los pictogramas.
- Explicar su utilización y reproducir el sonido correspondiente.
- Relacionar el sonido y el objeto con los estudiantes.
- Al finalizar se les entregará la rueda y el palo para que la lleven rodando y reproduciendo su sonido en el patio de un extremo al otro.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.CN.1.4.2. Detecta desde la percepción del entorno inmediato fuentes de sonido, (débiles y fuertes) y los compara con el ruido. (J.3., I.2.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.

Destrezas con criterio de desempeño

LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.

LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).

Número de jugadores

Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- Bocadillos
- Stickers
- Medios tecnológicos
- Recursos del aula
- Pictogramas del Cuento infantil “La granja”
- Video “Sonidos de onomatopeyas”



<https://www.youtube.com/watch?v=FubHJR3cpJw> (Eugenia, 2015).

Desarrollo del juego

- En la alfombra los niños y niñas sentados.
- Colocar el video para que lo observen.
- Realizar preguntas sobre el mismo.
- Mediante la presentación de pictogramas los estudiantes producirán e imitarán sonido según corresponda.
- Premiar la participación de cada estudiante con un stickers de un animal.

- Al finalizar la participación de todos los estudiantes, la maestra solicitará que reproduzcan el sonido que les corresponde.
- Reunirse haciendo grupo según la característica del animal, para degustar de un delicioso bocadillo.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.LL.1.6.1. Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica).				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).

Número de jugadores

Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- Material del aula
- Cartas de animales
- 1 funda de plumas
- Maquillaje de payaso
- Guantes
- Fondo musical <https://www.youtube.com/watch?v=NAgAbrAxqfU> (YOUTUBE, s.f)

**Desarrollo del juego**

- Con los niños y las niñas formando dos grupos mixtos en el aula.
- Colocar un fondo musical.
- Pedirles a los estudiantes que se ubiquen alrededor de las mesas según conformen el grupo.
- La docente colocará unas cartas de animales, y reproducirá el sonido de un animal.
- Los estudiantes identificarán el sonido y escogerán la carta del animal correspondiente.
- El estudiante que lo realice primero correctamente se ganará la pluma mágica.

- El estudiante que junte 3 plumas, se hará ganador del maquillaje del animal que más le guste y se colocará los guantes para imitarlo.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.LL.1.6.1. Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica).				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- LL.1.5.11. Elaborar significados de un texto mediante la activación de los conocimientos previos, comprobación o descarte de hipótesis, y predicción a partir del contenido y paratextos.

Destreza con criterio de desempeño. - LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.

Número de jugadores

Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- Globos
- Grabadora
- Chicles de sabores y colores
- Trabalenguas
- Pictogramas de gestos expresivos <https://www.youtube.com/watch?v=c6nL6-vJ9-c> (Ventura, 2014)
- Página de juegos <https://www.paisdelosjuegos.es/juego/maquillaje/hawaii+resort+spa+facial.html> (PAIS DE LOS JUEGOS, 2013).



Desarrollo del juego

- Los niños y niñas sentados al aire libre.
- Motivar presentándoles un globo para que repitan el trabalenguas.
- Luego presentará los pictogramas explicando el significado de cada uno para que lo repliquen.
- Estimular para que mientras hacen la expresión repitan el trabalenguas.
- Grabarles para que puedan escucharse.
- Entregarles un chicle para que hagan bombas.
- Repetir el trabalenguas.
- Facilitarles la aplicación, “País de los juegos” para que juegue libremente.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.LL.1.4.1. Elabora significados de diversos materiales impresos del entorno, a partir de diferenciar entre imagen y texto escrito; de relacionar el contenido del texto con sus conocimientos y experiencias previas, y los elementos del texto entre sí.				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Expresión corporal

Destrezas con criterio de desempeño

- LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.
- EF.1.7.1. Reconocer estados de ánimo, sensaciones y emociones (alegría, tristeza, aburrimiento, enojo, frío, calor, entre otras.) para crear, expresar y comunicar mensajes corporales (gestuales convencionales y/o espontáneos).
(En *Educación Física EF.1.3.1.*)

Número de jugadores

Individual, por parejas o en grupo

Descripción del material

- Fichas de la cara sin rostro
- Silueta de la cara
- Marcadores, pinturas, tijeras
- Tarjetas con emociones diferentes
- Celular con APP “Snapchat” <https://www.youtube.com/watch?v=sXBdwtqt-H8> (Chula, 2016)

**Desarrollo del juego**

- En el aula todos los niños y las niñas sentados.
- Incentivar para que expresen, como se sienten: tristes o alegres.
- Asociarles con las tarjetas de emociones.

- Explicarles las caras que ellos ponen, cuando se siente (tristes).
- Preguntarles si conocen más expresiones en las caras (llorones, admirados, etc.).
- Dialogar sobre la fisonomía que hacen cuando sienten esas emociones.
- Entregarles material individual (ficha sin rostro, la silueta de la cara, tijeras, marcadores y pinturas).
- Elaborar caretas de tristeza y de alegría, la maestra presentará las tarjetas de las emociones, de una en una.
- Colocarse las caretas que tienen e imiten las caretas que no tienen.
- La docente acercara su teléfono con la aplicación Snapchat, para que los niños se deleiten al mirar y reflexiones sobre las emociones expresadas.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.EF.1.1.1. Construye y comunica mensajes (convencionales y/o espontáneos) utilizando diferentes recursos expresivos (gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, entre otros). (I.3.)				

Ámbitos

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Expresión corporal

Destrezas con criterio de desempeño

LL.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje.

EF.1.7.1. Reconocer estados de ánimo, sensaciones y emociones (alegría, tristeza, aburrimiento, enojo, frío, calor, entre otras.) para crear, expresar y comunicar mensajes corporales (gestuales convencionales y/o espontáneos). (En *Educación Física EF.1.3.1.*)

Número de jugadores

Por parejas

Descripción del material

- 1 espejo grande
- 1 caja de stickers de caritas
- 1 cubo de cartón con gestos faciales por pareja
- Tarjetas de estados de ánimo
- Canción infantil “Yo sí puedo”

**Desarrollo del juego**

- En el patio todos reunidos.
- Caminar libremente al ritmo de la canción.
- Cuando se alce el volumen de la música todos buscarán una pareja.

- Cuando se baje el volumen saludara a su pareja con un abrazo, se ubicarán en parejas y se les entregará el cubo.
- Cuando lo lancen al aire libre, los niños y las niñas imitar el gesto que sale arriba del cubo y mirarse en el espejo.
- Identificarse según su expresión.
- Como incentivo por su participación se les entregara un stickers.

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTE:

DOCENTE:

FECHA:



	Indicador para la evaluación del criterio	I	E P	A	N/E
	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de la biblioteca de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)				
	I.EF.1.1.1. Construye y comunica mensajes (convencionales y/o espontáneos) utilizando diferentes recursos expresivos (gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, entre otros). (I.3.)				

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Las estrategias lúdicas si influyen en el desarrollo de las funciones básicas, porque éstas se relacionan con la motricidad en el primer año de educación general básica. de la Unidad Educativa “Manuel Abad”, ciudad de Quito, en el año lectivo 2018-2019. Esto es bueno porque mediante métodos de enseñanza se desarrollan beneficios dentro de la educación, Piaget concede al juego como predominante en los procesos de desarrollo, como lo menciona en los estadios cognitivos.
- En la mayoría de las características que presentan los niños en actividades lúdicas se encuentran en proceso, características como: la demostración de alegría, comprender órdenes para una actividad. Contribuyendo de manera positiva con el desarrollo de la actividad lúdica, donde como seres humanos involucramos lo motriz con lo cognitivo, quedando el juego como un estímulo para adquirir conocimiento.
- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad. La motricidad de los niños y las niñas en la mayoría de destrezas están en el nivel de adquirido, especialmente en las actividades que demandan precisión motora, gesticulación, imitación de sonidos. Esto es bueno porque permite ayudar al ser humano, según Vargas Loza las capacidades motrices son: la coordinación, el equilibrio, el ritmo, la agilidad, el esquema corporal, la lateralidad y la relación con el espacio tiempo, quienes determinan la cf

- La guía de estrategias lúdicas constituye un aporte idóneo para el desarrollo de la motricidad, ya que; el juego activa emocionalmente a los estudiantes y predispone a la actividad, donde se planifican un conjunto de actividades, técnicas y medios para resolver conflictos cognitivos que se generen, pues solo hay aprendizaje si hay solución de problemas.

Bibliografía

(s.f.).

Abad, J. (2011). *El Jjuego Simbólico*. Barcelona: Graó.

Álvarez M. (30 de octubre de 2014). Juegos inclusivos para todos y todas. *Guía de Juego y Psicomotricidad*. Oviedo, México, Mexico: Grupo de trabajo Juego y psicomotricidad del Instituto Asturiano de Administración Pública, IAAP.

Andino, p. (2005). *El Proyecto de Grado*. Quito - Ecuador: P.H Ediciones.

Báez, J. (2007). *Investigación Científica*. Quito- Ecuador: ED. Universitaria.

Ballarín, P. (s.f de s.f de s.f). *Propagación del impulso nervioso*. Obtenido de Propagación del impulso nervioso: http://agrega.educacion.es/repositorio/14062013/46/es_2013061412_9103939/SistemaNervioso/propagacin_del_impulso_nervioso.html

Benjumea, M. (2010). *LA MOTRICIDAD COMO DIMENCION HUMANA*. COLOMBIA: LÉEME.

Berrezueta. (2008). EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS. *EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS*. Azuay, Cuenca, Ecuador.

Bolivar. (Julio-Diciembre 2015). Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación. Volumen 9. *NOVACIONES TECNOLÓGICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. CASO INSTITUTO EDUCACIONAL JUAN XXIII* .

Cabrera B., D. M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mrndive. Revista de Educación*, vol.17.

Camacho. (Marzo de 2011). *Convirtiendo en realidad un universo virtual*. Obtenido de Convirtiendo en realidad un universo virtual: <http://paquetesfatla.blogspot.com/2011/03/que-es-fatla.html>

CEM-bot, T. L. (10 de Diciembre de 2014). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Obtenido de Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget: <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo>

- COLABORADORES DE 123 RF. (09 de Septiembre de 2019). *Foto de archivo - Niño con piezas de rompecabezas* . Obtenido de Foto de archivo - Niño con piezas de rompecabezas : https://es.123rf.com/photo_15311992_ni%C3%B1o-con-piezas-de-rompecabezas.html
- COMITE DE DERECHOS DEL NIÑO. (2017). *Observaciones finales sobre los informes periódicos quinto y sexto*. Ecuador.
- CONCEJO NACIONAL. (2013). *PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR*. QUITO: CONCEJO NACIONAL.
- CONSEJO NACIONAL. (2013). *LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL*. QUITO: ASAMBLEA NACIONAL.
- CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA. (2008). *CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA*. CIUDAD ALFARO: ASAMBLEA CONSTITUYENTE.
- EB-PRODEC. (ABRIL de 1998). *ATENCIÓN DE ALUMNOS Y ALUMNAS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES*. QUITO, PICHINCHA, ECUADOR: PRODEC.
- EDUCAPEQUES. (Mayo de 2015). *PORTAL DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA*. Obtenido de PORTAL DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-actividades-estimular-la-atencion.html>
- Education - Robots. (s.f.). *Beneficios del juego en familia con Lego* . Obtenido de Beneficios del juego en familia con Lego : https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&biw=813&bih=795&tbm=isch&sxsr=ACYBGNSkmEpScJUH-YA-1no9XOjgOKbvag%3A1568459176911&sa=1&ei=qMl8XcOdN8G8tQXRwIawDw&q=imagen+juego+con+legos&oq=imagen+juego+con+legos&gs_l=img.3...955194.958454..959477...0.0..
- Enriz, N. (junio 2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. *Espacios en Blanco*, 17-33.
- ESCUELA EN LA NUVE. (2019). *Recursos para el aula: Ejercicios de praxias faciales*. Obtenido de Recursos para el aula: Ejercicios de praxias faciales: <https://www.escuelaenlanube.com/ejercicios-de-praxias-faciales/>

- ESCUELA PRESIDENTE QUINTANA. (27 de Septiembre de 2016). *blogdiario.com*. Obtenido de *blogdiario.com*: https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&biw=813&bih=795&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNQDVDxWg5Zgw4lcTnmsz3WiW_dXFA%3A1568462703078&sa=1&ei=b9d8XYO8BNHwsAWsh7XgBQ&q=imagen+La+Coordinaci%C3%B3n+Gestual&oq=imagen+La+Coordinaci%C3%B3n+Gestual&gs_l=img.3...469
- Eugenia, R. (19 de junio de 2015). *Sonidos de onomatopeyas para niños / Ejercicios discriminación auditiva*. Obtenido de *Sonidos de onomatopeyas para niños | Ejercicios discriminación auditiva*: <https://www.youtube.com/watch?v=FubHJR3cpJw>
- Feenstra, C. (2015). Hacer torres de bloques le enseña mucho. *CRECER FELIZ*.
- Fernandez, M. &. (agosto de 2018). “Factores sociales en el desarrollo integral de los niños y niñas que asisten al Centro Infantil del Buen Vivir Miraflores de la parroquia Sucre, Cantón 24 de mayo, 2018”. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, págs. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/08/desarrollo-integral-ninos.html>. Obtenido de *Eumed.net*: <https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/08/desarrollo-integral-ninos.html>
- Fidalgo, A. (7 de Febrero de 2007). *Innovación Educativa*. Obtenido de *Innovación Educativa*: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/02/07/tecnologia-e-innovacion-educativa-en-alicante/>
- Flores Ferrer, B. (2012). METODOLOGÍA PACIE EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA EL LOGRO DE UN APRENDIZAJE COLABORATIVO. *Diálogos Educativos*, Vol.12 N°24.
- Flores, K. y. (2012). METODOLOGÍA PACIE EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA EL LOGRO DE UN APRENDIZAJE COLABORATIVO. *Diálogos Educativos*, 15.
- Freire. (01 de Marzo de 2011). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISO MOTRIZ EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

DE 7 INSTITUCIONES PARTICULARES DE LA PARROQUIA TUMBACO DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL PERIODO LECTIVO 2010 - 2011. *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISO MOTRIZ EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE 7 INSTITUCIONES PARTICULARES DE LA PARROQUIA TUMBACO DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL PERIODO LECTIVO 2010 - 2011.* Quito, Pichincha, Ecuador.

García, E. (2009). *Maduración de la corteza prefrontal y desarrollo de las funciones ejecutivas durante los primeros cinco años de vida.*

Greysprings Software Solutions Pvt. Ltd. . (01 de Junio de 2018). *Juegos para niños de ABC: aprenda letras del alfabeto y fonética.* Obtenido de Juegos para niños de ABC: aprenda letras del alfabeto y fonética: <https://www.microsoft.com/es-cl/p/juegos-para-ninos-de-abc-aprenda-letras-del-alfabeto-y-fonetica/9pdrpf8qhlcj?activetab=pivot:overviewtab>

Helen, D. (10 de Marzo de 2017). *LEGO WORLDS en Español - Videos de Juegos de Legos - Parte 1 Inicio.* Obtenido de LEGO WORLDS en Español - Videos de Juegos de Legos - Parte 1 Inicio: <https://www.youtube.com/watch?v=ohANqQDSpiI>

Hernandez Sampieri, R., Baptista Lucio, P., & Fernandez-Collado, C. (2010). Metodología de la investigación. *Nacimiento de un proyecto de investigación cuantitativa, cualitativa o mixta*, 24-32.

Hernández, & Bapista, F. y. (Diciembre de 2017). Algunas nociones y aplicaciones de la investigación documental denominada estado del arte. *Investigación bibliotecológica*, pág. vol.31 N°73.

Herrera. (Octubre de 2009). TALLER SOBRE TUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN. *TALLER SOBRE TUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.* Quito, Pichincha, Ecuador.

HOP TOYS. (05 de Noviembre de 2018). *14 actividades que aportan presión.* Obtenido de 14 actividades que aportan presión: <https://www.bloghoptoys.es/14-actividades-que-aportan-presion/>

- José, G. (20.21 y 22 de Marzo de 2018). *INNOVAGOGIA 2018 IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovaciones Pedagógicas y Praxis Educativa*. Obtenido de INNOVAGOGIA 2018 IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovaciones Pedagógicas y Praxis Educativa: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- JUEGOS INFANTILES. (s.f). *Juegos infantiles para niños de primaria*. Obtenido de Juegos infantiles para niños de primaria: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/>
- Juntos Construimos una Cultura de Prevención. (26 de Abril de 2018). *guia infantil.com. Frases de motivación para los niños*. Europa : Polegar Medios.
- Kerlinger. (1981). *Ivestigación del comportamiento*. Mexico: S.A. de C.V. All rights reserved.
- kvnPutumayo. (2019). *pngtree*. Obtenido de pngtree: https://es.pngtree.com/freepng/children-playing_3993784.html
- LA IMPORTANCIA DE TRABAJAR CON LAS MANOS. (2015). *DE MI CASA AL MUNDO*.
- Lasso de la Vega, J. (1975). *El Trabajo Intelectual*. Madrid - España: Paraninfo.
- Lavega, P. (2003). El Sentir Lúdico y recreativo del juego. *Cuadernos de Pedagogía N°322*, 51-53.
- Londoño, C. (8 de Marzo de 2019). *elige educar*. Obtenido de elige educar: <https://eligeeducar.cl/7-simples-actividades-potenciar-desarrollo-la-motricidad-fina>
- Lorens, A. (s.f). *UNIR TV*. Obtenido de UNIR TV: <https://tv.unir.net/videos/16839/0/Tipos-de-innovacion-educativa>
- Maganto, C. (2000). *Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Magnato, C. y. (2000). *Desarrollo Físico y psicotor en la primera infancia*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Martín G., y. T. (20 de Febrero de 2015). LA IMPORTNCIA DE LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDAD PREESCOLAR DEL C.E.I

TEOTISTE AROCHA DE GALLEGOS. *LA IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDAD PREESCOLAR DEL C.E.I* TEOTISTE AROCHA DE GALLEGOS. Bárbula, Valencia, España.

Martinez P., G. M. (1999). *Primeros Pasos en Psicomotricidad*. CINCEL-KAPEILUSZ.

Mendez, e. a. (21 de Noviembre de 2018). *DOCTORADO EN INNOVACIONES UNEFA*. Obtenido de DOCTORADO EN INNOVACIONES UNEFA: <https://doctoradounefainnovacioneseducativas.blogspot.com/2018/11/tipos-de-innovacion.html>

Mendiola, M. y. (2018). *RED DE INNOVACIÓN EDUCATIVA 360*. MEXICO: Imagia Comunicación.

Meza H.; Lino C. (2017). Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 - Huarochirí, 2017. *Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 - Huarochirí, 2017*. Lima, Lima, Perú.

MINDERS.TV. (11 de Abril de 2016). *PNL para niños - Frases que los niños deben decirse todos los días - Minders Psicología Infantil*. Obtenido de PNL para niños - Frases que los niños deben decirse todos los días - Minders Psicología Infantil: https://www.youtube.com/watch?v=BwH_8PH6fbU

MINEDUC. (2016). *Currículo de EGB y BGU*. quito: DON BOSCO.

MINISTERIO D EDUCACIÓN. (2014). *Curriculo de Educación Inical 2014*. Quito: El Telégrafo.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN . (Julio 2019). *GUÍA DE EVALUACIÓN PARA NIÑOS DE CERO A CINCO AÑOS*. Quito-Ecuador.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN . (Enero, 2006). *Currículo Operativo de la Educación Inicial ara niñas y niños de 3 a 5 años de edad*. Quito: COSPE.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009). *Diccionario Practico del Estudiante*. Quito: Santillana.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (Octubre de 2014). GESTIÓN DEL APRENDIZAJE Y LIDERAZGO DOCENTE. *GUÍA PARA EL DESEMPEÑO DEFICIENTE*. Ecuador: Educare.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. (1990). *Plan y programas de estudio del nivel Pre-Primario*. Quito: Don Bosco.
- NACIONAL, A. (2012). *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. QUITO: ASAMBLEA NACIONAL.
- OPIACAT. (30 de Junio de 2018). "Musical Chair" Dance @ARTEK. Obtenido de "Musical Chair" Dance @ARTEK: <https://www.youtube.com/watch?v=LF946TXuN5c>
- PAIS DE LOS JUEGOS. (14 de Noviembre de 2013). *Facial en un Spa de Resort en Hawaii*. Obtenido de Facial en un Spa de Resort en Hawaii: <https://www.paisdelosjuegos.es/juego/maquillaje/hawaii+resort+spa+facial.html>
- Palacios, & Reino. (2010). *EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS*. Cuenca.
- Palazzo, L. (23 de noviembre de 2017). Oficial de Protección de UNICEF. (M. V. Vanessa, Entrevistador)
- Paulo, C. (21 de Septiembre de 2016). *Caroli.org*. Obtenido de Caroli.org: <https://www.caroli.org/es/los-motivadores-extrinsecos-e-intrinsecos/>
- Payá Rico, A. (2007). *LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ESPAÑOLA CONTEMPORÁNEA*. Valencia - España: UNIVERSITAT DE VALENCIA.
- Payá, A. (2004). Joc corporal, esport i educació física a l'ideari pedagògic de la Institución Libre de Enseñanza. *Història de l'Educació núm. 7,*, 117 - 133.
- Pérez. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: MORATA, S.L.
- Piaget. (2015). ¿Cómo encaja una actividad autónoma y ligada al contexto social se van desarrollando durante el crecimiento?
- Picerno, P. (07 de 10 de 2011). Módulo de Investigación Científica: Generalidades. *Tipos de Investigación*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- piogra.com. (s.f.). *raquel2años hashtag | Picgra*. Obtenido de raquel2años hashtag | Picgra: <https://www.google.com/search?client=firefox-b->

- d&biw=813&bih=795&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNSkmEpScJUH-YA-1no9XOjgOKbvag%3A1568459176911&sa=1&ei=qMI8XcOdN8G8tQXRwIawDw&q=imagen+La+Coordinaci%C3%B3n+Viso-manual&oq=imagen+La+Coordinaci%C3%B3n+Viso-manual&gs_l=img
- Proaño, G. (1994). *La Psicomotricidad en Pre escolar*. Quito.
- PROAÑO, G. (2010). *Psicomotricidad*. Quito.
- Quicios, B. (2016). Cómo motivar a los niños que pierden el interes por aprender. *Ser Padres*. Obtenido de <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/como-motivar-a-los-ninos-hasta-los-5-anos-861473321853>. *Guíainfantil.com*.
- Regoff, B. (1982). *Integrating Context and Cognitive Development*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rodriguez, C. (11 de Diciembre de 2018). *EDUCA Y APRENDE*. Obtenido de EDUCA Y APRENDE: <https://educayaprende.com/juego-desarrollar-las-emociones/>
- Rovira Salvador, I. (2019). Estrategias didácticas: definición, características y aplicación. *Psicología y mente*.
- Sánchez, C. (10 de Noviembre de 2016). *Educación física - preescolar - El rey pide*. Obtenido de Educación física - preescolar - El rey pide: https://www.youtube.com/watch?v=Z_FFnbdU5x8
- Scott, H. (7 de Mayo de 2018). <https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM&t=801s>. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM&t=801s>: <https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM&t=801s>
- SENPLADES. (2017). *Toda una vida. Plan Nacional de Desarrollo 2017 - 2021*. Quito.
- Silva, M. (2016). *LA PSICOMOTRICIDAD FINA Y EL INICIO DE LA PRE ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4-5 AÑOS DE LA ESCUELA GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA REINO DE BÉLGICA DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2013 – 2014*". Riobamba.

- SlidePlayer.es Inc.. (2019). *Innovación Educativa Investigación -Acción*.
Obtenido de Innovación Educativa Investigación -Acción:
<https://slideplayer.es/slide/118211/>
- SUPER SIMPLE ESPAÑOL. (18 de Julio de 2018). *Las Hormigas Marchan De Una En Una | Canciones Infantiles | Super Simple Español*. Obtenido de Las Hormigas Marchan De Una En Una | Canciones Infantiles | Super Simple Español: <https://www.youtube.com/watch?v=OgysDmAVRy8>
- Tapia G. (Abril de 2016). MOTRICIDAD FINA EN EL DESARROLLO DE LA PREESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “CAPITÁN ALFONSO ARROYO”, DE LA CIUDAD DE QUITO, AÑO LECTIVO 2013-2014. *MOTRICIDAD FINA EN EL DESARROLLO DE LA PREESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “CAPITÁN ALFONSO ARROYO”, DE LA CIUDAD DE QUITO, AÑO LECTIVO 2013-2014*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Taxi, R. (1 de Junio de 2018). *YouTuve "TINO EL COCHINO" - (EDUCACIÓN E HIGIENE)*. Obtenido de YouTuve "TINO EL COCHINO" - (EDUCACIÓN E HIGIENE):
<https://www.youtube.com/watch?v=QWt7ueBij1M>
- Tayupanta. (2006). *Modulo de Aprestamiento Infantil*. Quito.
- Tipos de Innovación*. (Noviembre de 2018). Obtenido de Tipos de Innovación:
<http://doctoradounefainnovacioneseducativas.blogspot.com>
- TOYCANTANDO. (3 de Julio de 2019). *LA RONDA DE LOS CONEJOS, Canciones infantiles - Toy Cantando*. Obtenido de LA RONDA DE LOS CONEJOS, Canciones infantiles - Toy Cantando:
https://www.youtube.com/watch?v=80YMiJk_CF0
- Tünnermann Bemhelm, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades [en línea]*.
- Universidad Tecnológica Indoamérica. (Marzo 2018). *Manual de Estilo Posgrado UTI*. Ambato-Ecuador.

Vasquez, J. (19 de Febreo de 2017). *El Valor de la Educación Física*. Obtenido de El Valor de la Educación Física: <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-expresion-corporal/>

Ventura, P. (21 de Agosto de 2014). *Praxias Buco Linguo Faciales del MÉTODO VENTURA*. Obtenido de Praxias Buco Linguo Faciales del MÉTODO VENTURA: <https://www.youtube.com/watch?v=c6nL6-vJ9-c>

VISUAL THINKING. (2018). *Visual Thinking Comunicación y Creatividad*. Obtenido de Visual Thinking Comunicación y Creatividad: <https://www.visualthinking.es/top-100-innovaciones-educativas/>

YOUTUBE. (4 de Abril de 2008). *CHIMPUM*. Obtenido de CHIMPUM: <https://www.youtube.com/watch?v=LHeL-nEZQiw>

YOUTUBE. (13 de Julio de 2014). *Cómo Descubrir las Huellas Dactilares | Truco de la Policia*. Obtenido de Cómo Descubrir las Huellas Dactilares | Truco de la Policia: <https://www.youtube.com/watch?v=iqUZsltsNE8>

YOUTUBE. (15 de Noviembre de 2015). *Cuentos infantiles de Piratas: Los Piratas y El Tesoro Perdido [En Español]*. Obtenido de Cuentos infantiles de Piratas: Los Piratas y El Tesoro Perdido [En Español]: <https://www.youtube.com/watch?v=vMUSYqxvVv4>

YOUTUBE. (21 de Mayo de 2016). *Dúo Tiempo de Sol - Twist de los Ratoncitos*. Obtenido de Dúo Tiempo de Sol - Twist de los Ratoncitos: <https://www.youtube.com/watch?v=5qnGEVvb8t8>

YOUTUBE. (29 de Agosto de 2017). *UIVER APP - Tutorial de uso (Parte 1)*. Obtenido de UIVER APP - Tutorial de uso (Parte 1): <https://www.youtube.com/watch?v=ktkmB2LZeZs>

YOUTUBE. (24 de Noviembre de 2018). *Canciones para Niños | Ir de camping | Canciones Infantiles | Little Baby Bum Júnio*. Obtenido de Canciones para Niños | Ir de camping | Canciones Infantiles | Little Baby Bum Júnio: https://www.youtube.com/watch?v=i_J72ysAX9c

YOUTUBE. (29 de Abril de 2018). *Ludica Disfrutamos Aprendiendo*. Obtenido de Ludica Disfrutamos Aprendiendo: <https://www.youtube.com/watch?v=8vnBuXAFaAg>

YOUTUBE. (s.f). *1 Hour Dizi Chinese bamboo flute*. Obtenido de 1 Hour Dizi
Chinese bamboo flute:
<https://www.youtube.com/watch?v=NAgAbrAxqfU>

ANEXOS

Anexo N ° 1.- Instrucciones para la validación

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.

Lea detenidamente los objetivos, la matriz de Operacionalización de variables y el cuestionario de opinión.

1. Concluir acerca de la pertinencia entre objetivos, variables, e indicadores con los ítems del instrumento.
2. Determinar la calidad técnica de cada ítem, así como la adecuación de éstos al nivel cultural, social y educativo de la población a la que está dirigido el instrumento.
3. Consignar las observaciones en el espacio correspondiente.
4. Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems, utilizando las siguientes categorías:

(A) Correspondencia de las preguntas del Instrumento con los objetivos, variables, e indicadores

P	Pertinência o
NP	No pertinência

En caso de marcar **NP** pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

(B) **Calidad técnica y representatividad**

Marque en la casilla correspondiente:

O	ÓPTIMA
D	Deficiente
B	Buena
R	Regular

En caso de marcar **R o D**, por favor justifique su opinión en el espacio de observaciones.

(C) **Lenguaje**

Marque en la casilla correspondiente:

A	ADECUADO
I	Inadecuado

En caso de marcar **I justifique** su opinión en el espacio de observaciones.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo N ° 2.- Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

Objetivo: Recopilar información sobre las estrategias lúdicas en el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad en los niños y las niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel Abad”, ciudad de Quito, en el año lectivo 2018 – 2019.

Instrucciones:

1. Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (X) la casilla de la respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

2. Lea atentamente las preguntas y marque con una X la escala valorativa según sea el caso.

No evaluado=(N/E) = (1)

Iniciando = (I) = (2)

En proceso= (EP) = (3)

Adquirido= (A)= (4)

3.- Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente en los propósitos de esta investigación.

	Indicador	N/E (1)	I (2)	EP (3)	A (4)
1	El niño o la niña participa activamente en juegos denotando alegría.				
2	El niño o la niña obedece las reglas del juego				
3	El niño o la niña realiza la actividad de manera ágil				
4	El niño o la niña comprende la orden para realizar la actividad.				
5	El niño o la niña pide permiso para ir al baño				
6	El niño o la niña reconoce su entorno inmediato				
7	El niño o la niña construye una torre con más de 8 cubos				
8	El niño o la niña enhebra una aguja grande utilizando lana.				
9	El niño o la niña realiza muecas				
10	El niño o la niña dramatiza los estados de ánimo				
11	El niño o la niña imita sonidos del entorno				
12	El niño o la niña imita sonidos onomatopéyicos				
13	El niño o la niña se deleita al chupar un helado.				
14	El niño o la niña puede imitar como olfatean los perros				

¡GRACIAS!

Anexo N ° 3.- Instrumento dirigido a docentes

INSTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES

Objetivo: Recopilar información sobre las estrategias lúdicas en el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad en los niños y las niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel Abad”, ciudad de Quito, en el año lectivo 2018 – 2019.

Instrucciones:

1. Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (X) la casilla de la respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

2. Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:

Siempre = (4) = S

Casi Siempre = (3) = CS

A veces = (2) = AV

Nunca = (1) = N

3. Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines investigativos.

CUESTIONARIO

ITEMS	ASPECTOS	ESCALA			
		N (1)	AV (2)	CS (3)	S (4)
1	Al jugar los niños y las niñas demuestran placer				
2	Al jugar los niños y las niñas respetan las reglas del juego				
3	Los niños y niñas motivados realizan sus actividades de manera ágil				
4	Los niños y las niñas comprenden los procesos para realizar las actividades propuestas.				
5	Los niños y las niñas expresan sus pensamientos, necesidades y emociones.				
6	Los niños y las niñas se relacionan con su entorno.				
7	Al asignarles una actividad motriz las niñas y los niños la realizan				
8	Los niños y las niñas tienen desarrollada su pinza digital para coger el lápiz				
9	Las niñas y los niños pueden realizar muecas				
10	Las niñas y los niños realizan movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha				
11	Las niñas y los niños pueden hablar claro				
12	Las niñas y los niños pueden imitar sonidos onomatopéyicos				
13	Las niñas y los niños se deleitan al chupar un helado.				
14	Las niñas y los niños pueden imitar como olfatean los perros				

¡GRACIAS!

Anexo N °4.- Entrevista dirigida a docentes

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES

Objetivo: Recopilar información sobre las estrategias lúdicas en el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad en los niños y las niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel Abad”, ciudad de Quito, en el año lectivo 2018 – 2019.

Instrucciones:

Sírvase responder a las preguntas con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente en los propósitos de esta investigación.

GUIÓN

1.- ¿Qué entiende por estrategias lúdicas ha puesto usted en práctica?

.....
.....

2.- ¿Qué es para usted el juego?

.....
.....

3.- ¿Qué tipos de juego usted aplica en el aula?

.....
.....

4.- ¿Qué entiende usted funciones básicas?

.....
.....

5.- ¿Qué tipos de juegos usted conoce para desarrollar la motricidad?


.....
.....

6.- ¿Le gustaría conocer y aplicar el juego como estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, mediante una guía?

.....
.....
.....

¡GRACIAS!

Anexo N ° 5.- Datos de los validadores


UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

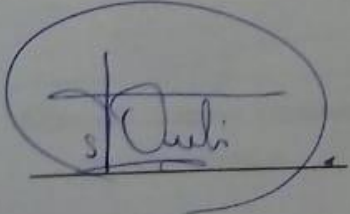
DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS: TOMÁS ARTIEDA CASTILCHA
CÉDULA DE IDENTIDAD: 170993803-7
TÍTULO: DOCTOR INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN:
INVESTIGACIÓN SOCIAL - EDUCATIVA

TELÉFONOS:
CELULAR: 0992539384
TRABAJO: 2883 933

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: UNIDAD EDUCATIVA FERNANDEZ MARI
FUNCIÓN: VICERECTOR
FECHA DE VALIDACIÓN: 2019-06-29
OBSERVACIONES GENERALES:

FIRMA





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS: Sandra Patricia Chávez Orozco

CÉDULA DE IDENTIDAD: 1711582583

TÍTULO: MSc.

ÁMBITO DE ESPECIALIZACIÓN:
Orientación Educativa

TELÉFONOS:

CELULAR: 0960520250

TRABAJO: 02 498082

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: "Unidad Educativa "Manuel Blad"

FUNCIÓN: Docente

FECHA DE VALIDACIÓN: 26 de Junio del 2019.

OBSERVACIONES GENERALES:

FIRMA

Sandra Chávez



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS: JANIO JAISU GUERRERO

CÉDULA DE IDENTIDAD: 1802152668

TÍTULO: DOCTOR EN COMPUTACION

CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN:

INTERACCION HUMANO-COMPUTADOR

TELÉFONOS:

CELULAR: 0996339372

TRABAJO: 023826370 ext 339

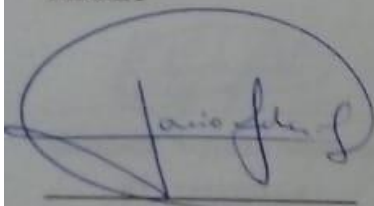
INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: UNIVERSIDAD INDOAMERICANA

FUNCIÓN: DIRECTOR DE INVESTIGACION

FECHA DE VALIDACIÓN: 07/07/2019

OBSERVACIONES GENERALES:

FIRMA



Anexo N ° 6.- Fiabilidad de las listas de cotejo

RELIABILITY

/VARIABLES=JUEGOS REGLAS AGILIDAD COMPRENDER
AUTONOMÍA PERMISO CONSTRUYE ENHEBRA MUECAS DRAMATIZA
SONIDOS ONOMATOPÉICOS DELEITE OLFATEA

/SCALE('LISTAS DE COTEJO') ALL

/MODEL=ALPHA

/STATISTICS=SCALE.

Fiabilidad

Notas

Salida creada		03-AUG-2019 21:41:27
Comentarios		
Entrada	Datos	C:\Users\ADMIN- MINEDUC\Desktop\SPSS\LISTA DE COTEJO sav
	Conjunto de datos activo	Conjunto_de_datos0
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	100
	Entrada de matriz	
Manejo de perdido	valorDefinición ausencia	de Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos para todas las variables en el procedimiento.

Sintaxis	RELIABILITY /VARIABLES=JUEGOS REGLAS AGILIDAD COMPRENDER AUTONOMÍA PERMISO CONSTRUYE ENHEBRA MUECAS DRAMATIZA SONIDOS ONOMATOPÉICOS DELEITE OLFATEA /SCALE(LISTAS DE COTEJO) ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=SCALE.	
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,23

Escala: LISTAS DE COTEJO

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	100	100,0
Excluido	0	,0
Total	100	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,823	14

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desviación estándar	N de elementos
54,6900	5,226	2,28608	14

Anexo N °7.-FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: Guía didáctica de estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, dirigida a docentes del primer año de educación general básica.

Nombres y apellidos: *Vanessa de los Angeles Huiscu Rivas*
 Grado académico (área): *MSc. en Educación Especial*
 Experiencia en el área: *11 años de experiencia en la enseñanza de la Educación Especial*

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados		X			
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Vanessa Huiscu
 C.C. 1710343995
 Fecha: 25 de Septiembre del 2019.

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: Guía didáctica de estrategias lúdicas para el desarrollo de las funciones básicas, relacionadas con la motricidad, dirigida a docentes del primer año de educación general básica.

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Hugo Monayo C
 Grado académico (área): Magister De grado Universitario Educación básica
 Experiencia en el área: 5 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

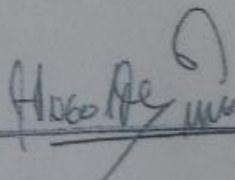
Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	/		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	/		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	/		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	/				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	/				
Pertinencia del contenido de la propuesta	/				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	/				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	/				
Observaciones					

MA: Muy aceptable, BA: Bastante aceptable, A: Aceptable, PA: Poco Aceptable, I: Inaceptable


25/09/19