



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOÁMERICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO.
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS
ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “11 DE OCTUBRE” DE LA CIUDAD DE QUITO,
EN EL PERIODO 2019 AL 2020.**

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

Autor:

Almache Pincay Karla Ibeth

Tutor: Dr. MSc. Ángel Marcelo Ramírez Eras

QUITO - ECUADOR

2020

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

Yo, Karla Ibeth Almache Pincay, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Las Actividades lúdicas en el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica, de la Unidad educativa “11 de Octubre” de la ciudad de Quito, en el periodo 2019 al 2020”, como requisito para optar al 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 a los 20 días del mes de julio de 2019, firmo conforme:

Autor: Karla Ibeth Almache Pincay

Firma: 

Número de cédula: 050361583-3

Dirección: Pichincha, Quito, Condado, Roldós

Correo electrónico: ibth-21@hotmail.com

Teléfono: 0998795344

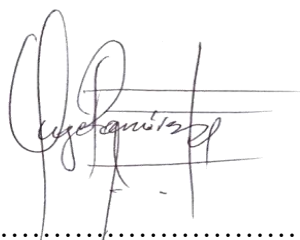
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “11 DE OCTUBRE” DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL PERIODO 2019 AL 2020” presentado por Karla Ibeth Almache Pincay para optar por 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, 20 de Julio del 2019



.....
Dr. MSc. Ángel Marcelo Ramírez Eras

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 del autor.

Quito, 20 de julio del 2020



.....
Karla Ibeth Almache Pincay
C.I. 0503615833

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “11 DE OCTUBRE” DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL PERIODO 2019 AL 2020, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

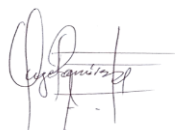
Quito, 20 de julio de 2020



.....
Dr. MSc. Walter Fernández Ulloa
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Dr. MSc. Teodoro Barros Astudillo
EXAMINADOR



.....
Dr. MSc. Ángel Marcelo Ramírez
DIRECTOR/TUTOR

DEDICATORIA

Consagro mi trabajo de investigación con mucho cariño y amor a Dios y a mis Padres, quienes supieron orientarme para que me convierta en una profesional exitosa, con valores para que pueda así contribuir a la sociedad y poder servir a los niños y niñas que son el futuro de la patria.

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Tecnológica Indoamérica, por abrirme las puertas y permitirme fortalecer el conocimiento que con mucha sabiduría me impartieron mis queridos Docentes, mi agradecimiento a Dios y a mis padres por habernos guiado y apoyado en mi formación académica.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN DEL AUTOR	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvi
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT	xviii
INTRODUCCIÓN	1
Justificación.....	6
Planteamiento del problema	9
Árbol de Problemas	9
Objetivos.....	11
Objetivo general	11
Objetivos específicos.....	11
CAPÍTULO I	12
MARCO TEÓRICO.....	12
Antecedentes Investigativos (Estado del arte).....	12
Organizador lógico de variables.....	15

Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio	16
Desarrollo de la variable independiente	16
Red conceptual de la variable independiente	18
Actividades lúdicas	19
Importancia de la Recreación lúdica en el Desarrollo Integral del Niño.	19
Áreas que desarrolla el juego.	19
Características de la recreación	21
La recreación y el desarrollo de la personalidad	22
Juegos recreativos	23
Características del juego.....	24
Juegos tradicionales.....	28
Juegos deportivos	29
Juegos motores	30
Juegos sensoriales	32
Juegos grupales.	37
Destreza con criterio de desempeño del área de cultura física.....	39
Estrategias metodológicas	40
Desarrollo de la variable dependiente	44
Red conceptual de la variable dependiente	45
Desarrollo motriz.....	46
Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad.....	46
Esquema corporal.....	49
Organización	50
Coordinación	52
Tipos de coordinación	53
Equilibrio.....	54
Tipos de equilibrio	55
Relajación.....	55
Motricidad	56
Coordinación Viso-manual:	58

Coordinación facial:	58
Coordinación fonética:	59
Motricidad gruesa.....	59
Psicomotricidad.....	60
CAPÍTULO II.....	62
DISEÑO METODOLÓGICO	62
Paradigma.....	62
Modalidad de investigación.....	62
Investigación de Campo	62
Investigación Descriptiva.....	62
Tipos de investigación.....	63
Exploratorio.....	63
Descriptivo	63
Población y muestra	64
Matriz de Operacionalización de Variables	65
Análisis de resultados obtenidos de la ficha de observación dirigida a docentes (Variable independiente).....	69
Análisis de la Variable Independiente: Actividades lúdicas	69
Ficha de observación dirigida a docentes.....	70
Análisis de resultados obtenidos de la ficha de observación dirigida a estudiantes (Variable dependiente).....	82
Análisis de la variable dependiente: Desarrollo motriz.....	82
Ficha de observación dirigido a estudiantes.....	83
Análisis del instrumento de recolección de resultados.....	105
CAPÍTULO III.....	107
PRODUCTO	107
Propuesta de solución al problema.....	108
Antecedentes de la propuesta:	108

Justificación.....	110
Definición del tipo de producto.....	111
Objetivos.....	111
Objetivo general	111
Objetivos específicos.....	111
Análisis de factibilidad.....	111
Fundamentación Científica.....	112
Metodología.....	114
Técnicas.....	115
Recursos e implementos.....	115
Recursos institucionales:	115
Recursos humanos:.....	115
Materiales:	115
Instrumentos pedagógicos	115
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	150
Conclusiones:	150
Recomendaciones:.....	151
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	152
ANEXOS.....	159

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Desarrollo motricidad gruesa niños 5 - 7 años.....	48
Cuadro N° 2. Tipos de lateralidad.....	52
Cuadro N° 3. Población.....	64
Cuadro N° 4. Variable Independiente: Actividades Lúdicas	65
Cuadro N° 5. Variable Dependiente: Desarrollo Motriz.....	67
Cuadro N° 6. Genero del personal docente	70
Cuadro N° 7. Grado de imparte clases	71
Cuadro N° 8. Jugar con los estudiantes.....	72
Cuadro N° 9. Juegos grupales	73
Cuadro N° 10. Reglas de juego	74
Cuadro N° 11. Recursos deportivos	75
Cuadro N° 12. Juegos tradicionales	76
Cuadro N° 13. Juegos deportivos.....	77
Cuadro N° 14. Juegos motores.....	78
Cuadro N° 15. Motivación al realizar un juego.....	79
Cuadro N° 16. Juegos participativos	80
Cuadro N° 17. Participación de los estudiantes en la ejecución de un juego.....	81
Cuadro N° 18. Edades estudiantes	83
Cuadro N° 19. Género de estudiantes	84
Cuadro N° 20. Asignatura	85
Cuadro N° 21. Sujeta sus cordones	86
Cuadro N° 22. Dibuja siguiendo la secuencia en la cuadrícula.....	87
Cuadro N° 23. Técnica del pintado	88
Cuadro N° 24. Saltos con un pie	89
Cuadro N° 25. Camina siguiendo la línea recta	90
Cuadro N° 26. Sube y baja escaleras.....	91
Cuadro N° 27. Corre hacia adelante y hacia atrás.....	92

Cuadro N° 28. Golpea una pelota con un bate o un palo	93
Cuadro N° 29. Recoge un objeto del suelo mientras corre	94
Cuadro N° 30. Mantiene el equilibrio caminando sobre una tabla	95
Cuadro N° 31. Encesta el balón en la canasta	96
Cuadro N° 32. Domina el balón al realizar cambio de dirección y sentido	97
Cuadro N° 33. Pases sin perder el contacto viso motor	98
Cuadro N° 34. Ritmo y tiempo en la marcha	99
Cuadro N° 35. Juego de la mímica.....	100
Cuadro N° 36. Juego de la estatua.....	101
Cuadro N° 37. Juego del espejo	102
Cuadro N° 38. Imita sonidos de animales	103
Cuadro N° 39. Cuenta la historia utilizando diferentes sonidos y mímica.....	104
Cuadro N° 40. Plan de Acción Propuesta.....	147
Cuadro N° 41. Plan de capacitación a los docentes	148
Cuadro N° 42. Administración de la propuesta.....	149
Cuadro N° 43. Evaluación de la propuesta.....	149

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Árbol de Problemas	9
Gráfico N° 2	Organizador Lógico de Variables.....	15
Gráfico N° 3	Red conceptual.....	18
Gráfico N° 4	Red conceptual.....	45
Gráfico N° 5	Edad de los estudiantes.....	70
Gráfico N° 6	Grado de E.G.B.....	71
Gráfico N° 7	Jugar con los estudiantes	72
Gráfico N° 8	Juegos Grupales.....	73
Gráfico N° 9	Reglas de juego.....	74
Gráfico N° 10	Recursos deportivos.....	75
Gráfico N° 11	Juegos tradicionales.....	76
Gráfico N° 12	Juegos deportivos.....	77
Gráfico N° 13	Juegos motores.....	78
Gráfico N° 14	Motivación al realizar un juego	79
Gráfico N° 15	Juegos participativos.....	80
Gráfico N° 16	Participación de los estudiantes a la hora de jugar	81
Gráfico N° 17	Edad de estudiantes.....	83
Gráfico N° 18	Género de estudiantes	84
Gráfico N° 19	Asignatura.....	85
Gráfico N° 20	Sujeta sus cordones.....	86
Gráfico N° 21	Dibuja siguiendo la secuencia en la cuadrícula	87
Gráfico N° 22	Técnica del pintado.....	88
Gráfico N° 23	Saltos con un pie.....	89
Gráfico N° 24	Camina siguiendo la línea recta.....	90
Gráfico N° 25	Sube y baja escaleras	91
Gráfico N° 26	Corre hacia adelante y hacia atrás	92
Gráfico N° 27	Golpea una pelota con un bate o palo.....	93
Gráfico N° 28	Recoge un objeto del suelo mientras corre	94
Gráfico N° 29	Mantiene el equilibrio caminando sobre una tabla	95

Gráfico N° 30 Encesta el balón en la canasta.....	96
Gráfico N° 31 Domina el balón al realizar cambio de dirección y sentido.....	97
Gráfico N° 32 Pases sin perder el contacto viso motor.....	98
Gráfico N° 33 Ritmo y tiempo en la marcha.....	99
Gráfico N° 34 Juego de la mímica.....	100
Gráfico N° 35 Juego de la estatua.....	101
Gráfico N° 36 Juego del espejo.....	102
Gráfico N° 37 Imita sonidos de animales.....	103
Gráfico N° 38 Cuenta la historia utilizando diferentes sonidos y mímica.....	104

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1 Instrumento dirigido a docentes	160
Anexo N° 2 Instrumento dirigido a estudiantes	162
Anexo N° 3 Validación de datos	165
Anexo N° 4 Autorización para ejecución del proyecto	168
Anexo N° 5 Fotografías.....	169

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN Y
DESARROLLO SOCIAL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO.

TEMA:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “11 DE OCTUBRE” DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL PERIODO 2019 AL 2020.

AUTOR:

Almache Pincay Karla Ibeth

PROFESOR:

Dr. MSc. Ángel Marcelo Ramírez Eras.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad aportar con información valiosa y acciones innovadoras sobre las actividades lúdicas como herramienta pedagógica para el fortalecimiento del desarrollo motriz, el enfoque crítico - propositivo, que contiene este proyecto analiza específicamente el contenido del problema y crea una posible solución, Los objetivos demuestran a lo largo de la investigación que la actividad lúdica como metodología de enseñanza y aprendizaje es un medio efectivo para el desarrollo de la motricidad en el niño para esto, se ha tomado en cuenta realizar, listas de cotejo, fichas de observación que han permitido integrar una guía de talleres lúdicos como propuesta siendo el medio de solución a la dificultad encontrada. Los niños en edades tempranas son capaces de absorber la mayor cantidad de información que les sea posible a base de la experimentación y observación de su entorno, la misma que se facilita por medio de la estimulación con actividades lúdicas que de forma práctica ayudan al niño a mejorar su esquema corporal, así pues el juego proporciona al niño placeres, sentidos y movimientos que le permiten reconocerse en un entorno social e individual, demostrando que la actividad lúdica incide en el desarrollo de la motricidad.

Descriptor: aprendizaje, estimulación, innovación, lúdica, motriz.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN Y
DESARROLLO SOCIAL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO.

THEME:

PLAYFUL ACTIVITIES ON STUDENTS' MOTOR DEVELOPMENT OF BASIC EDUCATION FOURTH GRADE, AT “11 DE OCTUBRE” HIGH SCHOOL, IN QUITO CITY, 2019 - 2020.

AUTHOR:

Almache Pincay Karla Ibeth

TUTOR:

Dr. MSc. Ángel Marcelo Ramírez Eras.

ABSTRACT

The present research project aims to provide valuable information and innovative actions on recreational activities as a pedagogical tool for strengthening motor development, the critical-propositional approach, which contains this project specifically analyzes the content of the problem and creates a possible solution , The objectives show throughout the investigation that playful activity as a teaching and learning methodology is an effective means for the development of motor skills in the child for this, it has been taken into account to carry out, checklists, observation sheets that have made it possible to integrate a playful workshop guide as a proposal being the means of solution to the difficulty encountered. Children at an early age are capable of absorbing as much information as possible based on experimentation and observation of their environment, which is facilitated through stimulation with playful activities that in a practical way help the child to improve their body scheme, thus, the game provides the child with pleasures, senses and movements that allow him to recognize himself in a social and individual environment, showing that playful activity affects the development of motor skills.

Keywords: learning, stimulation, innovation, playful, motor.



Reviewed by: Mgs. Rocío Patiño F.

INTRODUCCIÓN

El propósito de la presente indagación tiene como finalidad propagar a la comunidad educativa “11 de Octubre” una guía de Talleres sobre las actividades lúdica en el desarrollo motriz, esta búsqueda acompaña a toda la comunidad educativa porque se propone realizar actividades que beneficien a los estudiantes tanto en el aspecto motor como lúdico.

En el transcurso del tiempo la educación era tradicionalista haciendo que los estudiantes sean mecánicos y no constructivista, el docente es quien transmitía de manera repetida los conocimientos consiguiendo el aburrimiento en todo el estudiante.

Por lo tanto, en la actualidad son los propios estudiantes quienes construyen el aprendizaje, haciéndola significativa y sobre todo innovadora.

Las actividades lúdicas tienen una base innovadora porque permite a todos los estudiantes desplegar habilidades y destrezas tanto a nivel intelectual como motriz, además el liderazgo se presenta como una parte fundamental en la investigación porque los estudiantes son empáticos y transmiten a todo el grupo valores como el trabajo en equipo, la solidaridad y el respeto a las diferentes opiniones.

Con esto se logra obtener una educación de vigor con base a los estándares de calidad para así ponerlos en práctica en el quehacer educativo y obtener una educación fructífera, de este modo se logrará alcanzar una educación eficiente, además el Ministerio de Educación debe proveer a los docentes capacitaciones con temáticas actuales, además debe brindar la infraestructura adecuada para todas las unidades sin exclusión alguna, con laboratorios óptimos para el aprendizaje perdurable de los estudiantes así lograremos vivenciar una educación relevante en todos sus niveles.

El Ministerio de Educación trabaja con un concepto de calidad educativa complejo y multidimensional, según el cual nuestro sistema educativo será de calidad en la medida en que los servicios que ofrece, los actores que lo impulsan y los productos que genera contribuyan a alcanzar ciertas metas o ideales conducentes a un tipo de sociedad democrática, armónica, intercultural, próspera, y con igualdad de oportunidades para todos.

Del mismo modo la constitución de la República del Ecuador manifiesta que todos los niños tienen derecho a una educación de calidad y calidez sin discriminación alguna, incluyendo a todos los niños ya sean con necesidades educativas asociadas o no a la discapacidad, por tal razón la educación es libre y voluntaria esto hace a que los niños día a día adquieran conocimientos que le ayuden a su formación académica y personal, solucionando problemas del diario vivir, por esta manera la educación es fundamental en los primeros años de vida logrando formar niños capaces de descubrir, sintetizar, analizar problemas y haciendo de ellos niños felices.

Es preciso que los docentes, directivos y sobre todo padres de familia se involucren en la construcción del aprendizaje del educando.

Sin duda alguna es sustancial implementar los juegos en las horas clases, ya que despierta la curiosidad por parte del estudiantado de esta manera descubre el contenido de manera creativa, todo esto tiene relación con los estándares de calidad ofertados por el Ministerio de Educación, ya que se presenta al niño como un ente primordial en la enseñanza, para poder lograr obtener una educación de calidad es necesario que los gobiernos de turno otorguen recursos que ayuden a fomentar la educación para todos los niños en todos los niveles y sin discriminación alguna, Participando en todos los programas otorgados en la malla curricular y que estos sean transmitidos de manera significativa.

Con la implementación de recursos educativos, los docentes pueden desarrollar una serie de metodologías e instrumentos para poder transmitir los contenidos de manera interactiva. Además, los docentes serán quienes busquen estrategias innovadoras y creativas para ponerla en práctica en el quehacer educativo, incentivando al estudiante la noción por descubrir, indagando las diferentes temáticas que son presentados a menudo.

Es primordial concretar que los gobiernos de turno son un ente primordial en la promoción de recursos para todas las unidades educativas, esto ayuda a tener unidades completamente equipadas, con laboratorios de calidad, haciendo que el estudiante se involucre y descubra los nuevos conocimientos.

Por tal razón el plan de desarrollo guarda relación con la educación es decir mejorando la calidad de la educación ya sea por estándares educativas que se quiere

lograr una educación gratuita y de inclusión a todos que conforman una comunidad educativa, por ende para lograr todo esto es necesario que el gobierno de turno proponga nuevas estrategias que favorezcan tanto a docentes como a estudiantes, de esta manera lograremos una educación más allá de lo esperado además que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, pero para conseguir esto se necesita docentes completamente capacitados, para que ellos sean los guías de transmitir los conocimientos y estos sean receptados de manera significativa, es por ello que se requiere implementar la propuesta sobre talleres lúdicos.

El árbol de problemas de la presente indagación permite conocer ¿Cómo influye las actividades lúdicas en el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre” de la ciudad de Quito en el periodo 2019 al 2020?

El objeto de estudio, es el desarrollo motriz y el campo de acción son las actividades lúdicas.

Los principales objetivos que determinan la investigación son: Analizar cómo incide las actividades lúdicas en el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre” de la ciudad de Quito, en el periodo 2019 al 2020. Identificar la diversidad de actividades lúdicas que se han aplicado en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”. Determinar el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”. Proponer una alternativa para solucionar el problema de las actividades lúdicas, en el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”.

En definitiva, se ha podido formular las diferentes preguntas de investigación que estarán plasmadas en el trascurso de la indagación, lo que nos permitirán notar ¿De qué manera se han plasmado las actividades lúdicas en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de octubre”
¿Cuál es el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”?

¿Cuál es la mejor alternativa para solventar la problemática de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”?

¿Cómo las actividades lúdicas intervienen en el desarrollo motriz de los estudiantes?

La población o universo sujeto de investigación del presente trabajo es de 34 estudiantes del cuarto grado de educación básica y 6 docentes.

Con respecto a la metodología a utilizarse en la investigación corresponden: Método de campo, descriptiva, y bibliográfica porque parte de una problemática que este a su vez será demostrado lo largo de la indagación, el método de campo es considerado porque se realizará en el mismo lugar donde se presentan los hechos y descriptivo porque describe todos los aspectos presentados en la investigación, de esta forma se establece las conclusiones y recomendaciones, finalizando con el enunciado de una propuesta innovadora sobre un Taller de actividades lúdicas obteniendo resultados reales.

La técnica planteada para el proceso de la misma será: La Observación y el instrumento aplicado será la ficha de observación.

El Capítulo I se tratará sobre la fundamentación teórica de la investigación la misma que contiene: El tema de las actividades lúdica en el desarrollo motriz, trascendencia de las actividades lúdicas.

El Capítulo II Se realizara el análisis e interpretación de los resultados de las fichas de observación aplicadas tanto a los docentes y estudiantes de la unidad educativa “11 de Octubre”, las mismas que nos permitirán conocer las condiciones actuales en el que se encuentran el tema de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz y observar si el taller contribuirá al desarrollo óptimo del estudiantado.

El Capítulo III sujeta al diseño de la propuesta en el que se empleara el taller sobre las actividades lúdicas en el desarrollo motriz dando a conocer cada una de las actividades a realizarse a los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la unidad educativa “11 de Octubre”.

Las conclusiones están relacionadas con la aplicación del taller de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz para que así se pueda identificar las diferentes falencias y aciertos que se encontrarán al desarrollar las diferentes

actividades, de esta manera se podrá realizar las respectivas recomendaciones para que se pueda mejorar los diferentes aspectos encontrados.

Por consiguiente se visualizará la importancia que tiene las actividades lúdicas ya que son esenciales para que los estudiantes efectúen y desarrollen la capacidad creativa, además los niños despertarán el interés por aprender, además ayudará a su esquema corporal mejorando su coordinación, equilibrio, la postura, por esta razón es necesario efectuar un sin número de actividades en las diferentes horas clases, y esto hará que el estudiante no se desmotive, por su parte como educadores debemos poner en práctica recursos y metodologías para hacer de nuestras clases dinámicas y divertidas.

Por lo tanto es necesario señalar las líneas y sublíneas de la presente investigación. Las actividades lúdicas para el desarrollo motriz tiene una base innovadora ya que los contenidos van hacer transmitidos de manera creativa, además tiene una base constructivista porque guarda relación con el aprendizaje, de esta manera se logra edificar el procesos de enseñanza-aprendizaje de manera eficiente.

El quehacer lúdico es considerado un recurso esencial para la adquisición de aprendizajes, desarrollando habilidades y destrezas tanto en el área cognitiva como físico, además al realizar ejercicios motrices se observará el equilibrio, coordinación, lateralidad, además se pondrá en énfasis valores como; la solidaridad, la tolerancia, la escucha activa y sobre todo el cumplimiento de las normas y reglas.

El docente como principal actor del aprendizaje del estudiante debe desarrollar recursos que demuestren el interés del educando, fomentando la participación dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza. Para poder lograr estos resultados es necesario la actualización constante de conocimientos y la indagación por recursos ya sean estos tecnológicos o manuales.

Las actividades lúdicas proporciona en los estudiantes movimientos, coordinación, esquema corporal, por ende, guardan una estrecha relación con el aspecto motriz es decir aquí el estudiante será el que proponga y controle los movimientos de su propio cuerpo, ya sean estos finos o gruesos generando la creatividad, espontaneidad en los diferentes movimientos que son considerados necesarios.

Esto ayudará al estudiante a descubrir nuevas formas de generar movimientos que son involuntarios pero significativos para él, ya que por medio del juego el niño o niña va manifestando nuevas formas de caminar, moverse, desplazarse, saltar, correr etc. y esto ayuda a la actividad física del niño a no volverse sedentario ayudando a que no se desanime fácilmente, logrando así la concentración e interés en la hora clase.

Justificación

El presente trabajo investigativo se ha realizado con la intención de dar a conocer la importancia que tiene el desarrollo motriz de los niños y niñas del subnivel elemental, considerando los beneficios que brindan cuando el niño logra desarrollar su motricidad, entre los que se puede destacar el equilibrio, la relación que tiene con sus pares, dominio de sus movimientos corporales, mejorando su comunicación con los demás, favoreciendo a la salud física y psíquica del educando, apoyado en todas estas ventajas se considera de vital importancia que las docentes de la institución objeto de estudio apliquen actividades lúdicas que aporten a que el niño se desarrolle adecuadamente en su entorno, es sustancial para mí realizar la presente investigación porque es parte de mi realidad ya que en la unidad educativa los docentes presentan poco interés en realizar actividades lúdicas, encontrándonos día tras día estudiantes con poco interés en participar en acciones que se las requiere, es importante para mí implementar estrategias lúdicas en la institución porque ayudará a mejorar la perspectiva que los docentes tienen acerca de las actividades lúdicas, además no solo se beneficiarán los aprendices, sino también las docentes y la comunidad educativa, se impartirán las instrucciones para que los padres de familia tengan conciencia por qué es importante el desarrollo motriz en sus representados, logrando que se incentiven a realizar movimientos corporales obteniendo estudiantes creadores de su propio aprendizaje.

Macro (ámbito mundial)

En los diferentes países fomentan la lúdica de manera creativa ya que va conjuntamente relacionado con el aprendizaje, es decir la lúdica se ve reflejado en actividades extracurriculares, como por ejemplo; la danza, la pintura, la música, la natación, el teatro, ayudando a fortalecer las habilidades y destrezas en los niños/as volviéndolos innovadores, imaginativos y con un alto desarrollo de su intelecto por

esta razón, es importante que la lúdica se construya desde procesos vitales, formativos y sobre todo como recurso imprescindible para el desarrollo de las horas de clases.

Por otro lado, la lúdica tiene como finalidad despertar el interés en los niños/as, haciendo de las clases dinámicas, motivadoras y sobre todo un espacio libre en donde el niño se convierte en el principal actor del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es muy importante para mí implementar el juego en los primeros años de vida y en las aulas de clase, porque el estudiante va adquiriendo destrezas motrices básicas y pueden ser estas grupales o individuales, hay juegos que implican movimientos motores gruesos donde se ven reflejados las diferentes partes del esquema corporal, extremidades superiores como inferiores, tiene como beneficio desarrollar la pinza digital que va conjuntamente relacionado con la motricidad fina, el juego es considerado por diferentes autores como sinónimo de satisfacción, diversión y entretenimiento, el mismo que promueve la socialización, empatía y trabajo en equipo.

Meso (ámbito nacional)

En nuestro país la educación ha demostrado carencia en el proceso de formación de niños y jóvenes, ya que muchas unidades educativas no cuentan con el número total de docentes, a su vez la formación de docentes es muy limitada ya que en muchos de los casos no se encuentra con profesionales en pedagogía, de tal manera se encuentra en las aulas la poca iniciativa de transmitir los aprendizajes de manera didáctica, además la infraestructura es muy común porque muchas de las instituciones no cuentan con los respectivos laboratorios, también no hay los suficientes espacios recreativos que todo niño necesita, de esta manera hacen caso sumiso a los estándares de calidad presentadas por la entidad del Ministerio de Educación de brindar una educación de calidad y calidez.

La capacitación de los docentes en mi unidad educativa es muy baja porque no existe quien gestione la formación para aquellos docentes que no conocen sobre pedagogía y didáctica, al aplicar nuevos métodos y técnicas el docente generaría

conocimiento a los estudiantes, un gran número de docentes son considerados tradicionales porque hacen de las clases memoristas y esto no ayuda al aprendizaje para toda la vida de los niños/as y jóvenes

En efecto las actividades lúdicas es una técnica que fomenta el aprendizaje a través del juego, ya que el juego ha venido a innovar las diferentes formas de enseñanza dentro y fuera del aula.

Es así que los docentes de mi institución presentan poca actualización sobre temas innovadores como es la lúdica, porque son los niños los principales actores del quehacer educativo, además esto ayuda a que los estudiantes no vayan arrastrando falencias en la escritura, ortografía, caligrafía a los siguientes años de estudio.

Micro (ámbito institucional)

Las actividades lúdicas para el desarrollo motriz es de suma relevancia aplicarla en mi institución porque se utilizaría como una estrategia metodológica para el quehacer educativo, es decir al utilizar las actividades lúdicas ayudarían a desarrollar habilidades y destrezas en el niño y niña para que así se fortalezca tanto la motricidad fina como gruesa, es así que el estudiante va dejando el sedentarismo y a su vez el proceso de enseñanza aprendizaje será más divertido y tendrán resultados demostrativos.

Los niños necesitan estrategia nuevas e innovadoras que les despierte el interés por el aprender, como por ejemplo la implementación de recursos manuales realizados con material reciclado realizados por los docentes de mi institución ya sean utilizados dentro o fuera del aula de clase, con esta técnica aparte de generar diversión estoy involucrando ejercicios de motricidad fina. Las actividades lúdicas permiten a los niños al ser; innovadores, creativos, porque son ellos quienes fomentan los juegos de manera productiva y sienten empatía por sacar a flote al grupo, convirtiéndose en líderes con el único objetivo de divertirse, es por esta razón que se debe implementar en las horas de clase las actividades lúdicas en la unidad educativa como propuesta innovadora porque ayudará a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en todas las áreas de estudio.

Planteamiento del problema

La Unidad educativa “11 de Octubre” presenta carencia en efectuar actividades lúdicas, para un buen desarrollo motriz, en los estudiantes del cuarto grado de educación básica.

Árbol de Problemas

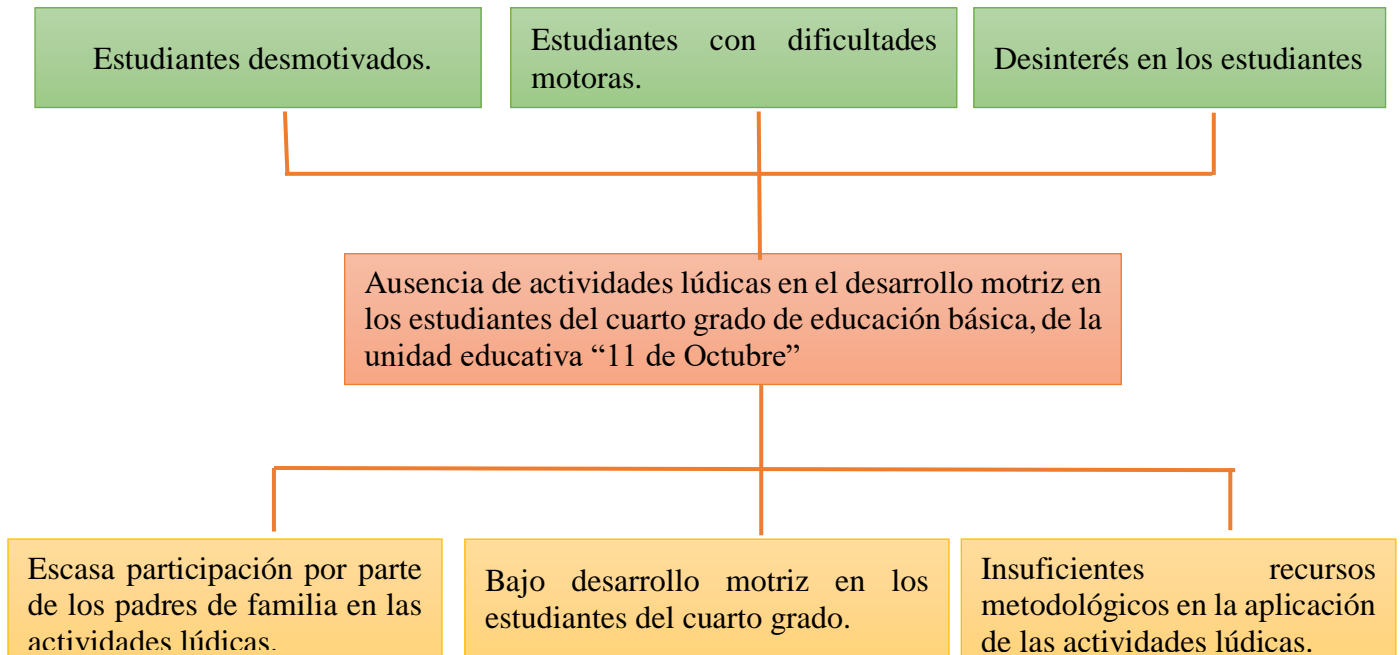


Gráfico N° 1 Árbol de Problemas

Elaborado Por: Karla Almache

Teniendo en cuenta que la actividad lúdica es un ente fundamental en el desarrollo físico e intelectual del niño ya que genera curiosidad e integración en los diferentes ejercicios que tengan que ver con movimientos corporales, desde ese momento el niño tiene necesidad de experimentar y explorar a través de su cuerpo durante la realización de las diferentes actividades, además el niño experimenta distintos aspectos, dentro del ámbito escolar y familiar, en el primer parámetro el niño descubre su aprendizaje es decir con experiencias concretas que a menudo se presentan en su diario vivir.

En referente al ambiente familiar, los padres de familia son considerados los primeros maestros en generar aprendizaje en sus niños/as porque se ve reflejado el

aspecto psicomotriz del niño es decir mente y cuerpo conjuntamente relacionados, el desarrollo de las habilidades psicomotoras se ven reflejados en los primeros años de vida ya que descubren y exploran diferentes movimientos que son considerados primordiales en el área motriz, el padre de familia se convierte en el guía del aprendizaje del niño ya que desde que nace cuentan con la presencia del padre o madre, además los docentes son los encargados en hacer que ese aprendizaje sea obtenido de manera específica, haciéndole descubrir cosas de su propio entorno.

La lúdica guarda relación con el aprendizaje de manera que el niño sea el principal intérprete en generar esos conocimientos, sino se alcanza a ejecutar y a potencializar las habilidades y destrezas de cada niño, encontraremos estudiantes desmotivados y sin ganas de aprender esto generaría estudiantes con bajo rendimiento académico y que posiblemente no llegarían a obtener un aprendizaje significativo.

El desarrollo de la motricidad de los niños es importante ya que no cuenta con métodos didácticos de aprendizaje claros, el juego es importante en el desarrollo motriz porque ayuda a la creatividad e imaginación y sobre todo en la construcción de movimientos corporales, generando confianza y seguridad en sí mismo con el fin de interactuar con el entorno que le rodea.

Esta problemática ha venido afectando a todos los estudiantes porque no han tenido un adecuado desarrollo en las áreas motrices y eso se debe a la falta de actividades lúdicas que proporcionan los docentes, ya que no descubren nuevas estrategias y a su vez no implementan recursos por esa razón nos encontramos con estudiantes desmotivados y poco interesados en adquirir conocimientos.

Esto genera desinterés a la hora de aprender y de adquirir los conocimientos impartidos por los docentes, de esta forma no explorarían su creatividad e imaginación a la hora de recibir cualquier cátedra de estudios, se volvería las clases rutinarias, de tal manera es necesario concientizar a los maestros y padres de familia, para que implementen recursos creativos y amplíen los espacios en conjunto con nuevos métodos que lleguen al estudiantado de manera productiva, además se lograría obtener resultados fructíferos con la puesta en marcha de las diferentes actividades que aparte

de contribuir en el desarrollo integral del estudiante, ayudará a mejorar los movimientos corporales.

Las preguntas de investigación son:

¿De qué manera se han plasmado las actividades lúdicas en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”?

¿Cuál es el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”?

¿Cuál es la mejor alternativa para solventar la problemática de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”?

La pregunta central de la investigación determinara:

¿Cómo las actividades lúdicas intervienen en el desarrollo motriz de los estudiantes?

Objetivos

Objetivo general

- Analizar cómo incide las actividades lúdicas en el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre” de la ciudad de Quito, en el periodo 2019 al 2020.

Objetivos específicos

- Determinar la diversidad de actividades lúdicas que se han aplicado en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”.
- Identificar el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”.
- Proponer una guía de talleres lúdicos para el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Investigativos (Estado del arte)

Respecto al tema de las actividades lúdicas para el desarrollo motriz en los niños/as del cuarto grado de la Unidad Educativa “11 de Octubre”, se han promovido diferentes aportaciones por parte de diferentes autores enriqueciendo de manera fructosa el actual proyecto.

Sánchez Villa, Joanna. (2016). “La Aplicación del Juego Cooperativo y su Incidencia en el Aprendizaje de los Niños y Niñas”, El juego permite al niño o adulto expresar lo que en la vida real no es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (p. 6)

En la institución educativa existe un problema fundamental ya que al parecer los docentes no desarrollan la motricidad fina y gruesa a través de actividades lúdicas y esto repercute que los niños no dominen la coordinación y movimiento corporal, por ende, genera retroceso en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

El accionar lúdico crean un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, disfruten con lo enseñado mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos o temas.

Landi Cochancela, Sonia. (2017) “Estrategias metodologías lúdicas para mejorar la motricidad fina en los estudiantes”. La implementación de actividades lúdicas para un aprendizaje divertido, que causa interés, curiosidad, para que su enseñanza sea satisfactoria y los infantes sean más creativos (p. 3).

La principal meta de las actividades lúdicas es generar interés por parte del estudiante, creando diversión y disfrute en las diferentes actividades que se presentan en la hora clase, es así como el niño desarrollara habilidades motrices básicas, que ayudara al niño a desenvolverse en el entorno.

Las habilidades y destrezas que adquieren los estudiantes durante toda su vida, ayudan a que se desarrolle su imaginación, creatividad, curiosidad y el compañerismo, ya que por medio de las actividades lúdicas los niños se plasman objetivos y estas metas

serán conseguidas al finalizar la hora clase, de esta manera se observará el compromiso por parte del estudiantado en la realización de las diferentes actividades.

Bautista, Ayala, Boris. (2018) "Actividades lúdicas para las mejoras de las habilidades motrices finas en los estudiantes". Importancia de los espacios de interacción, mediante las actividades lúdicas, para que el estudiante tenga las habilidades y destrezas para el desarrollo de su motricidad (p.2).

Las actividades lúdicas dentro y fuera del aula de clases se transforman en un instrumento valioso para la adquisición del aprendizaje, convirtiéndose en espacios llamativos y agradables, construyendo en sí mismo el sentido por descubrir nuevas formas de aprender nuevos conocimientos.

El juego ayuda a todos los estudiantes a desarrollar la curiosidad y la imaginación, esto a su vez conlleva a descubrir habilidades y destrezas que son innatas en el niño, esa habilidad se convertirá en un factor potencial en el desenvolvimiento del estudiante y por ende en un mejor desempeño en su vida física, social y productiva.

López, Riofrío, Irma, Verónica. (2014) "La Recreación Física en niños y niñas". Valorando a nivel educativo la importancia que se le atribuye a la recreación física y que permite lograr y consolidar entre los niños costumbres saludables, mejora los niveles de sociabilización, incrementa su autoestima, sentido de pertenencia, capacidad de razonamiento y toma de decisiones (p. 15).

El juego es una actividad necesaria para el desarrollo cognitivo del niño a través de actividades dentro y fuera del aula, de esta manera favorecerá en la maduración y el pensamiento creativo.

Estela, Rojas, Judith. (2018) "El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años". Como maestra de educación inicial se juzgó conveniente desarrollar un programa con actividades de aprendizaje, empleando el juego lúdico como destreza (p. 9).

Las actividades lúdicas aparte de generar el disfrute en el estudiantado, ayuda a desarrollar de mejor manera la motricidad, ya que en la institución educativa existe un problema fundamental, al parecer los docentes no desarrollan la motricidad fina y gruesa y esto repercute que los niños no dominen el movimiento corporal, por ende,

genera retroceso en el proceso de enseñanza- aprendizaje, causando la desmotivación y aburrimiento.

Según los trabajos citados por parte de los diferentes autores es importante saber los puntos de vista que tienen sobre el tema presentado y que aporte propusieron para el desarrollo de la misma, esto ayuda a generar propuestas innovadoras que favorezcan a la variable independiente correspondiente a las actividades lúdicas en el desarrollo físico e intelectual de los niños, a su vez relacionado así con la variable dependiente con el desarrollo motriz, favoreciendo en el desarrollo cognitivo de los niños sea esta, emocional, social, actitudinal, para que así se plantee generar la curiosidad e imaginación en el aula de clase.

Organizador lógico de variables

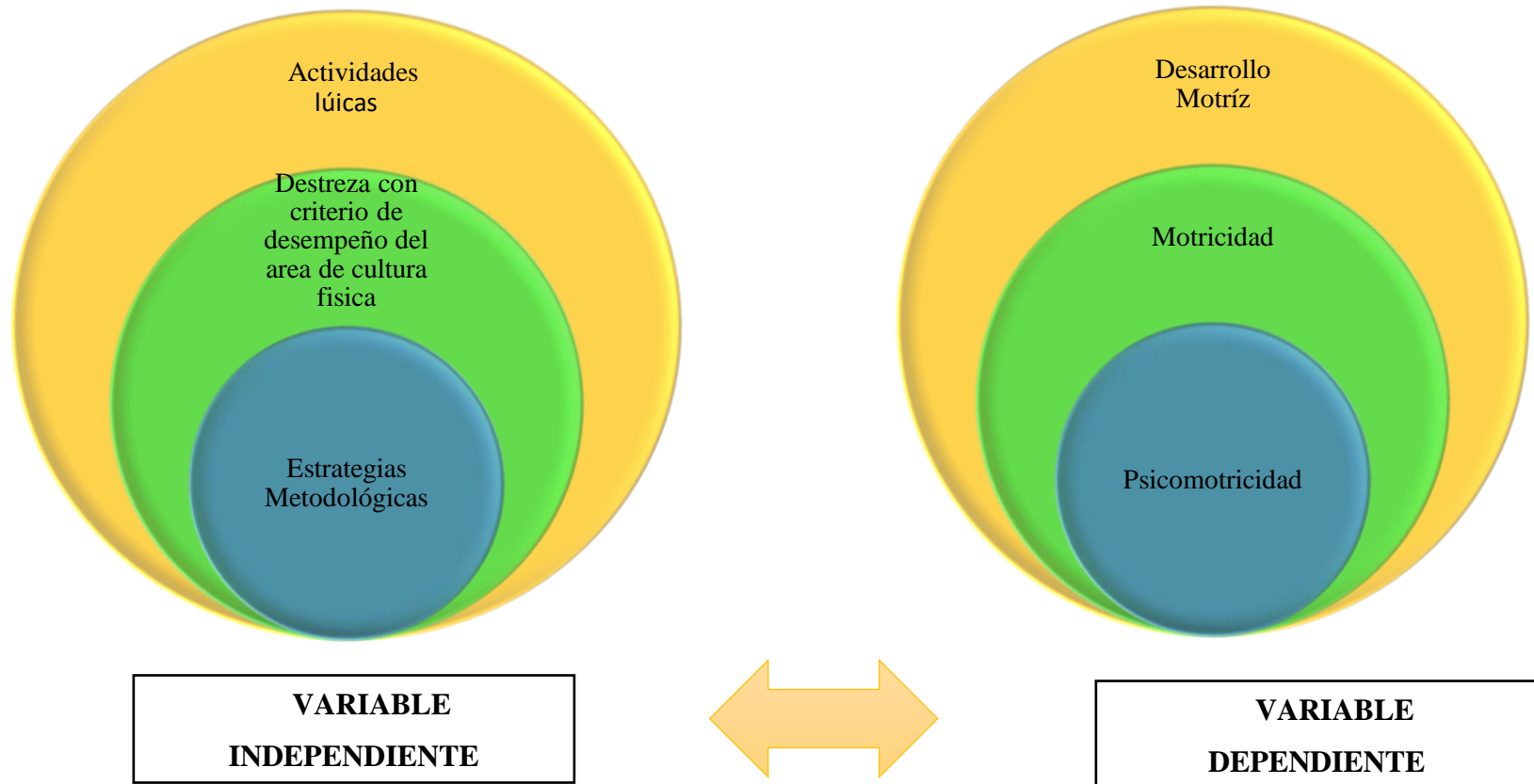


Gráfico N° 2 Organizador Lógico de Variables

Elaborado Por: Karla Almache
Fuente: Organizador de Variables

Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio

El presente trabajo de indagación se desarrollará la variable independiente que tiene que ver con las actividades lúdicas y la dependiente sobre el desarrollo motriz, ya que al hablar de actividades lúdicas es hablar sobre los beneficios que presenta en el desarrollo intelectual y motriz del niño, es aquí donde se plantean diferentes estrategias metodológicas para que el docente sea el facilitador del aprendizaje con la utilización de recursos internos como externos que cuenta la unidad educativa “11 de Octubre”, se realizará actividades que serán placenteras y de disfrute para el estudiante, ayudando a la parte psicomotriz, porque de esta forma se trabajará todas sus habilidades y destrezas dentro y fuera de la hora clase, además de beneficiar en la parte emocional e intelectual del niño liberando tensiones acumuladas, favoreciendo el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Los estudiantes de la unidad educativa desarrollarán la motricidad gruesa con juegos lúdicos donde intervienen todas las partes del cuerpo, a parte el niño incrementará actividades que ayudarán a desenvolverse de mejor manera, a su vez la motricidad fina ayudará a perfeccionar las actividades que se planean dentro de la hora clase como son; rasgado, pintado, entorchado, punzado, consiguiendo así la formación significativa del niño/a, de este modo los estudiantes no hallaran esas dificultades encontradas a los siguientes años de estudio, logrando así obtener resultados perdurables con la puesta en marcha de la propuesta que son los talleres de actividades lúdicas, es aquí donde el estudiante desarrollará una serie de movimientos corporales y será el propio protagonista en ejecutar los juegos, también dirigirá al grupo de manera creativa, podrá ser líder y a su vez empático con todo el grupo, de este modo se conseguirá visualizar resultados relevantes y evidenciar como se sienten los estudiantes al salir de la rutina que les genera aburrimiento y desmotivación.

Desarrollo de la variable independiente

A continuación, se va a desarrollar teóricamente la variable independiente que trata sobre las actividades lúdicas; además, se abordará las siguientes dimensiones; juegos recreativos, juegos tradicionales, juegos deportivos, juegos motores, juegos sensoriales, características de los juegos, motivador, participativa, juegos individuales,

juegos grupales. La actividad lúdica es una ocupación que no tiene finalidad ya que permite divertirse y a la vez motiva al niño para que desarrolle su motricidad la cual el juego toma un papel importante en su desarrollo de acuerdo a su edad, favoreciendo su independencia, coordinación y equilibrio de su cuerpo.

Red conceptual de la variable independiente

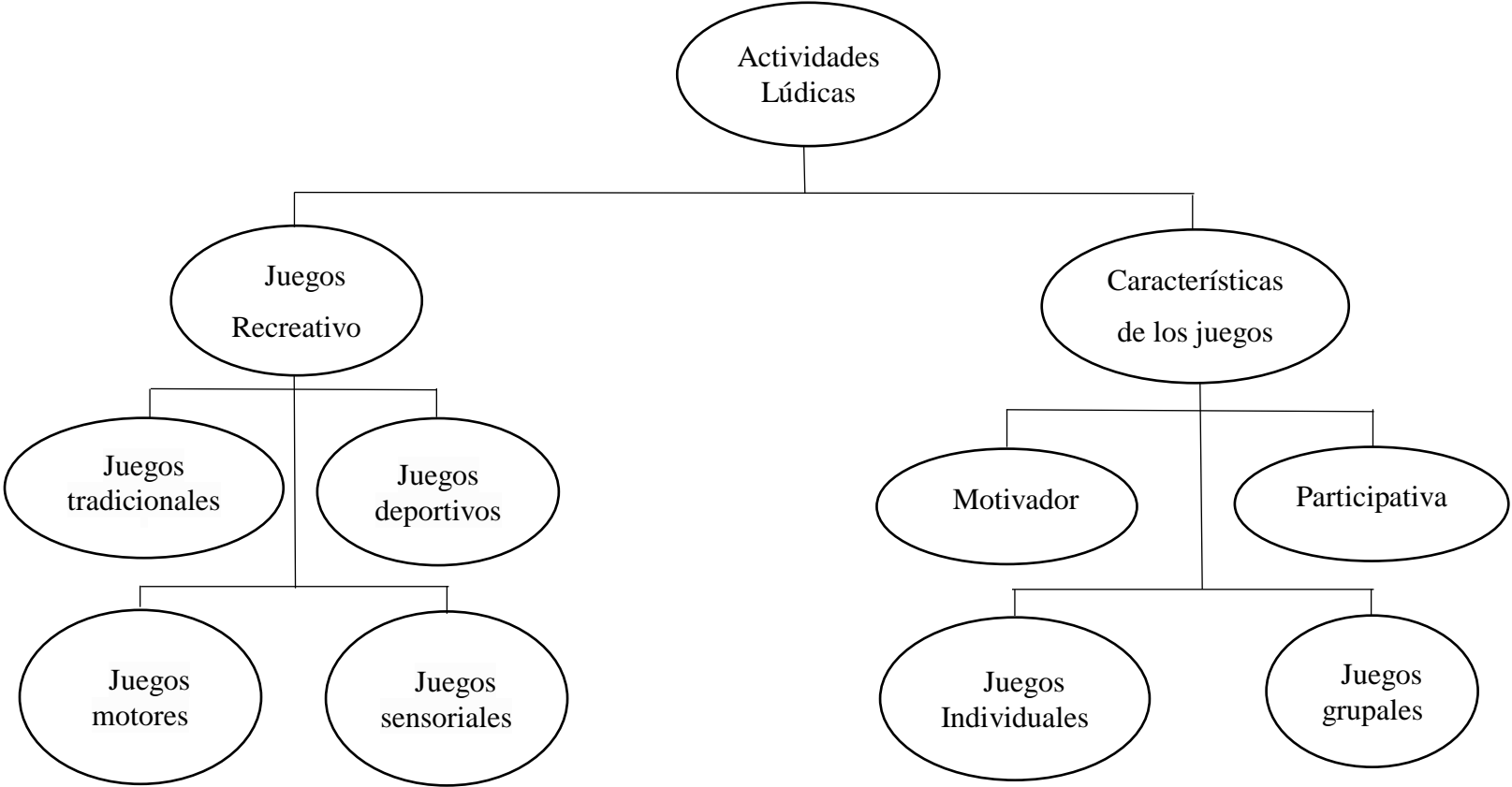


Gráfico N° 3 Red conceptual

Elaborado Por: Karla Almache

Actividades lúdicas

Importancia de la Recreación lúdica en el Desarrollo Integral del Niño.

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego. Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa – efecto. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer experimentan los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios.

Acotando con lo mencionado dentro de la institución educativa el juego se trabaja como el proceso que provoca curiosidad y sobre todo la imaginación es por ello que el juego genera disfrute, también ayuda a la motricidad fina y gruesa y sobre todo a su esquema corporal, haciendo que sus movimientos sean voluntarios y placenteros, beneficiando a la formación de la personalidad contribuyendo a la confianza, autonomía, y el trabajo en equipo siendo tolerante con todos los integrantes del grupo, siguiendo normas e instrucciones que estas le ayudan en un futuro a su formación tanto personal como académica.

León (2018) afirma: “La actividad lúdica infantil promueve momentos de alegría y permite divertirse, motivando al que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma, en dependencia a su edad y necesidad” (p.17).

Áreas que desarrolla el juego.

El juego contribuye de forma privilegiada al desarrollo psicomotor es decir el movimiento, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies, además ejercita los músculos de las extremidades inferiores y superiores generando diferentes posturas beneficiando al esquema corporal.

El juego contribuye al Desarrollo Sensorial.

El juego a parte de beneficiar la parte física del estudiante, beneficia a todos los sentidos ya sean estos, tacto, olfato, oído, vista y gusto, ya que al momento de iniciar

actividades se pone en marcha todos estos aspectos que ayudan al desarrollo del niño o niña.

El desarrollo sensorial es también la forma que tiene el niño de experimentar a través de los sentidos, es decir descubrir su alrededor y hace esto que enriquezca su conocimiento, por ende, cada aspecto es importante porque estimula el desarrollo cognitivo del niño o niña, además tiene un papel fundamental en la construcción de su personalidad y en la estructura de su pensamiento.

El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor.

El juego contribuye de gran manera al desarrollo psicomotriz porque beneficia en la motricidad fina y gruesa, de esta manera todos los movimientos juegan un gran papel ya que si no existe esta no habría una perfección en realizar las diferentes posturas corporales. Es por ello necesario realizar con los estudiantes ejercicio con movimientos que tengan que ver con la mente, concentración para poder ejecutarlos de manera que ayuden al aspecto psicomotor.

El desarrollo neurológico de los estudiantes depende de gran manera del desarrollo psicomotor ya que actúan de manera consecutiva entre pensamiento y movimientos, de esta manera se relaciona con el estado sensorial porque se mezclan diferentes sentidos que hacen de esta una actividad voluntaria y placentera.

El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas.

Por medio del juego se manifiesta emociones y sentimientos que se ponen a prueba en las diferentes actividades, de esta forma el estudiante expresa enojo, alegría, llanto, tristeza, como resultado de la práctica se mostrara el compañerismo y la trasmisión de ideas de los diferentes grupos participes en dicha actividad. Es necesario en la hora clase efectuar una serie de juegos para que el niño descubra cuando esta triste, alegre, enojado, estos ejercicios ayudaran a expulsar sentimientos que a menudo se encuentran acumulados.

El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales.

El juego contribuye de manera eficaz en el aprendizaje ya que descubre experiencias, que esta se proyecta en la imaginación y creatividad, de esta manera el niño descubre la capacidad de resolver problemas y sobre todo la concentración

que se coloca en cada actividad. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje generando en los estudiantes la capacidad de resolver problemas, buscando una solución adecuada al problema presentado, además desarrolla la capacidad de concentración al momento de realizar una actividad que demuestra interés.

El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social.

Estos tipos de juegos sociales o cooperativos benefician al niño a ser tolerante en las ideas de otros, también se pone en marcha el competir siempre tomando en cuenta que no es solo ganar sino participar, muchos valores se ponen en juego como la solidaridad, el respeto y el compartir. Son juegos que promueven la comunicación, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir, con estos juegos despiertan al niño/a el valor de colaborar, y aceptar las opiniones de los del grupo, aprende a seguir instrucciones, ya sean estas dadas por la docente esperar su turno y obedecer las reglas.

Gracias al juego se puede lograr muchos beneficios como por ejemplo la coordinación, equilibrio, agilidad, relaciones personales, desenvolvimiento entre pares y sobre todo desarrollo intelectual es decir gracias al desarrollo motriz el estudiante va a aprender de manera rápida, va a poder utilizar de manera correcta un lápiz, va a resolver de manera correcta los problemas que se le presente en su entorno, y sobre todo la manera de captar los conocimientos de manera rápida y específica, de tal manera facilitara el trabajo docente.

Características de la recreación

Cuando hablamos de recreación, estamos hablando de una Educación para el Tiempo Libre, de una transferencia de las vivencias al propio uso del tiempo y, por lo tanto, de una actividad educativa de gran responsabilidad para el que la coordina. (Rodríguez, 2008, p. 9)

Concordando con lo manifestado por el autor es necesario recrear al estudiantado de una manera lúdica, ya que gracias a ello el niño y niña va a abrir su mente e incrementar la imaginación, haciéndola más divertida y fructífera la actividad a realizarse. Por tal manera como educadores debemos de incentivar al

estudiantado a realizar actividades de recreación para que las clases no resulten aburridas.

La recreación es toda actividad realizada de forma voluntaria por un individuo con el único objetivo de obtener diversión o entretenimiento, las principales características son las siguientes: Satisfacción inmediata Autoexpresión.

Existen dos tipos de formas que ayudan al estudiante al goce y disfrute, estas son la satisfacción por participar en las actividades lúdicas y el otro la autoexpresión ya que aquí el niño proyecta todas sus inquietudes y dudas que tiene sobre el juego.

Satisfacción Inmediata. _ El niño Recrea su realidad y se recrea experimentando gozo en ello es condición esencial de lo lúdico.

Con el juego el niño expresa emociones innatas que son fructíferas para su desarrollo.

Autoexpresión. _ El niño se recrea expresando frente a los demás y frente a sí mismo.

Cuando el niño juega se expresa de manera natural además comparte con el resto emociones presentadas durante todo el día.

Las experiencias alcanzadas a través de la recreación representan un beneficio para el niño, quien recibe estímulos que compensan otras actividades que demandan mayor rigidez y responsabilidad.

Rodríguez (2012) afirma: “La recreación se da normalmente a través de la generación de espacios en los que los individuos pueden participar libremente de acuerdo a sus intereses y preferencias” (p. 2).

La recreación y el desarrollo de la personalidad

El niño a través del juego expresa los sentimientos y diferentes puntos de vista además cuestiona las normas y reglas del juego, haciendo de esta disciplinada dinámica y entretenida, con un alto nivel del desarrollo de la personalidad.

Acotando a lo manifestado por la autora es necesario que los niños/as participen en las diferentes actividades lúdicas porque abre su mente, y sobre todo el estudiante se involucra en toda la actividad poniendo énfasis en los juegos recreativos, descubriendo ideales de su entorno que le rodea y haciéndose preguntas constantes

para que el por si solo descubra su aprendizaje. Es necesario efectuar los diferentes puntos de vista que presenta el estudiante

Juegos recreativos

Cuando se elabora los juegos recreativos es fundamental tener en cuenta ciertos aspectos como es la estimulación motriz de los estudiantes convirtiéndose en una actividad estratégica para el desarrollo y mejora de habilidades como reacción, flexibilidad, velocidad y equilibrio. (Cabrera, 2012, p.36)

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores. Es una actividad lúdica que involucra la participación de todos los estudiantes fomentando emociones como; alegrías, diversión y entretenimiento.

Lo primordial en los juegos recreativos es la diversión y el disfrute, ya que el niño sale al exterior a compartir con los demás participantes, haciendo esta dinámica y participativa fomentando la atención en las diferentes actividades lúdicas que se ponen en práctica.

Acotando con lo mencionado por el autor los juegos recreativos tiene la finalidad de entretener a los participantes, es decir lo importantes en este punto es participar, divertirse y sobre todo competir de forma sana, de tal manera poder lograr en el estudiante una manera óptima de aprender.

Algunos tipos de juegos recreativos:

Contamos con juegos recreativos individuales y grupales, los juegos individuales ayudan a desarrollar la imaginación por la actividad, generando espontaneidad, mientras que los juegos grupales benefician al desarrollo social, en este punto el niño y niña es más tolerante, dinámico y es quien genera sus propias reglas y normas.

Pelota túnel. - Se inicia formando a los estudiantes en columna de diez o más, sin mayor separación entre ellos. El primer jugador lanza la bola hacia atrás, rodando entre las piernas de los jugadores que se encuentran abiertas y se inician el juego. Al recibir el último jugador la pelota, sale corriendo hacia adelante, se ubica en el primer puesto y continua el juego.

Este juego ayuda a la motricidad fina como gruesa ayudando a sincronizar una serie de movimientos corporales.

La batida. - Este juego que consiste en que dos personas cojan de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltan sobre ella. Se acompaña los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada.

Este juego es tradicional y en muchas escuelas lo realizan en la hora de recreo, ya que se pone en manifiesto la parte motora conjuntamente con la actividad corporal.

Sapito. - Saltar por encima del compañero mientras pasa, el compañero debe estar en cuadrúpeda baja.

Todos estos juegos ayudan a los niños a recrearse como también ayuda a su motricidad tanto fina como gruesa, a su vez experimentan ciertos movimientos que son relevantes a la hora de ejecutarlos.

Al realizar actividades recreativas se obtiene para el niño reglas de conducta y modales de actitud positiva con perspectiva en la formación de su temperamento, modelando desde niño sus conductas y transformando su desarrollo físico e intelectual. (Ayala, 2011, p. 40)

Concordando con lo manifiesta por el autor la recreación juega un papel esencial porque ayuda al aprendizaje del estudiante. Todos estos juegos permiten la recreación en los estudiantes es decir por medio de estas actividades generan la integración social, se fomentan los valores, el interés en participar, descubren nuevas reglas y la sana diversión.

Características del juego

El juego es un acto agradable, de expresión y de expansión de la personalidad, por lo tanto, el niño siente deseo de control, dominio y de afirmación sobre todo lo que le rodea por medio de la actividad lúdica. Cuando el niño se involucra con el resto de compañeros/as manifestará su opinión y el deseo de competir y ganar, efectuando sus propias reglas poniendo a su cargo el rol de líder.

El juego se convierte en recurso metodológico cuando al valorar las aportaciones del comportamiento lúdico en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas, nos damos cuenta de que constituye una fuente básica de aprendizaje en la edad infantil. (Arribas, 2017, p.5)

Es importante efectuar en la planificación micro curricular una serie de actividades y recursos al trabajar ya que esto ayudará a los estudiantes a llevar una vida estudiantil más divertida y sobre todo menos tradicional como antes donde se basaba en el memorismo y se lo hacía ver rutinaria y sobre todo aburrida.

A continuación, y una vez investigadas y desarrolladas las diferentes definiciones del juego, podemos comentar una serie de características que nos parecen importantes y defienden la mayoría de los autores.

- El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano: El juego es una actividad necesaria no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos. Esto se debe a que a través del juego no solamente aprendes a desenvolverte en el mundo que te rodea, sino que además las personas aprendemos a través de la actividad lúdica a identificar nuestras capacidades y limitaciones, es decir, qué cosas somos capaces de hacer y cuales no y, aprendemos a manejarnos ante otras personas. La actividad lúdica es además algo que surge en todas las culturas. Al mismo tiempo, el juego es un gran elemento de socialización, cuestión imprescindible para el ser humano. No menos importante es el hecho de que a través del juego las personas eliminamos el estrés que tenemos y nos deshacemos por un momento de todas nuestras preocupaciones.

El juego no solo es placentero para los más pequeños, sino para todas las personas ya que además de compartir, socializar se pone en manifiesto las diferentes emociones, liberando el estrés y la ansiedad que a menudo se presenta.

- Debemos entender que el juego que es una actividad placentera, divertida y alegre ya que demuestra interés y cooperación por quine lo realiza.

Por medio del juego se libera tensiones que a menudo se presenta, ya que es placentera y genera bienestar tanto físico como intelectual, por tal manera es

recomendable hacer actividad física cada semana para así eliminar todas las preocupaciones que a menudo se muestra de manera inesperada.

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos. (Antón, 2007, p.129)

Concertando con lo manifestado los juegos tienen gran importancia a la hora de desenvolverse en todas las áreas descubriendo así aprendizajes novedosos porque son los estudiantes los protagonistas de su propia instrucción quienes descubren el mundo que los rodea ya que crean, imaginan y ejecutan juegos innovadores.

Chacón (2008) considera que: “La actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta a atención de los alumnos ante cualquier materia” (p.199).

Acotando con lo manifestado por el autor las actividades lúdicas se debería realizar cada hora ya que hay muchos estudiantes que se cansan que sienten fatiga y sin ánimos de aprender, por tal razón las actividades lúdicas es un descanso, diversión y sobre todo si lo tomamos como una estrategia de aprendizaje se va a lograr resultados estupendos.

- **El juego surge de manera voluntaria y libre:** Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca.

El juego no puede estar estático, la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, sino el juego estaría perdiendo su esencia por eso es necesario la creatividad por parte del docente, para que esta no se convierta aburrida y rutinaria.

- **El juego implica actividad:** En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso

cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que implica cierto esfuerzo.

Los juegos significan comunicación, porque trasmite ideas a través de las normas y reglas que cada juego tiene, por tal manera debe de ser libre y espontaneo contribuyendo al compañerismo y colaboración entre todos los participantes.

- **Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje:** Ha través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje fructífero.

El aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del sujeto, por eso es necesario poner en práctica ciertas habilidades y destrezas de cada docente ya que es el quien guía al grupo para que esta sea transmitida de manera eficiente y no haya ninguna dificultad al momento de realizar ciertas actividades.

- **La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización:** El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos, así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos.

En la planificación micro curricular el docente debe de establecer estrategias y una de ellas es el juego, de esta manera la temática abordada va hacer divertida y el estudiante no se cansará en recibir conocimiento sino el estudiante va ser el participe en construir su propio conocimiento.

Antón (2007) afirma que: “toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje” (p.129).

Concordando con lo manifestado el juego favorece a los niños en el crecimiento mental, biológico y emocional a su vez ayuda al desenvolvimiento del niño, de la misma manera beneficia el desarrollo de los niños tanto psicomotor, intelectual,

social afectivo y emocional, además al momento de jugar el niño expulsa una serie de sentimientos y emociones que día a día el niño acumula en su diario vivir.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son importantes a la hora de desarrollarlos porque gracias a las vivencias, anécdotas por parte de las generaciones pasadas, ayudan a seguir conservándolos porque son una parte esencial para todas las personas que en algún momento lo han experimentado

El juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprehende los valores, las pautas, las creencias de una cultura, sabemos que aquel está indisolublemente ligado a las raíces profundas de nuestra conciencia. (Movsichoff, 2005, p. 11)

Los juegos tradicionales son actividades autóctonas de nuestro entorno, es decir a través de los juegos se refleja la cultura y tradiciones propias de un lugar, por tal manera no se debe de perder la costumbre de involucrar a los juegos tradicionales ya que es una parte muy grande de cada región.

Kishmoto (como se citó en Ofele, 2006) menciona: “El juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo” (p. 76).

Estos juegos tradicionales son transmitidos de manera oral, haciéndola está gravada y efectuada a través de los tiempos por los ancestros, quienes fueron los encargados de transportar estos juegos en generación en generación contribuyendo de gran medida al país. Esto conlleva a las costumbres y tradiciones que poseen nuestro país al ser considerado multiétnico por la variedad de culturas presentadas en cada parte de nuestro entorno, para que los juegos tradicionales no se pierdan es necesario concientizar la importancia que tienen ya sea por su significado, así como el disfrute que genera al participar.

Los juegos tradicionales facilitan los aprendizajes propios de una cultura, posibilitan el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices, por tal manera en

la actualidad se siguen manteniendo estos juegos tradicionales y se los realizan especialmente en las horas extracurriculares.

Concordando con lo manifestado los juegos tradicionales son parte de las creencias de un pueblo, es decir son todas las costumbres y tradiciones que enmarca a una población, ya que se viene dando en generación en generación y se va transmitiendo hasta la actualidad, al ser juegos que transmiten mucha enseñanza como al mismo tiempo valores.

Juegos deportivos

Los juegos deportivos son aquellos juegos relacionados con la educación física y el deporte, individuales o grupales, que siguen determinadas reglas, y fomentan el desarrollo normal y sano de las capacidades físicas y mentales, estos tipos de juegos se realizan en el área de educación física porque es aquí donde se genera competencia y disciplina, también se lo realiza cuando se ha presentado competencias inter escolares.

Los juegos deportivos son actividades que tiene como finalidad efectuar reglas y normas, ya que no es espontánea, debe de seguir reglas manifestadas por el docente quien es el guía encargado de facilitar la actividad, para que haya una determina secuencia a la hora de realizar la acción.

Establece que los juegos deportivos son todos aquellos juegos, que sin ser específicos de un deporte concreto, pueden aplicarse a cualquiera de ellos, los cuales implican, lanzamientos, conducciones, pases, saltos, movimientos. Para diferenciar estos juegos se puede hacer muy variadas clasificaciones: por deportes, por acciones que se realizan, número de jugadores, por procedencia (García, 2007, p. 11).

Concordando con lo manifestado por el autor los juegos deportivos son considerados parte de la educación física ya que genera cooperación, solidaridad, integración esto crea el disfrute y gozo de la misma, por tal razón es importante fomentar estos tipos de juegos para así integrar a toda la comunidad educativa.

Acotando con lo mencionado las actividades deportivas provee el manejo del conocimiento intelectual, beneficiando a la concentración del estudiante, poniendo

en práctica intereses comunes entre los grupos haciendo de esta fructífera y perdurable.

Juegos motores

Los juegos motores son aquellos que interviene cada parte del sistema muscular, es decir aquí se involucran los diferentes movimientos corporales, así como la concentración y la memoria, involucrando a la coordinación, equilibrio, fuerza, percepción espacial y velocidad facilitando el desarrollo corporal.

El juego motor es una organización específica de la conducta motriz, produce como resultado un conjunto de acciones de tipo motriz que pertenecen a un contexto específico, precisamente la clave para comprender las características de la motricidad y el contexto en el que se desarrolla. (Navarro, 2002, p.55)

Es necesario efectuar en los niños juegos motores porque ayudan a la parte motora gruesa es decir extremidades inferiores como superiores, además el estudiante al realizar estas actividades ya sean dentro o fuera del aula, de esta manera el estudiante reflexionará y ejecutará de manera demostrativa y sin complicación los diferentes ejercicios presentados por la docente.

Los podemos definir como aquellos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor, predomina el movimiento, la manipulación y exploración motora.

Por consiguiente, se considera juegos motores a todos los juegos relacionados con la velocidad, además los saltos coordinados son fundamentales, de la misma manera los juegos de lanzamiento ya sea a través de una jabalina o una pelota, juegos de fuerza al momento de ejecutar una actividad con la cuerda, juegos que conlleven el equilibrio y la agilidad como por ejemplo subir y bajar escaleras, desplazarse etc.

El juego motor se incluye dentro del área de psicomotricidad en las aulas de educación básica como un tipo de juego que tiene su característica más representativa en la motricidad y en la actividad social.

- Mejorar la constitución motriz y corporal de los niños/as.

En este punto a través de la realización de las actividades motrices el niño va a desarrollar de mejor manera la motricidad gruesa haciéndola más efectiva y voluntaria.

- Incitar a la obtención de hábitos y actitudes de cuidado de sí y mismo.

En este punto los niños se van a sensibilizar por aquellos niños que les dificulta realizar ciertas actividades, los estudiantes van a efectuar la solidaridad con todo el grupo.

- Favorecer la exploración, disfrute y cuidado del medio ambiente a través de actividades motrices y con un carácter lúdico.

A parte de ser una actividad placentera y que genera disfrute y diversión, el niño va a descubrir nuevas formas para cuidar el medio ambiente.

- Inculcar el aprendizaje de la seguridad, la autonomía y la confianza en el desarrollo de la interacción motriz con sus compañeros.

Muchos de los niños presentan dificultad a realizar las diferentes actividades, en este punto el niño desarrollará la confianza en sí mismo y aportará de ejemplo para el resto de sus compañeros ya que con perseverancia se puede llegar muy lejos.

- Desarrollar una participación placentera en juegos motores, respetando reglas y asumiendo roles.

La diversión es una actividad placentera ya que aparte de liberar tensiones, genera distracción poniendo énfasis en reglas y roles que son asumidos por todos los miembros del grupo.

- Favorecer la resolución de problemas y conflictos a través del juego motor.

Muchas de las veces en el aula de clases se presentan conflictos por parte de los estudiantes y como no ayudar de manera demostrativa a liberar esas tensiones por medio del juego, haciéndola esta llamativa y divertida, ayudando a fortalecer lazos de amistad.

Exponen una serie de ventajas que el juego motor tiene sobre los alumnos.

Éstas son el placer y la satisfacción que el juego proporciona al alumno, la

contribución al desarrollo y afirmación de la personalidad del niño, el desarrollo de las capacidades psíquicas y habilidades físicas. (Arribas, 2009, p.87)

Concordando con lo manifestado por el autor los juegos motores ayudan a sincronizar los movimientos ya sean finos y gruesos, esto ayuda a que el estudiante explore nuevos movimientos, esto genera el disfrute, gozo, autonomía e identidad en los diferentes juegos motores, de la misma manera conlleva a la cooperación entre los diferentes grupos de trabajo y ayuda a la resolución de conflictos, así mismo gracias a los juegos motores se descubre la creatividad e imaginación.

Juegos sensoriales

Los juegos sensoriales estimulan a la curiosidad del niño despertando el interés por el entorno que los rodea lo que favorece a una mejor comprensión de su propio cuerpo y potenciar su forma de expresar con las personas que le rodea.

Selección y Ejemplificación de los Juegos Sensoriales

A la hora de ejecutar los juegos sensoriales es necesario efectuar lo siguiente para así lograr un desarrollo adecuado en todos los estudiantes.

- Al ser juegos sensoriales no se le tiene que exigir al alumno/a una actividad motriz fuerte. Se trata de juegos tranquilos en los que se debe demostrar aspectos relativos a la percepción sensorial, espacial, corporal.

Estos juegos deben ayudar a la percepción ya sea esta espacial o corporal interviniendo los sentidos para que su aprendizaje sea duradero, utilizando a su vez actividades que tengan que involucrar la espontaneidad y concentración.

- Se trata de juegos tranquilos en los que se debe demostrar aspectos relativos a la percepción sensorial, espacial, corporal.

Es decir, los juegos sensoriales están relacionados con todos los sentidos que transmiten información al cerebro, es por ello que se debe involucrar juegos que aparte de desarrollar el aspecto motor desarrollo el aspecto intelectual.

- Deberán poder participar todos, independientemente de las capacidades y limitaciones de cada uno. Que los propios participantes puedan adaptarlos a sus características individuales y grupales.

Todos los estudiantes deben de ser partícipes en realizar cada actividad, ya que en estos juegos no hay ninguna limitación, en este punto el estudiante es quien se pondría en el lugar del otro.

- Que puedan ser aplicables en todos los ámbitos de enseñanza y de la vida, siendo fáciles de desarrollar y sencillos, con pocas reglas.

Es necesario que los juegos sensoriales no tengan muchas reglas, ya que el estudiante será quien cree esas reglas para que la dinámica se más fructífera.

- Que fomenten la integración e interacción grupal que, en la medida de lo posible, no haya ganadores ni perdedores.

En cada juego presentado se debe de excluir la parte de los ganadores y perdedores, porque se debe fomentar la participación y al ser una actividad placentera que involucra a todos los estudiantes sin discriminación alguna, haciéndola creativa. Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Arribas (2004) afirma: “El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer, el poder responder a estas necesidades de pasarla bien, sin otro motivo supone un acto de libertad” (p.65).

Concordando con la autora los juegos sensoriales permite al niño descubrir nuevos sonidos, formas, gustos es decir gracias a estos juegos el niño logra determinar aspectos relevantes ya que ayuda al aprendizaje de acuerdo al área de estudio, todos estos juegos les servirán en un futuro al momento de adquirir conocimientos.

Los juegos sensoriales son muy importantes al hablar de estudiantes con necesidades educativas especiales, ya que es aquí donde descubren todas sus habilidades que nunca antes fueron descubiertas, con diversión y sobre todo con socialización con el resto de estudiantes sin discriminación alguna.

Motivador

La motivación se viene dando de acuerdo al estado de ánimo que se encuentra una persona, no siempre hay ausencia de motivación, lo que se presenta es una inconsistencia entre los motivos del profesor y los del estudiante, ya que muchas de las causas principales es el maestro quien no brinda la adecuada motivación para que el estudiante despierte el interés por aprender.

Ospina, Jackeline (2006) afirma que; “Uno de los aspectos más relevantes para que se dé el aprendizaje es la motivación y no hay duda alguna acerca de que cuando esta no existe, los estudiantes difícilmente aprenden” (p. 158).

Delimitando con lo manifestado por la autora la motivación viene siendo un recurso principal para que el estudiante aprenda, sino existe esta difícilmente el estudiante aprenderá, por ende, el docente es quien debe prepararse con estrategias utilizando recursos lúdicos, novedosos de acuerdo al grado de adquisición de conocimiento que presentan los estudiantes.

La motivación es el motor del aprendizaje; es esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje de manera divertida incentivando a todo el estudiantado a participar de ella.

Contribuir a que los alumnos se sientan motivados para adquirir conocimientos implica la existencia de un ambiente de aprendizaje armónico y que resulte motivante para el estudiante aprender nuevas temáticas.

Coincidiendo con lo mencionado es evidente que la motivación influye sobre el pensamiento del estudiante y, por ende, en el resultado del aprendizaje, es importante establecer la relación adecuada entre la motivación y el aprendizaje para la construcción del aprendizaje, además debe existir una relación respetuosa entre el docente y estudiante para que pueda facilitar su aprendizaje, es importante que las dudas a los diferentes problemas que se puede presentar deben de ser razonadas y elaboras de manera reflexiva , ya que equivocando se aprende y este llega ser un aprendizaje. Por tal manera el docente debe dominar una serie de estrategias motivadoras, ya sea un video, audios, juegos esto ayudará a incrementar el interés

en los estudiantes haciéndola esta divertida y placentera al momento de recibir temáticas nuevas.

Participativa

La participación es un pilar fundamental a la hora de realizar actividades lúdicas ya que como instructivos es necesario efectuar la tolerancia porque a menudo se generan criterios de los estudiantes, por esta razón el primordial eje de participación son los estudiantes quienes demuestran interés a la hora de participar en una actividad.

Unicef (2003) menciona; “la participación infantil ubica a los niños, niñas y adolescentes como sujetos sociales con la capacidad de expresar sus opiniones y decisiones en los asuntos que les competen directamente como la familia, la escuela y la sociedad en general” (p.5).

Admitiendo con lo mencionado la participación infantil es importante en el desarrollo psicosocial del niño o niña, ya que un niño activo es un niño que piensa, de esta manera los niños deben de expresar su emociones y sentimientos, ya que si se equivoca aprende, y esa equivocación genera aprendizaje, por tal manera como docentes debemos dejar que los estudiantes sean libres en expresarse sus inquietudes e ideas.

Delimitando con el autor es necesario expresar las ideas de manera puntual, ya que las opiniones emitidas van a contribuir al entorno en el que se está desarrollando el sujeto, de esta manera se debe de expresar de acuerdo al tema que se está tratando para así dar sugerencias, opiniones sobre un tema en común y que esta sea favorecida para todas las personas de una comunidad.

Los verdaderos espacios de participación deben ser lugares acogedores que incentivan a los estudiantes a opinar sobre algún tema, además debe de ser un ambiente motivador que no excluya a ningún estudiante, además deben ser lugares de intercambio y encuentro de ideas.

La participación incentiva a los estudiantes a fomentar la creatividad, responsabilidad y ganas por aprender y superarse fomentando la cooperación, la solidaridad, el trabajo en equipo.

Concordando con lo manifestado en el párrafo anterior es necesario que como docente se deba promover la participación de todo el grupo de estudiantes sin discriminación alguna, porque ayuda a expresar de manera natural todo lo que normalmente se acumula con el tiempo beneficiando a las relaciones interpersonales con todo el grupo.

Juegos individuales.

Cuando se habla de juegos individuales se hace referencia específicamente a aquellos en que un niño juega ejercitando un aspecto motor o estimulando su sensopercepción.

Piaget (1945) menciona; “El juego es descrito tanto como una experiencia entre el niño y el entorno, así como una experiencia de aprendizaje privilegiada que permite el desarrollo del niño” (p. 2).

Coincidiendo con el autor, el juego es la expresión espontánea que tiene el niño en manifestar sus emociones, de esta manera el entorno juega un papel fundamental ya que crea un ambiente armónico y divertido, donde el niño es el encargado de disfrutar y sobre todo de liberar tensiones acumuladas.

Los juegos individuales son juegos de auto superación, en donde se enfatiza una lucha intensa consigo mismo para establecer una meta fijada con anterioridad. En estos juegos los materiales y los demás juegan un rol pasivo ya que individualmente se debe decidir cuál es el momento óptimo para ejecutar la habilidad o destreza, por lo que se requiere de realizar el mejor esfuerzo personal para resolver una tarea motriz en el momento o circunstancia que se estime más indicado.

Los juegos individuales ayudan al individuo a generar confianza en sí mismo, a no depender de los demás y sobre todo a reflexionar sobre los múltiples movimientos que se realizan beneficiando al esquema corporal, además ayuda a estar en armonía con el entorno que le rodea sin regla alguna.

La mayor parte de niños/as realizan juegos individuales ya que al momento de estar en casa no cuentan con quién jugar, lo cual se convierten en protagonistas e innovadores, fomentando nuevas ideas y haciéndola creativa al momento de ponerla en práctica.

Algunos ejemplos de juegos individuales:

- Juego libre con pelotas, aros u otro elemento.
- Tiro al blanco: distintas variables: lanzan con la mano, luego con un flota- flota, con la cabeza, con el pie. Deben voltear botellas quietas, luego deben embocar en un aro que cuelga y se mueve de un lado al otro.
- Pelota dormilona: Picarla y lograr que quede quieta (dormida) sobre la palma de la mano, en el dorso, entre las rodillas, entre los pies, debajo de un brazo; en el muslo, etc.
- Cada niño tiene una sogá. La agarra de los extremos y la debe saltar de diferentes maneras.
- Cada uno tendrá una pelota y deberá ir haciendo dribling esquivando distintos obstáculos.
- Explorar variedad de movimientos con una cinta gimnástica.

Los juegos individuales enseñan valores como la disciplina, la superación, el esfuerzo, la dedicación y entusiasmo al participar de manera autónoma pero significativa porque aparte son ellos mismos los líderes en ejecutar la actividad.

Juegos grupales.

El juego grupal es aquel que se realiza entre varias personas, responde al principio de sociabilización y están estimulados por la competencia. En el juego masivo todo el grupo que participa está pendiente de las mismas consignas y de obtener el mismo resultado. Las relaciones interpersonales son muy primarias y casi inexistentes. La actividad central de estos juegos es casi siempre la persecución y huida, se clasifica en: todos contra todos, todos contra uno y uno contra todos. Tiene su apogeo al final del primer ciclo de la escuela primaria y permite en el segundo y tercero algunas variaciones importantes que ayudarán a la iniciación deportiva.

Los juegos grupales son actividades que le permite al estudiante compartir con el grupo, tienen el mismo fin, y todos los participantes socializan para obtener el mismo resultado, además benefician en el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

López, Miriam (2013) menciona; "Un conjunto de personas que se interrelacionan mutuamente, que persiguen objetivos comunes, más o menos compartidos, se definen a sí mismos y son definidos por los demás como miembros del grupo, constituyendo normas relativas a asuntos de interés común, y participan de un sistema de roles entrelazados" (p.6).

Concordando con lo manifestado por el autor la decisión de trabajar con grupos, facilita la madurez adquirida como parte del proceso grupal, ya que todos son una parte del todo y todos quieren el mismo fin ser líderes en dirigir y transmitir reglas y normas que faciliten el trabajo en equipo. Se busca la participación de todos percibiendo el juego como una actividad conjunta y por el placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio. Al mismo tiempo estos juegos motivan la colaboración de todo el grupo haciéndolas más relevantes y fructíferas, en estos juegos son los propios estudiantes obtener un resultado relevante, poniendo en práctica la solidaridad, tolerancia y la empatía.

Algunos ejemplos de juegos grupales:

- El guardián del zoológico: Se dispondrán en el suelo tantos aros como alumnos. Los aros serán la casa de los animales. Cuando el guardián del zoológico se duerme los animales tratan de cambiarse de jaula; si el guardián se despierta va a tratar de atrapar a los animales que andan sueltos para llevárselos con él.
- Cazando chanchitos: Cada alumno tendrá una "cola del chanchito" la cual debe sujetarse en la cintura. Cuando la docente de la orden debe comenzar a correr y sacarle la cola a otros chanchitos. La docente tendrá preparadas más colas para que el que haya perdido su cola pueda continuar jugando con una "cola" nueva.
- Se forma una ronda con los chicos, y se estira una tela (sabana, por ejemplo). Todos deben tomarla de los extremos, y la docente arroja una pelotita en ella. El objetivo será evitar mover la tela de arriba hacia abajo, agitarla, pero sin que la pelotita caiga al suelo.

Gracias a los juegos ya sean individuales o grupales se logra el desarrollo motor como es el movimiento, coordinación, desplazamiento, a su vez se logra el disfrute, entretenimiento, y gozo por parte de estos juegos, ya que también libera el

aburrimiento, el sedentarismo, fatiga, cansancio, y ayuda a las relaciones interpersonales es una de las estrategias que ayuda al docente a evitar enfrentamientos entre pares.

Destreza con criterio de desempeño del área de cultura física

En la matriz de destrezas con criterio de desempeño en el currículo del área de educación física para el subnivel elemental, en el bloque número 1 con el tema Prácticas lúdicas: Los juegos y el jugar nos manifiesta dos componentes importantes en las que se considera las destrezas básico imprescindible, estas son las que se consideran relevantes al trabajar, mientras las destrezas básicos deseables son las que si conlleva importancia pero si el tiempo se da para tratarlas, no genera ningún inconveniente, por consiguiente contamos con las siguientes destrezas manifestadas por el Mineduc (2016) que esta a su vez son parafraseadas y analizadas de acuerdo a los contenidos establecidos en el área de educación física (p.91).

En la destreza EF.2.1.1, aporta una serie de parámetros a ejecutar estos son; cooperación, persecución, percepción, esto ayudara a mejorar el desarrollo motriz.

En la destreza EF.2.1.2, en esta parte manifiesta los distintos modos de jugar que a su vez tiene que ver con la actitud y lo motor.

En la destreza EF.2.1.5, en esta destreza da a conocer que los juegos se van a realizar de manera grupal acordando las distintas reglas para poner en práctica el juego.

En la destreza EF.2.1.7, en esta destreza manifiesta las normas de como jugar en el contexto sin que nos presente algún riesgo

En la destreza EF.2.1.8, en esta variable se reconoce los juegos autóctonos de cada región, para que así el estudiante identifique e interprete la riqueza de nuestro pueblo.

EF.2.1.10. En esta destreza se llega a construir implementos con materiales reciclables o del entorno, que le permita participar/jugar en diferentes juegos.

EF.2.1.4. Con esta destreza requiere participar placenteramente de diferentes tipos de juego a partir del reconocimiento de las características, objetivos y demandas que presentan dichas prácticas.

EF.2.1.3. Con esta destreza se logra identificar posibles modos de optimizar las acciones motrices necesarias para participar en cada juego, según los objetivos a alcanzar.

Concordando con lo mencionado por el ministerio, las prácticas y juegos lúdicos mencionados en las destrezas con criterios de desempeño en el área de educación física, indica todas las habilidades que deben adquirir los estudiantes durante su vida escolar, por tal razón el juego conlleva a la participación grupal generando compañerismo, a su vez se requiere de una serie de reglas y de organización que permite estimular en el estudiante valores y compromisos a la hora de realizar las diferentes actividades, de esta manera se podrá alcanzar las destrezas con criterio de desempeño logrando así un aprendizaje fructífero, con la utilización de las estrategias metodológicas que faciliten el trabajo a los docentes de la institución.

Estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas hacen referencia a los recursos que posee el docente para poder transmitir conocimientos de forma significativa, que a este le permita organizar, sintetizar y analizar los conocimientos, de esta manera se convertirá en aprendizaje efectivo para la toma de decisiones a lo largo de toda su vida.

El docente imparte los conocimientos utilizando métodos que le permita llegar de manera eficiente al estudiante, es decir utilizando la mejor metodología que sea efectiva para el razonamiento y el aprendizaje de los estudiantes.

Pimienta (2012) indica que: “A la hora de idear estrategias pedagógicas, es de suma importancia relacionar adecuadamente el conocimiento ya adquirido con el que se enseña como nuevo; no obstante, es importante priorizar la capacidad del estudiante de hacer uso de esas aptitudes fuera del contexto del aula, y no en la capacidad de memorizar contenido de forma literal” (p. 25).

Por lo tanto, las estrategias metodológicas hacen referencia al desarrollo cognitivo, es decir, trata sobre como el estudiante recibe la información y como esta es sintetizada, analizada de manera eficaz, para que así resuelva los problemas de la vida cotidiana.

Las estrategias metodológicas son un medio de que dispone el profesorado para ayudar a que el alumnado, de forma individual y de modo grupal, realice

su propio itinerario de la manera más provechosa posible para su crecimiento y para el desarrollo de sus capacidades. (Blanchard, 2007, p.93)

Concordando con lo manifestado para desarrollar e implementar las estrategias metodológicas los docentes deben efectuar una serie de métodos y técnicas para hacer del aprendizaje significativo, consiguiendo al final de los parciales resultados relevantes ayudando a todos los estudiantes a involucrarse en el proceso de formación.

A través de los diferentes problemas que se plantea en la hora clase, los estudiantes analizaran esa información, estableciendo comparaciones, de esta manera el docente establece el método globalizado, donde se desarrolla una enseñanza dinámica, en el que el estudiante será el que genere el aprendizaje, esto conlleva al que el docente de la institución solo sea el facilitador de los conocimientos.

Las estrategias metodológicas establecen la manera de transportar un proceso pedagógico, brindando claridad sobre cómo se desarrollará la clase, proponiendo objetivos, indicadores de logro, criterios de evaluación, recursos, técnicas, metodologías en el ámbito educativo y dentro de la institución educativa.

Dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje preexisten una serie de recursos que facilitan a los docentes de la unidad educativa contar con habilidades para que el aprendizaje sea dinámico y fructífero. Estas actividades varían según el tipo de contenido o grupo con el que se trabaja, determinando el contexto y los recursos que cuenta la institución.

Pre-instruccionales. Son estrategias previas que se ejecutan antes del desempeño de la práctica docente como: la planificación docente.

En esta parte el docente es el encargado de elaborar con anticipación su planificación micro curricular, es decir en esta parte el docente es quien lleva el proceso de enseñanza aprendizaje de manera eficaz, haciendo cumplir las metas y objetivos en la hora clase.

Co-instruccionales: Se realizan durante el proceso de la aplicación de la planificación-

En el transcurso de la clase, se va cumpliendo lo expuesto en la planificación, es decir se realiza de manera dinámica el ciclo del aprendizaje donde se pone en

marcha los conocimientos previos de los estudiantes, esto ayuda a que el estudiante sea el que genere el aprendizaje, y el docente se convierte en facilitador.

Post-instruccionales: Equivalen a las acciones académicas que implementa el docente para valorar el logro de los saberes, la adquisición de las habilidades y competencias de aprendizaje que asimila el estudiante.

El docente es quien genera los aprendizajes y hace que esta sea dinámica, para que los estudiantes capten de mejor manera los aprendizajes, utilizando métodos y técnicas que van acorde al tema tratando, de esta manera el estudiante dominara los conocimientos adquiridos.

Cada estrategia tiene un fin, y ese fin es facilitar el aprendizaje a los estudiantes, con diferentes estrategias que ayuden a los estudiantes a receptar el aprendizaje y que este le dure toda la vida.

El aprendizaje significativo según la teoría de Ausubel “Es un proceso por medio del cual se relaciona nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que sea relevante para el material que se intenta aprender. (Méndez, 2006, p. 91)

Concordando con lo manifestado por el autor es necesario conocer de estrategias metodológicas con el fin que los estudiantes adquieran un aprendizaje productivo y a su vez significativo, esto ayudará al estudiante a resolver los problemas que a menudo se le presentara en la vida diaria.

Según Romero (2012) indica que: “las estrategias didácticas como la combinación y organización del conjunto de métodos y materiales elegidos para alcanzar logros académicos, con la finalidad de desarrollar en los estudiantes un aprendizaje significativo” (pág. 39).

Las estrategias de aprendizaje son todos los métodos y técnicas que el docente posea para facilitar los aprendizajes estos deben ser dinámicas y divertidas, utilizando recursos didácticos que ayuden al aprendiz a adquirir los conocimientos, cada contenido debe de llevar a la práctica para que el estudiante sea el que se motive por aprender.

Por estrategias de aprendizaje se debe entender, el conjunto de actividades mentales empleadas por el estudiante, en una situación particular de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimientos; también pueden

considerarse como el proceso o pasos que permiten el almacenamiento y/o utilización de la información. (Romero, 2009, p.2)

Coincidiendo con lo mencionado por el autor, las estrategias de aprendizaje son los métodos y recursos que utiliza el docente para que el aprendizaje sea provechoso y a su vez esta información será almacenada para que así el estudiante logre dominar los aprendizajes obtenidos en el año escolar y que vaya al siguiente año con conocimientos que ayuden a toda la vida estudiantil.

Las actividades lúdicas se les conocen como toda actividad que genera entretenimiento, disfrute, diversión, haciendo estas autónomas y colaborativas, ayudando a generar la autonomía, solidaridad, confianza, y la formación de la personalidad de cada miembro participe de la institución educativa.

Torre (2013) revela: “La estrategia es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. Es una forma inteligente de resolver un problema. Las estrategias, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. Una técnica de aprendizaje es un procedimiento algorítmico” (p.77).

Concordando con lo manifestado por el autor las estrategias de aprendizaje son técnicas específica para resolver los problemas que a menudo se presentan en el quehacer educativo, dirigido la atención al estudiante como ente protagónico en el PEA.

La actividad lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La lúdica no es equivalente a Aprendizaje Experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje. La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales.

Como lo manifiesta el párrafo, el juego es un disfraz del aprendizaje ya que por medio de ello el niño abre su mente, se hace más dinámico y creativo, aprende normas que ayuda a su formación persona, fomentando el compañerismo y solidaridad con todos los integrantes del grupo.

Dávila (2003) manifiesta:” María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y

táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida" (p.9).

Delimitando con lo mencionado por el autor los juegos representan un pilar fundamental con lo referente al entretenimiento ya que se ha venido generando en generación en generación por medios de; abuelos, padres, tíos, y esto conlleva a que el juego sea el principal eje en la formación de los estudiantes.

Como manifiesta el párrafo mediante el juego abre experiencias, que esto ayuda para la formación personal a lo largo de la vida, ya que motiva al niño/a a lograr lo que se proponga y sobre todo ayuda a que el aprendizaje sea duradero.

Paredes (2013) Afirma: "El ámbito de la formación integral es el de una práctica educativa centrada en la persona humana y orientada a cualificar su socialización para que el estudiante pueda desarrollar su capacidad de servirse en forma autónoma del potencial de su espíritu en el marco de la sociedad en que vive" (p.79).

Delimitando a lo mencionado por el autor se denota la importancia de la formación integral en los niños, absolutamente en todos los aspectos, ya sea por lo que actualmente se vive, adquieran valores y principios en la teoría y en la práctica y se formen íntegramente con el fin de que sean un gran aporte para la sociedad.

Desarrollo de la variable dependiente

A continuación, se va a desarrollar teóricamente la variable dependiente que trata sobre el desarrollo motriz; además, se abordará las siguientes dimensiones; Desarrollo motriz, motricidad, motricidad fina, motricidad gruesa, esquema corporal, coordinación, equilibrio y relajación. El desarrollo motriz es el conjunto de acciones que permite al educando utilizar su cuerpo y coordinar desplazamientos o movimientos de sus extremidades, alegando su coordinación, postura, equilibrio adquiriendo una idea clara de su desenvolvimiento logrando en todos los estudiantes el manejo de su esquema corporal.

Red conceptual de la variable dependiente

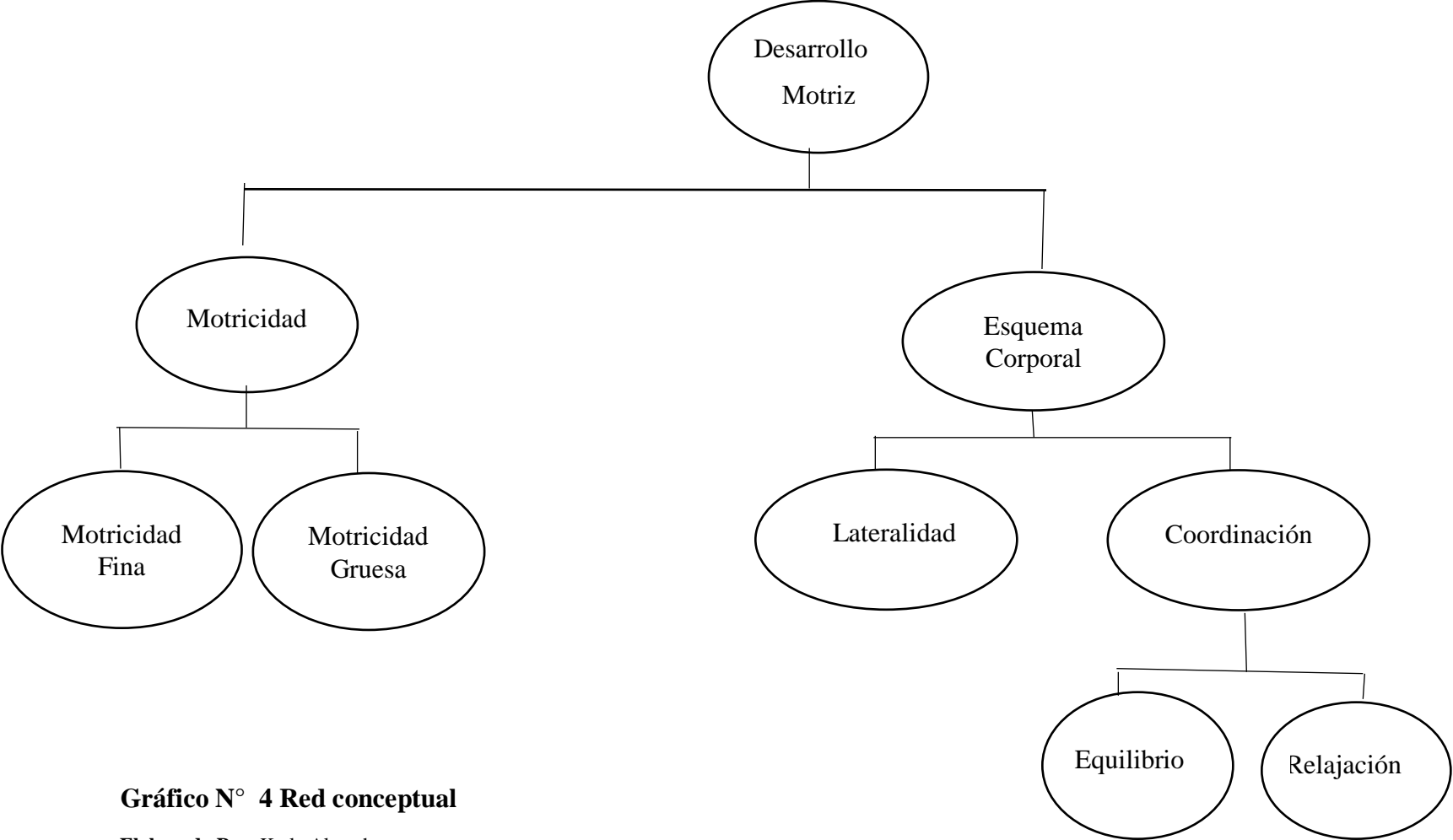


Gráfico N° 4 Red conceptual

Elaborado Por: Karla Almache

Desarrollo motriz

El desarrollo motriz a una serie de traslados en las competencias motrices, esa decir por medio del desarrollo motriz el niño adquiere una serie de movimientos que estos son innatos a la hora de ejecutarlos pero que benefician a la parte motora del esquema corporal.

Los primeros esquemas mentales se forjan a partir del movimiento. Especialmente en los primeros seis años de vida, se debe aprovechar la plasticidad del cerebro y estimular a que se generen mayor cantidad de conexiones neuronales. Esto puede hacerse por medio del movimiento del cuerpo. (Iniciativat, 2011, p. 36)

Concordando con el autor el desarrollo motriz permite que el niño se desenvuelva de manera propia en un ambiente determinado esto ayuda al que el niño con el pasar del tiempo su cerebro genera un gran variedad de estímulos y pueda enfrentar cualquier circunstancia del entorno, fortaleciendo las capacidades intelectuales y físicas y motrices obteniendo un desarrollo integral.

La educación motriz forma parte de la Educación Física en primaria, pretende mejorar la coordinación motriz, mediante actividades manipuladoras, por esta razón interviene como condición previa o como apoyo a los primeros aprendizajes. (Rigal, 2006, p.145)

En el área de educación física se efectúa ciertas actividades que proporcionan gran valor a la hora de efectuar actividades motrices, en este caso contribuye de manera general en el esquema corporal, como en la motricidad fina, elaborando una serie de actividades como es el desplazamiento, velocidad, resistencia, fuerza, aportando al buen desarrollo motriz del estudiante.

Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad

El desarrollo y calidad de las habilidades motrices se ven reflejados en; la resistencia, la fuerza, el tono muscular, la planificación motriz y sobre todo en la integración motriz, todos estos factores ayudan al niño a obtener un desarrollo óptimo en el esquema corporal.

El tono se refiere a la constante contracción y estado del músculo en reposo. El tono puede ser normal o débil, que requiere un mayor esfuerzo para mantener la postura contra la gravedad cuando el tono es bajo o alto, el niño puede tener problemas para mover los brazos o piernas debido a la rigidez o problemas para mantener el equilibrio debido a músculos débiles.

Concordando con lo mencionado cada niño debe desarrollar un tono neutro para que pueda mantener una postura adecuada al momento de realizar las actividades como equilibrio, coordinación.

La fuerza se refiere a la fuerza de la contracción muscular ejercida con determinación contra la resistencia, para llevar a cabo una actividad. Por ejemplo, un niño con músculos débiles en las piernas puede tener problemas para pararse o para subir o bajar escaleras.

Para llegar a obtener la fuerza necesaria, es importante la adecuada alimentación y sobre todo realizar deporte, ya que al momento de realizar una actividad y el niño tienen los músculos débiles, difícilmente no va a lograr realizar la actividad y fácilmente se va a desmotivar.

La resistencia es la capacidad de mantener el esfuerzo requerido para realizar una actividad. Un niño con poca resistencia no subirse a una escalera. La resistencia incluye varios factores como tono y fuerza muscular, funcionamiento del corazón y los pulmones y motivación.

Para lograr este punto es necesario contar con la adecuada fuerza y tono, ya que la resistencia particularmente es la tenacidad a una actividad durante el mayor tiempo posible y para lograr lo mencionado es necesario realizar todos los días ejercicio físico.

La planificación motriz es la compleja y a veces intuitiva capacidad de llevar a cabo los pasos necesarios para completar una actividad física.

Para llevar a cabo una actividad es necesario tener una planificación específica, de esta manera se logrará una secuencia en los diferentes ejercicios y así se obtendrá un desarrollo motriz.

La integración sensorial es la capacidad de interpretar correctamente los datos sensoriales del ambiente y producir una respuesta motora apropiada.

La integración sensorial es fundamental en el desarrollo motriz, porque ayuda a sistematizar los movimientos externos y estos beneficia en poder diferenciarlos, la aplicación de los sentidos suma muchos puntos porque descubre nuevas formas de integrar nuevos movimientos al esquema corporal.

Es fundamental implementar ejercicios que tengan que ver con el tono, la fuerza, la resistencia, la planificación motriz y la integración sensorial ya que es fundamental efectuarlos en el desarrollo de los educandos, para llegar a un buen desarrollo motriz es necesario efectuar actividades esenciales para desarrollar estos puntos que beneficiaran en su esquema corporal.

Cuadro N° 1. Desarrollo motricidad gruesa niños 5 - 7 años

DESARROLLO	Actividad
Construye con materiales: caminos, puentes, etc. Sube escaleras de mano. Se sostiene sobre un pie durante 5 segundos. Hace botar y coger la pelota.	Utiliza ropa, objetos y efectúa caminos en diferentes sentidos. Realizar el juego de la uva, lo cual consiste en colocar la uva sobre una cuchara e ir caminando poco a poco hacia la meta. Batear una pelota en diferente dirección y sentido con un bate.
En esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos.	Saltar la cuerda Utilizar la ula- ula. Trazar una rayuela en el piso. Utilizar una pelota.

Elaborado Por: Duarte (2011)

Fuente: Desarrollo de la motricidad gruesa del niño (a) por etapa.

Concordando con el autor es necesario realizar una serie de ejercicios para que así el niño/a pueda coordinar movimientos que tengan relación con ritmo y tiempo, ya que es un punto esencial para desarrollar la coordinación y equilibrio, es preciso realizar estos ejercicios siempre porque es aquí donde el estudiante efectúa el conocimiento sobre la relación entre ritmo y tiempo, por esta razón es necesario recomendar actividades como es la marcha, chascar los dedos, tocar palmas, golpear objetos beneficiando a la parte motora del esquema corporal.

Esquema corporal

El esquema corporal se define como la noción que tengo del cuerpo relacionado con los diferentes movimientos que son realizados de manera voluntaria e involuntaria.

El esquema corporal es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. (Baracco, 2011, p.45)

Concordando con lo manifestado por el autor el esquema corporal es la representación del cuerpo sea en calma o en desplazamiento, además para obtener un esquema corporal definido se necesita las diferentes experiencias, actitudes y el estado mental que se encuentra el estudiante para así lograr resultados específicos.

Bernal, Wanceulen (2007) indican que: “El esquema corporal es la capacidad de conocer y ser capaces de representar nuestro propio cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento, así como de conocer cuáles son los límites o posibilidades del mismo” (p.78).

Coincidiendo con el autor es importante saber en qué estado se encuentra el cuerpo, es por esta razón que mucho estudiantes presentan dificultad al realizar diferentes ejercicios porque son considerados sedentarios, ya que no tiene una rutina de ejercicios que ayudan a mantener en un estado óptimo el cuerpo, como docentes se debe de ejecutar una serie de ejercicios que ayuden a mejorar la postura, coordinación y equilibrio del cuerpo, mediante un largo proceso de ensayo y error, mediante la experiencia que niños y niñas tienen con su cuerpo y de las vivencias que con él se tienen, es un proceso gradual, consecuencia de la maduración y de los aprendizajes.

Podemos señalar los siguientes elementos que influyen en el desarrollo del esquema corporal:

- **Percepción:** nos da información de nuestro cuerpo y del de los otros, así como visión del espacio, de nuestras actividades, distancias, dirección, peso de un objeto, etc.

Para hablar de percepción es necesario conocer como asimila las cosas los estudiantes es decir como la información es transmitida para luego sea el niño que la comprenda y la ejecute.

- **Movimiento:** nos da información sobre nuestras posibilidades y limitaciones, lo que somos capaces de alcanzar con nuestro propio cuerpo.

El movimiento conlleva al estado físico que posee una persona en realizar diferentes actividades y sobre todo que no resiste exageración en las partes del cuerpo.

- **Cognitivos:** nos permite tener conciencia de nuestro cuerpo, diferenciándonos de los demás, nos permite integrar y codificar información de manera lógica y estructurada para poder dar una respuesta.

Cuando se habla de ejercicio físico, se hace referencia a que, si el cuerpo está sano, la mente de igual forma, es así que todas las tensiones se liberarán a través de la puesta en marcha de las diferentes actividades a realizarse.

- **Lenguaje:** sirve para poner nombre a las partes del cuerpo añadiéndole un significado.

Cada parte del cuerpo tiene un significado, es preciso trabajar con dinámicas sencillas para que los niños sean protagonistas en realizar sus propios movimientos.

Acotado con lo manifestado el esquema corporal equivale a la representación mental del cuerpo, es decir el conocimiento de sus partes y posibilidades de movimiento que se pueden realizar con ellas.

Organización

Los elementos para la educación del esquema corporal que para la mayoría de los autores están más aceptados son:

- conocimiento del propio cuerpo.
- equilibrio.
- respiración.
- relajación.
- lateralidad.

Dentro de la organización está el conocimiento del propio cuerpo, para que exista este punto el niño es el protagonista de sus descubrimientos corporales, el equilibrio nos da a entender la forma de controlar el cuerpo, de la misma manera la relajación y respiración se pone de manifiesto en la hora de realizar una actividad se llega al momento de vuelta a la cama ya que aquí se realiza la respectiva relajación de los músculos, la lateralidad se delimita como la influencia de un lado del cuerpo, con la utilización de la mano, pie, ojo y oído.

Lateralidad

La lateralidad es el proceso del dominio de un lado cerebral ya sea este izquierdo o derecho, en este paso se da la lateralización, para que un niño/a domine uno de los dos lados es necesario realizar actividades que ayuden a sincronizar uno de los dos lados predominantes.

Se debe distinguir la lateralidad como el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro. La lateralización es el proceso por el que se desarrolla la lateralidad y es importante para el aprendizaje de la lecto-escritura y la completa madurez del lenguaje. (Mayolas, 2010, p.87)

La lateralización es parte del desarrollo del esquema corporal y, por tanto, es un acto motriz. El conocimiento de la lateralidad implica una percepción del esquema corporal desde nuestro cerebro referida a la coordinación motriz. La preferencia en el empleo de un lado u otro del cuerpo se debe a la maduración del sistema nervioso y a la lateralización cortical.

Lobo, Martín (2012) afirma: “los diferentes tipos de lateralización que se puede encontrar en los sujetos” (p.58).

Cuadro N° 2. Tipos de lateralidad

Tipos de lateralidad	
Diestro	Se refiere a la persona que tiene preferencia y que habitualmente hace uso de su lado derecho con respecto a la mano, pie, ojo y oído.
Zurdo	Es aquel que hace uso preferente del lado izquierdo de su cuerpo en las diferentes actividades que realiza.
Zurdería contrariada	Se refiere a aquellos sujetos que su lado izquierdo es el dominante, pero por situaciones de tipo cultural, social o familiar terminan utilizando su mano derecha.
Ambidiestro	Se refiere a la persona que utiliza ambos lados del cuerpo con la misma eficacia.
Lateralidad cruzada	Los cruces se pueden dar en cualquiera de los cuatro ítems. Por ejemplo, diestro de ojo, pie y mano, pero zurdo de oído; se dice entonces que presenta un cruce a nivel auditivo.
Lateralidad sin definir	No se encuentra clara la preferencia o el establecimiento de la lateralidad.

Elaborado Por: *Martín-Lobo (2012).*

Fuente: Elaboración propia adaptado de Martín-Lobo (2012).

Acotando con lo manifestado en la tabla anterior, poseer una lateralidad bien definida permite la adquisición de diferentes movimientos corporales ya definidos, es por ello que con múltiples recursos se puede conseguir lo que se dese alcanzar desde la realización de tareas comunes como complejas, es necesario tener muy bien definida la lateralidad ya que si no se define se tendrá diferentes complicaciones al momento de realizar movimientos corporales, es por ello descubrir el lado que más predomina en los niños porque al momento de visualizar se va a poder ayudar con actividades para que haga uso de la lateralidad que más predominó.

Coordinación

Schreiner (2002) afirma: “La coordinación es la acción combinada del sistema nervioso central y de la musculatura esquelética encaminada al desarrollo de un movimiento planificado” (p.5).

La coordinación hace referencia a los diferentes movimientos corporales que se realiza de manera adecuada, es decir al determinar el funcionamiento correcto de nuestro cuerpo y de su interrelación consigo mismo y con el medio que le rodea. La coordinación y la motricidad están relacionadas de manera que el control primario de los movimientos dinámicos generales se hace a través de la coordinación.

Todas las personas necesitamos desarrollar una coordinación estable, ya que en el diario vivir se realiza actividades que tienen que ver con la coordinación como es caminar hasta redactar un escrito, el niño cuando entra por primera vez a la escuela debe sincronizar los movimientos para evitar accidentes, de esta manera es necesario mejorar las diferentes actividades de sincronización utilizando la lateralidad, coordinación y equilibrio.

Es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación. (Caminero, 2009, p. 34-35)

La coordinación guarda relación con el equilibrio ya que están adaptadas a todo el medio que nos rodea, es decir a través de la coordinación se logra el buen funcionamiento de los músculos, las articulaciones, los huesos, además para fomentar el desarrollo de una coordinación bien definida, es importante generar juegos ya sean estos; persecución, ida y vuelta, desplazamientos, equilibrio etc.

Tipos de coordinación

Existen varios tipos de coordinación dependiendo de los órganos o partes del cuerpo que intervienen:

Coordinación óculo segmentaria

Tiene que ver con los movimientos de ciertas áreas específicas del cuerpo, como brazos o piernas, relacionados con objetos como balones, discos, jabalinas u otros implementos.

Cuando hablamos de coordinación segmentaria es saber que mi lado funcional es la vista y las extremidades superiores e inferiores para así efectuar movimientos demostrativos.

Coordinación dinámica general

En este caso los movimientos sincronizados involucran a los músculos de todo (o casi todo) el cuerpo, siendo importante lograr la correcta secuencia entre la contracción y la relajación muscular para lograr el objetivo.

Cuando se habla de coordinación dinámica general se habla de los movimientos de todo el cuerpo, además se debe de ejecutar estos movimientos con concentración, secuencia y sobre todo realizando la vuelta a la calma o relajación.

Coordinación espacial

Se produce en relación al resto de objetos o personas que están en el entorno del individuo.

Estos movimientos se realizan cuando ejecuto actividades de desplazamientos es decir ejercicios de ida y vuelta, lanzamiento y es aquí donde el objetivo es mantener sincronizados la mente como el cuerpo.

Coordinación fina

La coordinación es importante desarrollarla en toda edad ya que, a través de la actividad motriz, el niño desarrolla conjuntamente los movimientos de manera fructífera y como resultado para realizar una buena coordinación encontramos los juegos, que incluye movimiento para cada parte del cuerpo, además es importante que los maestros involucren en sus planificaciones actividades que tengan que ver con el desarrollo de la motricidad fina

Equilibrio.

El equilibrio se relaciona con el sentido de propiocepción, que es el sentido que informa al organismo de la posición de los músculos, es la capacidad de sentir la posición relativa de partes corporales contiguas. La propiocepción regula la dirección y rango de movimiento, permite reacciones y respuestas automáticas, interviene en el desarrollo del esquema corporal y en la relación de éste con el espacio, sustentando la acción motora planificada. (Rabanelli, 2013, p.88)

Concordando con lo manifestado por el autor el equilibrio es la capacidad de poder mantener una posición en el espacio-temporal, independientemente cual sea la movilidad que se ejecute, de tal forma el equilibrio es el control del cuerpo en cualquier posición realizada y establecida por los dicentes en cualquier estado de participación sea este interna o externa.

Tipos de equilibrio

- **Equilibrio Estático:** la habilidad de mantener el cuerpo erguido y estable sin que exista movimiento.

Para desarrollar el equilibrio estático es necesario implementar el juego de las estatuas o el juego de perros y venados, sentados y semiflexionados con los brazos y piernas abiertas, de pie sobre una sola pierna con brazos abiertos porque estas actividades ayudan a la concentración de mente y cuerpo.

- **Equilibrio Dinámico:** El equilibrio depende de un conjunto de fuerzas que se oponen entre sí y las cuales están reguladas por el sistema nervioso central (SNC).

Para desarrollar el equilibrio dinámico es necesario realizar actividades como caminar sobre líneas rectas, curvas o quebradas, desplazamientos, giros, cambios de dirección y sentido, portando un objeto sobre la cabeza y manteniendo la postura al momento de desplazarse.

Acotando con lo manifestado al estimular a los niños desde tempranas edades con ejercicios de equilibrio hace que su desarrollo cognitivo y emocional sean de gran calidad, para lograr en el niño logre un desarrollo óptimo del esquema corporal es necesario implementar una multitud de movimientos a través del juego como de la recreación.

Relajación

La Relajación está orientado hacia el reposo de todas las partes del cuerpo, haciéndolo que este se relaje las partes trabajadas de los músculos logrando plena satisfacción.

Indica que la cultura antigua empezó a ejercitar la relajación basándose en la respiración, posiciones corporales y sobre todo en la alimentación de cada

individuo. Desde la edad media sacerdotes espirituales practicaban las Técnicas de relajación, como respiración para vivir en armonía y sobre todo con auto conocimiento. (Charaf, 2012, p.17)

Por tal manera la relajación se viene dando desde la edad media, ya que permite el equilibrio de los diferentes músculos, para así evitar contraer todas las tenciones de estrés muscular, antes de realizar cualquier actividad se debe primero relajar los músculos, estirarse y ahí se puede realizar las actividades corporales.

Al momento que se realiza actividad física con los estudiantes es necesario efectuar una serie de movimientos relajantes en este caso; respirar profundamente e ir expulsando el aire de manera lenta, esto ayuda a aliviar todas las partes del cuerpo que fueron ejercitadas al momento de la actividad.

La relajación significa descanso, un periodo de recuperación necesaria después de otra actividad, no solo es necesario relajarse, sino descansar bien física y mentalmente, con el fin de mejorar la recuperación física y psíquica, para así mantener en óptimas condiciones sus capacidades a lo largo de todo el proceso de enseñanza- aprendizaje. (Pérez, 2005, p.25)

Para obtener una relajación estable es necesario que el cuerpo libere energías negativas ya que repercute en la concentración, un ejemplo para mantener la relajación es el yoga ya que esta actividad ayuda a encontrarse consigo mismo consiguiendo resultados de satisfacción, por tal forma es necesario recomendar a todos los docentes estas actividades de relajación después de haber concluido una actividad física porque el niño se va a sentir más motivado al momento de regresar al aula de clase.

Motricidad

La actividad motriz se efectúa por un conjunto de funciones nerviosas y musculares permitiendo la coordinación de diversos músculos, logrando efectuar movimientos sincronizados.

Esto ayuda al que el niño estimule su cuerpo para la realización de los diferentes movimientos, para llegar a que el niño desarrolle la motricidad efectivamente es necesario realizar movimientos corporales desde muy temprana edad, es así que desarrollará significativamente la motricidad gruesa, para que haya un mejor

desenvolvimiento en su esquema corporal y sobre todo para que no tenga ninguna dificultad con los movimientos a realizarse fuera o dentro del aula.

La motricidad está representada y sustentada por la teoría del desarrollo cognitivo planteada por Piaget (1997): “La inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz. El psicoanálisis da una revalorización al cuerpo, la vivencia corporal que contribuye a personalizar de alguna manera el yo” (p. 15).

Considerando con lo anterior la teoría de Piaget menciona que los niños/as pasan a través de períodos concretos conforme su intelecto y capacidad, es decir es necesario relacionar lo motriz y la inteligencia para que así el niño alcance las habilidades y destrezas de esta forma se transmitirá un aprendizaje significativo. El desarrollo motriz es de vital importancia ya que se presentan distintas etapas de movimientos espontáneos y descontrolados en los niños/as.

Mendoza, Angélica (2017) manifiesta; “La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que en la primera infancia existe una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales” (p.9).

Acotando a lo mencionado por la autora, es fundamental el desarrollo de la motricidad en los niños a temprana edad ya que ayudará a controlar de mejor manera los movimientos, como son; caminar, trepar, correr etc., además es importante el desarrollo del esquema corporal ya que el niño no tendrá ninguna dificultad en desarrollar movimientos a la hora de realizar una actividad lúdica.

Por lo tanto, en los primeros años de la educación del niño y niña es fundamental desarrollar actividades motoras finas y gruesa ya que por medio de vivencias y experiencias descubren y exploran el conocimiento para luego captarlo y ponerlo en práctica en la vida tanto escolar como cotidiana.

Motricidad fina

La motricidad fina juega un papel importante en el desarrollo de la inteligencia, estas habilidades van evolucionando progresivamente por medio de la experimentación y el aprendizaje sobre su entorno, a través del juego el niño explora ciertos movimientos

con sus manos por esta razón es necesario efectuar actividades que conlleven al desarrollo de la motricidad fina.

El niño debe pasar por tres etapas sumamente importantes para desarrollar correctamente la motricidad fina: Etapa inicial (a través de la observación el niño puede alcanzar un modelo o imitación), Etapa intermedia (el niño mejora la coordinación y el desempeño de los movimientos, realizando un control sobre estos), Etapa madura (el niño integra todos los elementos del movimiento en una acción bien ordenada e intencionada). (Palacios, 2013, p. 10)

El niño desarrolla la motricidad en los primeros años de vida ya que al momento de gatear está desarrollando movimientos en su manos y dedos, de la misma manera al instante que recoge objetos que atrapa juguetes, o a más tardar al momento que juega con sus objetos analiza, palpa, baile, es aquí donde desarrolla una serie de movimientos que son voluntarios pero estos ayudan a su desenvolvimiento motriz, es así a más tardar pinta laminas, ejecuta movimientos finos ayudando al desarrollo óptimo de la destreza a desarrollar.

Es importante realizar antes del proceso de lectoescritura actividades tanto física y psíquicas, porque así el niño crecerá de manera eficiente y no tendrá problemas a un futuro.

La motricidad fina en la edad escolar es de gran importancia debido a que está ligada al desarrollo afectivo e intelectual que favorece el dominio corporal y la comunicación.

Los aspectos que se pueden trabajar en el nivel escolar son:

Coordinación Viso-manual: representa los movimientos realizados directamente con la mano, la muñeca, el antebrazo y brazo.

Este tipo de coordinación se da en la parte interna del grado, ya que al momento que el niño ingresa a la escuela desarrolla una serie de destrezas como son el rasgar, cortar, pintar, plasmar, gracias a todas estas actividades el niño desplegará de manera fructífera la motricidad viso manual.

Coordinación facial: este aspecto tiene dos adquisiciones el del dominio muscular y la comunicación a través de nuestro gesto.

En este punto la coordinación facial es importante para el desarrollo de los gestos en los niños esta actividad se realiza mediante juegos lúdicos que tengan como base los estados de ánimo del niño, además el niño plasmará en la hoja sus emociones, otra actividad que se puede desarrollar es el juego del espejo ayudando a imitar movimientos gestuales del resto de compañeros y compañeras.

Coordinación fonética: en los primeros meses de vida el niño comienza emitiendo sonidos espontáneos, luego va iniciando el aprendizaje que le permite llegar a la producción de palabras.

Es necesario comenzar a desarrollar la coordinación fonética en los primeros años de vida se tiene que comenzar con las primeras palabras básicas que usualmente dicen los niños a edad temprana, con esta estimulación ayudará al que el niño/a sea quien desarrolle de manera clara y precisa el vocabulario.

La motricidad fina constituye movimientos de coordinación de la vista y la mano, por consiguiente, al desarrollar actividades de rasgado, trozado, pintado, el estudiante podrá desarrollar de manera más eficiente la pinza digital iniciando así el proceso de lectoescritura.

Motricidad gruesa

Son los movimientos globales y amplios del cuerpo, es decir movimientos que no requieren de mucha precisión y que ayudan en el dominio corporal dinámico, además desarrollan fuerza, velocidad y agilidad.

La motricidad gruesa tiene sub estadios:

Dominio corporal dinámico

Capacidad para controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades tanto superiores como inferiores) y de moverlas voluntariamente haciéndolas sincronizar dejando de lado las brusquedades y la rigidez.

En este punto es necesario efectuar en los niños/as la rumba terapia, el baile es la etapa que el niño pone en práctica movimientos con todas las partes del cuerpo ya sea estos con la mano, brazo, cabeza, piernas y cadera.

Coordinación general

Comellas & Perpinyá (2003) afirma: “La coordinación general es el aspecto más global y conlleva que el niño haga todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo” (p.54).

Se supone que en este período el niño/a obtiene mayor noción de su propio cuerpo, además el niño/a se interesa por descubrir por si solo movimientos que integran todas las partes del cuerpo. Para tener un desarrollo óptimo y pleno en la coordinación general es necesario desarrollar actividades micro como macro para así desplegar una coordinación más trabajada y estable en todos los educandos.

Psicomotricidad

La psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central, que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza, a través de los patrones motores como la velocidad, el espacio y el tiempo.

Altamirano (2016) indica que: “La psicomotricidad favorece a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que le ayudará a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que les rodea” (p.54).

Coincidiendo con lo manifestado la psicomotricidad es todo a lo que se refiere a mente y cuerpo, gracias a esto los niños se desarrollan de manera efectiva en los aspectos de autonomía es decir lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el mundo que les rodea.

La psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Dichas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, titulación y perfeccionamiento profesional, constituyendo cada vez más el objeto de investigaciones científicas. (Pérez, 2005, p. 2)

Concordando con el autor para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas es necesario efectuar actividades que tengan que ver con mente y movimiento, estos ejercicios deben ser sincronizados y que se presente la concentración para que un movimiento resulte fructífero, desarrollando aspectos afectivos, emocionales, académicos de manera que le resulte divertido interactuar con el resto de personas.

La psicomotricidad tiene que ver con todo lo que le rodea ya sea concreto como abstracto, esto ayuda a incrementar la imaginación del niño/a, haciéndolos más creativos al momento de efectuar alguna actividad, es necesario como educadores dejar que el niño innove su trabajo, efectuando el desarrollo de las capacidades intelectuales.

Ochoa & Orellana (2012) afirma: “Las áreas de la Psicomotricidad son: Esquema Corporal, lateralidad, equilibrio, espacio, tiempo-ritmo, motricidad: motricidad gruesa y motricidad fina” (p.11).

Podemos entender que la adquisición del esquema corporal en edades tempranas es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo del niño. Esto es debido a que el esquema corporal permite al dicente desarrollar y mejorar la percepción de su propio cuerpo y del mundo que lo rodea, lo que favorecerá una mejor relación e interacción con los demás.

A raíz de todo lo anterior podemos definir la Psicomotricidad como una disciplina que procura que el alumno logre desarrollar sus capacidades físicas, cognitivas, afectivas y sociales a través del juego, considerando el cuerpo como un todo en relación consigo mismo y el entorno. Es importante señalar que el cuerpo como el estado mental está relacionados, ya que la mente transmite información y el cuerpo lo ejecuta de manera que las dos partes están sincronizadas.

Para lograr en los niños una psicomotricidad eficiente es necesario realizar actividades de exploración, reconocimiento, de solución de problemas, proyección de fantasías ya que además incrementa la imaginación y creatividad favoreciendo tanto a la salud física como psíquica.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma

El paradigma ha sido de tipo cuantitativo, pues orienta a la investigación desde lo numérico. Existen múltiples realidades sociales en la que el ser humano participa como ente activo de transformación porque siempre está dispuesto al cambio. Ha sido cuantitativa porque a través de la observación se cubrió la variable independiente y se pudo ponderar matemáticamente y estadísticamente los datos recopilados, los mismos que han sido descifrados mediante un análisis ecuánime y numérico. De igual manera se aplicó una ficha de observación ponderada cuyo análisis fue de carácter cuantitativo, cumpliéndose así con la identificación de la variable dependiente que tuvo que ver con la motricidad de los estudiantes.

Modalidad de investigación

De conformidad con Alzina Bisquerra Rafael (2009) en su libro titulado “Metodología de la investigación educativa”, se utilizó las siguientes modalidades:

Investigación de Campo

El estudio investigativo se ha realizado en el mismo lugar donde se producen los acontecimientos, en este caso en la Unidad Educativa “11 de Octubre”. Las fichas de observación se aplicaron tanto a los docentes como a los estudiantes.

Investigación Descriptiva

Se utilizó esta investigación para describir la realidad tal cual aparece. Por un lado, se observó el comportamiento de los docentes en la hora de educación física; y, por otra parte, se observó a los estudiantes. En los docentes se visualizó las estrategias lúdicas que lo aplican o no lo aplican, y en los estudiantes su desarrollo motriz.

Tipos de investigación

La presente investigación tiene las siguientes particularidades que permitieron la facilidad para obtener la información:

Exploratorio

La presente investigación con el tema “Las actividades lúdicas en el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la unidad educativa “11 de Octubre” de la ciudad de Quito, en el periodo 2019 al 2020” es de nivel exploratorio, ya que parte de una investigación de campo con la finalidad de analizar la relación entre las actividades lúdicas por parte del docente y el desarrollo motriz del estudiante.

Descriptivo

Es descriptivo por cuanto se realizó un análisis a los docentes y se observó el desarrollo motriz de los estudiantes. Esta descripción se complementa con la vivencia diaria de la práctica docente y los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Los instrumentos han sido validados por los expertos, MSc César Augusto Flores Sandoval, MSc Olga Romelia Morales Cachumba, MSc Sandra Bertha Mediavilla Benalcázar, quienes son especialistas en el campo de la educación mención en la enseñanza básica, secundaria y turismo una vez que lo validaron se lo aplico dentro de la institución educativa.

Población y muestra

Descripción del universo investigado: El número de elementos a ser investigados es considerable por lo cual se va a trabajar con el total de la población.

Cuadro N° 3. Población

Involucrados	Población	Porcentaje
Docentes	6	15%
Estudiantes	34	85%
Total	40	100%

Elaborado Por: La investigadora

Fuente: Población y Muestra

La población de estudio está compuesta por: La población es 40 por lo que es manejable y se puede acceder y desarrollar toda la investigación.

Matriz de Operacionalización de Variables
Cuadro N° 4. Variable Independiente: Actividades Lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA INSTRUMENTO	E
Las actividades lúdicas se proyectan como una dimensión del desarrollo del ser humano es decir se divide en juegos recreativos y características de los juegos, la primera se considera importante toda clase de juegos ya sean deportivos, tradicionales y las reglas que se van utilizar en dicha actividad, la segunda el juego se considera motivador y participativo despertando el interés por parte del participante.	Destrezas con criterio de desempeño del área de educación física.	Modos de jugar	La docente juega con sus estudiantes.	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente.	
		Manera grupal	La docente realiza juegos grupales.	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente	
		Normas de como jugar	La docente menciona las reglas antes de empezar un juego	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente	
		Construir implementos	Construye implementos deportivos con los niños y niñas.	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente	
	Juegos recreativos	Juegos Tradicionales	Realiza juegos tradicionales.	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente	
		Juegos Deportivos	Organiza juegos deportivos.	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente.	
		Juegos Motores	La docente efectúa juegos motores.	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente	
		Juegos			

Características de los juegos	Sensoriales	La docente organiza juegos sensoriales	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente
	Motivador	Motiva a los niños y niñas a participar en un juego	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente
	Participativa	Establece juegos participativos.	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente
	Juegos individuales	Introduce en las horas clases juegos individuales	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente
Juegos grupales	Plasma en las horas clases juegos grupales	Observación / Ficha de Observación dirigida al docente	

Elaborado Por: La investigadora

Fuente: Variable Independiente

Tabla: N°4

Cuadro N° 5. Variable Dependiente: Desarrollo Motriz

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
El desarrollo motriz es la capacidad para realizar progresiva y eficientemente diversas y nuevas acciones motoras que están relacionados con la motricidad y el esquema corporal, para lograr así una lateralidad y coordinación eficiente.	Motricidad	Motricidad Fina	Uso de la motricidad fina.	Observación / Ficha de observación. Dirigida a estudiantes.
		Motricidad Gruesa	Uso de la actividad gruesa.	Observación / Ficha de observación. Dirigida a estudiantes.
	Esquema Corporal	Lateralidad	Uso de la lateralidad(arriba-abajo-izquierda-derecha-afuera-adentro)	Observación/ Ficha de observación. Dirigida a estudiantes.

Coordinación	<i>Coordinación viso-motora</i>	Observación/ Ficha de observación. Dirigida a estudiantes.
	Coordinación Fonética.	Observación/ Ficha de observación. Dirigida a estudiantes.
	Equilibrio	Observación/ Ficha de observación. Dirigida a estudiantes.
	Relajación	Observación/ Ficha de observación. Dirigida a estudiantes.

Elaborado Por: La investigadora
Fuente: Variable Dependiente
Tabla: N°5

Análisis de resultados obtenidos de la ficha de observación dirigida a docentes (Variable independiente)

En el presente acápite se hace el análisis de los resultados fruto de la aplicación de las fichas de observación dirigidas tanto a los docentes como a los estudiantes. A continuación, se presenta el análisis de la variable independiente que tiene que ver con la ficha de observación aplicada a los docentes sobre las actividades lúdicas, además se podrá conocer los resultados para luego proceder con la aplicación de una mejora para los estudiantes que forman parte de la institución educativa.

Análisis de la Variable Independiente: Actividades lúdicas

A continuación, se presenta los resultados de la ficha de observación aplicada a los docentes del cuarto grado de la Unidad Educativa “11 de Octubre”. Además se podrá observar los resultados obtenidos en la aplicación de la ficha de observación.

Ficha de observación dirigida a docentes

Cuadro N° 6. Genero del personal docente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FEMENINO	6	100,0	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

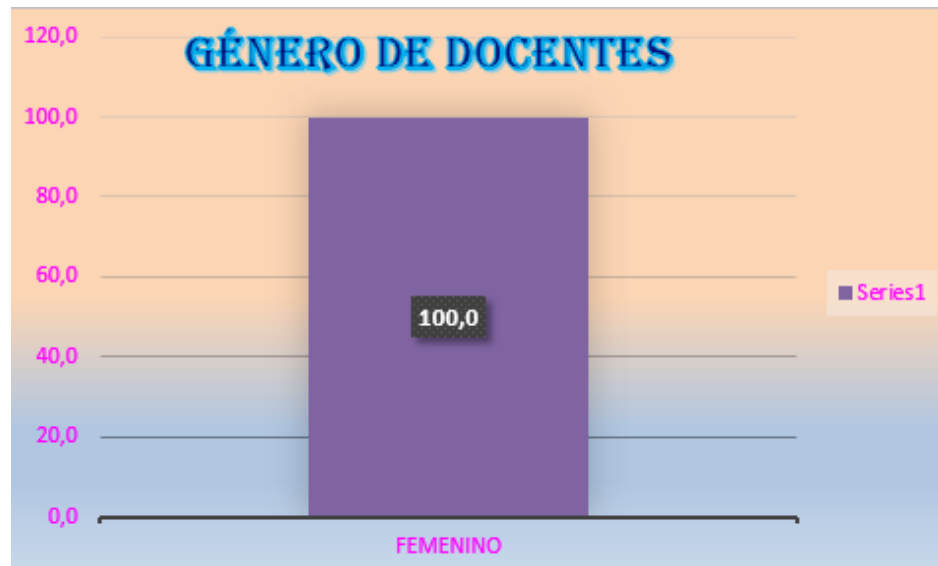


Gráfico N° 5 Edad de los estudiantes

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Ficha de observación a docentes

Análisis e interpretación de resultados

El 100% (6) del personal docentes de básica elemental, como de básica media son de género femenino. Esto conlleva a que la mayor parte del personal docente está conformado por docentes mujeres que imparten clases en la institución educativa.

Cuadro N° 7. Grado de imparte clases

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Segundo	1	16,7	16,7	16,7
	Tercero	1	16,7	16,7	33,3
	Cuarto	1	16,7	16,7	50,0
	Quinto	1	16,7	16,7	66,7
	Sexto	1	16,7	16,7	83,3
	Séptimo	1	16,7	16,7	100,0
	Total		6	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 6 Grado de E.G.B

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 100% (6) del personal docentes de básica elemental, como de básica media son docentes que imparten todas las materias incluidas el área de educación física. La planificación educativa se la realiza anualmente, y mensualmente y es presentada al coordinador de la junta académica del subnivel.

Cuadro N° 8. Jugar con los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

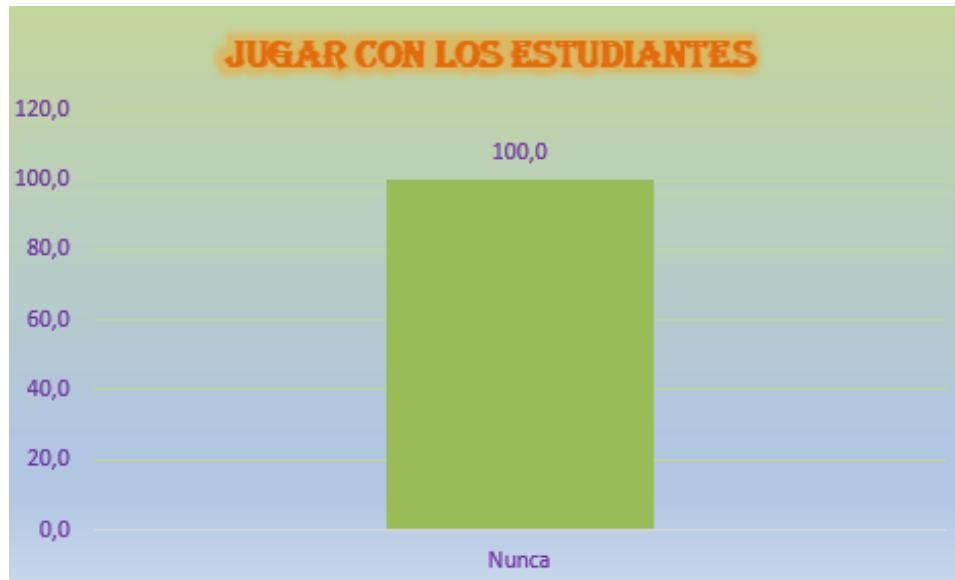


Gráfico N° 7 Jugar con los estudiantes

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 100% (6) de las docentes observadas, indica que nunca juegan con sus estudiantes. De acuerdo a lo observado las maestras nunca juegan con los estudiantes ya sea dentro o fuera del salón de clase. El juego es un elemento importante del aprendizaje, divertido y alegre ya que por medio de ello el niño abre su mente, se hace más dinámico y creativo, aprende normas que ayuda a su formación personal, fomenta el compañerismo y solidaridad con todos los integrantes del grupo, ayudando a mejorar la parte motora de su cuerpo. Estos datos evidencian que las docentes a la hora de impartir las clases de educación física nunca participan conjuntamente con los estudiantes en la ejecución de una actividad lúdica como es el juego, por lo tanto, los estudiantes se desmotivan.

Cuadro N° 9. Juegos grupales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	100,0	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

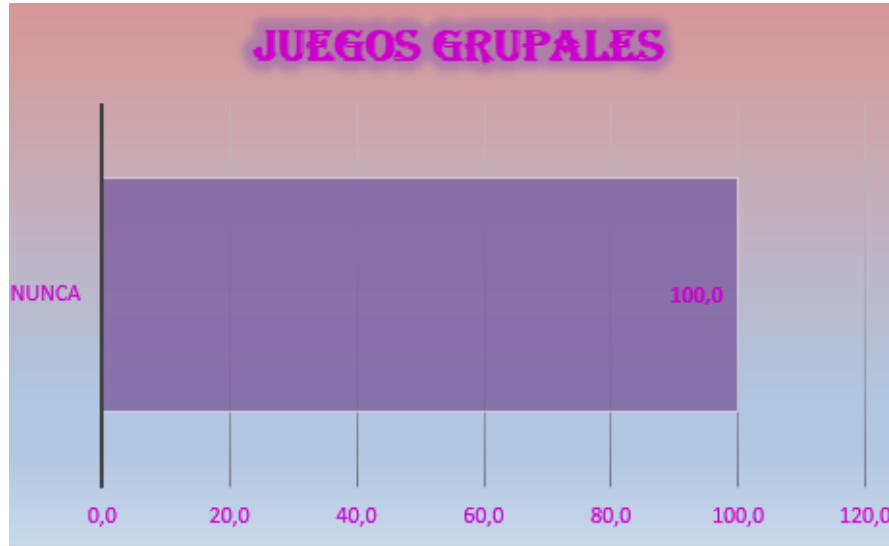


Gráfico N° 8 Juegos Grupales

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 100% (6) de las docentes observadas, indica que nunca realizan juegos grupales. De acuerdo a lo observado, las docentes nunca ejecutan juegos grupales a la hora de realizar una actividad lúdica. El juego grupal es aquel que se realiza entre varias personas, respondiendo al principio de sociabilización y están estimulados por la competencia. En el juego todo el grupo que participa está pendiente de las mismas consignas y de obtener el mismo resultado, efectuando así una convivencia armónica con el resto de participantes. Estos datos evidencian que a la hora de salir a las clases de educación física se trabaja con la destreza de EF.2.1.5. En esta destreza se da a conocer que los juegos se realizan de manera grupal, proporcionando la participación de todo el grupo.

Cuadro N° 10. Reglas de juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	16,7	16,7	16,7
	Nunca	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 9 Reglas de juego

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 83,3% (5) de las docentes observadas, indican que nunca dan a conocer las reglas de algún tipo de juego, mientras que el 16,7% (1) a veces. El juego es un método recreativo sujeto a reglas y normas con el principal objetivo generar diversión y en algunos de los casos triunfo, los juegos tienen en su totalidad reglas que debe de seguir reglas manifestadas por el docente quien es el guía encargado de facilitar la actividad, para que haya una determina secuencia a la hora de realizar la acción. Estos datos evidencian cuando las docentes a la hora de impartir la clase de educación física no dan a conocer a sus estudiantes las reglas y normas de una actividad, esto conlleva a que no haya la participación y colaboración de los estudiantes generando así distracción e indisciplina.

Cuadro N° 11. Recursos deportivos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	16,7	16,7	16,7
	Nunca	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 10 Recursos deportivos

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 83,3% (5) de las docentes observadas, se indica que nunca realizan recursos deportivos, mientras que el 16,7% (1) a veces. De acuerdo a lo observado nunca las maestras elaboran un recurso deportivo acorde a lo que se va a trabajar con la planificación ya establecida. El grupo de recursos deportivo, móvil y fijo que se utiliza especialmente en el área de Educación Física sirve para la realización de las actividades para conseguir que el estudiantado alcance los indicadores de logro expuestos en el currículo. Estos datos evidencian cuando las docentes al salir a la hora de educación física no elaboran algún recurso deportivo generando así clases rutinarias y poco participativas.

Cuadro N° 12. Juegos tradicionales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	16,7	16,7	16,7
	Nunca	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 11 Juegos tradicionales

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 83,3% (5) de las docentes observadas, se indica que nunca realizan juegos tradicionales, mientras que el 16,7% (1) a veces. Los juegos tradicionales son actividades autóctonas de nuestro entorno, es decir a través de los juegos se refleja la cultura y tradiciones propias de un lugar, por tal manera no se debe de perder la costumbre de involucrar a los juegos tradicionales ya que es una parte muy grande de cada región. Estos resultados evidencian cuando se realizan actividades extracurriculares, es decir solo en programas se realiza juegos tradicionales, entonces esto conlleva a la poca iniciativa que presentan los docentes a la hora de fomentar los juegos autóctonos de nuestro país.

Cuadro N° 13. Juegos deportivos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	100,0	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 12 Juegos deportivos

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 100% (6) de las docentes observadas, se indica que nunca realizan juegos deportivos. De acuerdo a lo observado las docentes nunca efectúan juegos deportivos a la hora de salir a las clases de educación física. Los juegos deportivos son aquellos juegos relacionados con la educación física y el deporte, que son implementados de manera individual o grupal y, que fomentan el desarrollo sensorial y motriz del estudiante, las actividades deportivas, presenta contenidos relativos al juego y a las actividades deportivas entendidos como manifestaciones culturales de la motricidad humana. Estos resultados evidencian cuando se realiza competencias deportivas dentro de la institución educativa aquí es donde las docentes presentan poco interés en la participación de sus estudiantes generando así poca colaboración e intervención a sus educandos.

Cuadro N° 14. Juegos motores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	16,7	16,7	16,7
	Nunca	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 13 Juegos motores

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 83,3% (5) de las docentes observadas, se indica que nunca realizan juegos motores, mientras que el 16,7% (1) a veces. Los juegos motores son aquellos que interviene cada parte del sistema muscular, es decir aquí se involucran los diferentes movimientos corporales, así como la concentración y la memoria, involucrando a la coordinación, equilibrio, fuerza, percepción espacial y velocidad facilitando el desarrollo corporal. Estos resultados evidencian que a la hora de salir a las clases de educación física las docentes no realizan ningún tipo de juego motor como, por ejemplo; juegos de locomoción, juegos de velocidad, juegos de lanzamientos y recepciones, juegos de fuerza, juegos de agilidad, además las clases son rutinarias y aburridas de esta manera los estudiantes demuestran poco interés al realizar una actividad y su aprendizaje es tradicional y poco significativo.

Cuadro N° 15. Motivación al realizar un juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	100,0	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 14 Motivación al realizar un juego

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 100% (6) de las docentes observadas, indican que nunca realizan un juego por tal manera no fomentan en sus estudiantes la motivación al participar en un juego. La motivación tiene su origen a partir del propio individuo, movido especialmente por la curiosidad y el descubrimiento de lo nuevo, los estudiantes que son motivados toman el aprendizaje de manera creativa, construyendo su propio conocimiento y haciéndola de ella fácil y dinámica. Estos resultados evidencian al momento que se realiza las visitas áulicas, es ahí cuando las docentes tienen poca iniciativa a presentar la pausa activa ya sea esta antes durante y después de la hora clase, generando en el estudiantado desconcentración, indisciplina y poca participación en la hora clase, por tal manera es necesario efectuar una actividad lúdica como en este caso el juego ya que ayuda al estudiante a motivarse para que de esta manera el aprendizaje sea recibido de manera significativa.

Cuadro N° 16. Juegos participativos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	16,7	16,7	16,7
	Nunca	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 15 Juegos participativos

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 83,3% (5) de las docentes observadas, se indica que nunca realizan juegos participativos, mientras que el 16,7% (1) a veces. Para que haya participación es necesario intercambiar ideas entre docente y estudiante, sobre todo motivarles para que participen es un gran paso para la adquisición del aprendizaje, en definitiva, la participación les ayuda a tener mayor autonomía, responsabilidad y espíritu de superación, fomentando ciertos valores que son imprescindibles como la colaboración, la solidaridad, el respeto, el trabajo en equipo y la pertenencia a un grupo. Estos datos evidencian en la clase de educación física la docente presenta poco interés en hacerles participar a todo el grupo, por esta razón las niñas y niños no presentan estimulación al realizar una actividad o ejercicio, además la materia de educación física la ven como aburrida y rutinaria.

Cuadro N° 17. Participación de los estudiantes en la ejecución de un juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	16,7	16,7	16,7
	Nunca	5	83,3	83,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 16 Participación de los estudiantes a la hora de jugar

Fuente: Ficha de observación a docentes

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 83,3% (5) de las docentes observadas, se indica que nunca incentivan a los estudiantes a participar en un juego, mientras que el 16,7% (1) a veces. De acuerdo a lo observado, nunca las docentes motivan a la participación de todos los estudiantes a realizar una actividad recreativa. A través de las actividades lúdicas el profesor debe preferentemente adoptar una actitud de motivador y orientador, aceptando los diferentes puntos de vista que a menudo los estudiantes se guardan por el simple hecho de tener miedo a la hora de participar, logrando alcanzar aprendizajes perdurables. Estos datos evidencian cuando las docentes al realizar una actividad lúdica presentan poco interés en hacerles participar a todo el grupo de estudiantes, fomentando así la poca colaboración y participación en la hora clase.

Análisis de resultados obtenidos de la ficha de observación dirigida a estudiantes (Variable dependiente)

En el presente contenido se hace el análisis de los resultados fruto de la aplicación de las fichas de observación a los estudiantes.

A continuación, se presenta el análisis de la variable dependiente que tiene que ver con la ficha de observación aplicada a los estudiantes del cuarto grado de educación básica sobre el desarrollo motriz, además se podrá conocer los resultados para luego proceder con la aplicación de una mejora para los estudiantes que forman parte de la institución educativa.

Análisis de la variable dependiente: Desarrollo motriz

A continuación, se presenta los resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad Educativa “11 de Octubre”. De esta manera se logrará conocer el estado actual en que se encuentran los estudiantes con referencia al desarrollo motriz, para proceder a la toma de decisiones en beneficio de los niños y niñas del plantel educativo.

Ficha de observación dirigido a estudiantes

Cuadro N° 18. Edades estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	8 años	7	20,6	20,6	20,6
	9 años	27	79,4	79,4	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

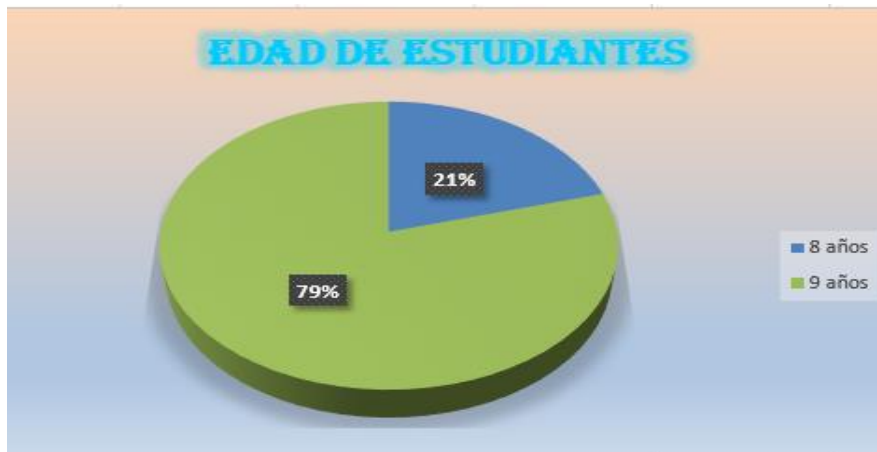


Gráfico N° 17 Edad de estudiantes

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 79,4% (27) de los estudiantes encuestados tienen 9 años de edad, mientras el 20,6 % (7) tienen 8 años de edad. Los niños pertenecen al sector rural del condado alto de la comunidad de Catzuqui de Velasco, sus padres se dedican a la agricultura y ganadería de esta manera los representantes encomiendan la educación de sus hijos al centro educativo.

Cuadro N° 19. Género de estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	16	47,1	47,1	47,1
	Femenino	18	52,9	52,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

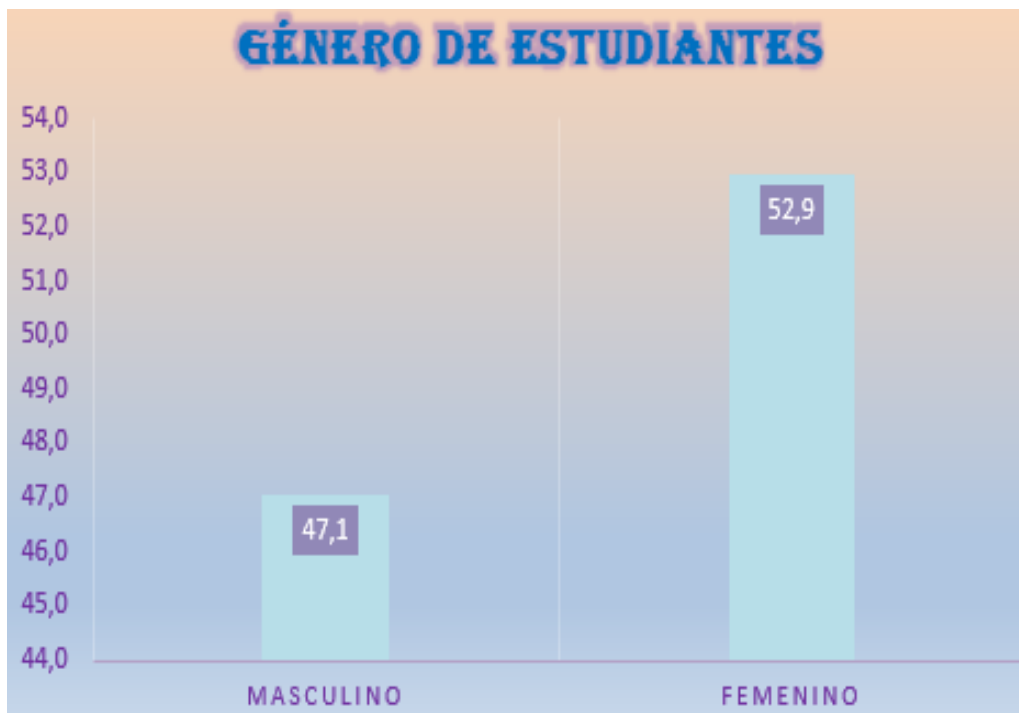


Gráfico N° 18 Género de estudiantes

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 52,9% (18) de los estudiantes encuestados son de género femenino, mientras que el 47,1% (16) son de género masculino. Se puede visualizar que la mayor parte de los estudiantes son niñas, ya que es un indicador positivo porque se ve reflejado que sus padres apoyan a sus hijas en el desarrollo integral y académico de sus representados.

Cuadro N° 20. Asignatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Educación Física	34	100,0	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 19 Asignatura

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 100% (34) de los estudiantes encuestados reciben la materia de educación física. De esta manera se logra delimitar que la Educación Física forma parte de la malla curricular, ayudando a fomentar en los estudiantes habilidades motrices básicas, a su vez el desarrollo de competencias físicas, la materia tiene la duración de 5 periodos la cual se imparte semanalmente.

Cuadro N° 21. Sujeta sus cordones

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	29,4	29,4	29,4
	A veces	16	47,1	47,1	76,5
	Nunca	8	23,5	23,5	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

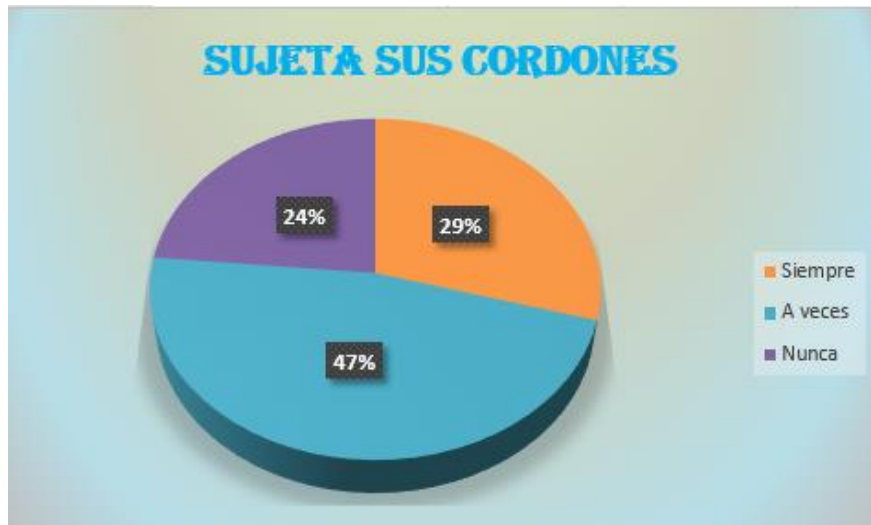


Gráfico N° 20 Sujeta sus cordones

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 47,1% (16) indican que a veces los estudiantes sujetan sus cordones, mientras que el 29,4% (10) siempre y el 23,5% (8) nunca. De acuerdo a lo observado a veces los estudiantes sujetan sus cordones antes durante y después de las horas clases. Los niños demuestran que no tienen la capacidad motriz de sujetar sus cordones, esta capacidad permite que los estudiantes tengan una coordinación viso- motora la cual es primordial en el desarrollo del esquema corporal, Estos datos evidencian cuando los estudiantes salen a las clases de educación física o al recreo y se observa a muchos estudiantes con sus cordones sueltos conllevando así a generarse alguna caída o lesión.

Cuadro N° 22. Dibuja siguiendo la secuencia en la cuadrícula

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	23,5	23,5	23,5
	A veces	15	44,1	44,1	67,6
	Nunca	11	32,4	32,4	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 21 Dibuja siguiendo la secuencia en la cuadrícula

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 44,1% (15) indican que a veces los estudiantes dibujan siguiendo la secuencia en la cuadrícula, mientras que el 32,4% (11) nunca y el 23,5% (8) siempre. De acuerdo a lo observado a veces los estudiantes siguen la secuencia del dibujo en la cuadrícula. El uso de la cuadrícula permite al estudiante copiar imágenes con exactitud, con esta técnica se aprende a observar las superficies de las formas y se acierta el dibujo gracias a la unión de puntos, además esta técnica ayuda a desarrollar la pinza digital ya que gracias a estas actividades el estudiante sigue la secuencia lógica del dibujo. Estos datos evidencian cuando los estudiantes a la hora de realizar una actividad les dificultan seguir la secuencia del dibujo en la cuadrícula.

Cuadro N° 23. Técnica del pintado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	26,5	26,5	26,5
	A veces	14	41,2	41,2	67,6
	Nunca	11	32,4	32,4	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 22 Técnica del pintado

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 41,2% (14) indican que a veces los estudiantes realizan la técnica del pintado, mientras que el 32,4% (11) nunca y el 26,5% (9) siempre. La pintura o artes pictóricas hace hincapié a una forma artística que busca representar la realidad gráficamente, empleando para ello formas, dimensiones y colores sobre un plano, a partir de pigmentos naturales y sintéticos, esta técnica ayuda al estudiante a desarrollar la motricidad fina porque a través del dibujo se ve reflejado la cobertura de la pintura sobre la imagen, además gracias los músculos cortos se puede efectuar actividades como recortar figuras y ensartar o agarrar el lápiz para pintar. Estos datos evidencian cuando los estudiantes a la hora de realizar la técnica del pintado sobre un dibujo, presentan dificultad ya que se salen de los bordes de la imagen generando así una distorsión al observar la presentación del dibujo.

Cuadro N° 24. Saltos con un pie

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	11,8	11,8	11,8
	A veces	15	44,1	44,1	55,9
	Nunca	15	44,1	44,1	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 23 Saltos con un pie

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

El 44,1% (15) indican que a veces los estudiantes, efectúan el salto con un pie, mientras que el 44,1% (15) nunca y el 11,8% (4) siempre. Los saltos involucran un despegue de la superficie con o sin carrera previa, estos ejercicios ayudan al equilibrio y coordinación del estudiante, por tal manera saltar con un pie es una actividad esencial que el niño o niña debe realizar ya que trabaja la mayor parte de los músculos, mejorando el equilibrio, la coordinación y sobre todo aumenta la resistencia muscular, proporcionando mejores condiciones físicas para el perfeccionamiento del esquema corporal. Estos datos evidencian cuando los estudiantes al momento de efectuar el salto con un solo pie presentan dificultad en la parte motora de su cuerpo ya que no logran alcanzar la actividad.

Cuadro N° 25. Camina siguiendo la línea recta

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	14,7	14,7	14,7
	A veces	19	55,9	55,9	70,6
	Nunca	10	29,4	29,4	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 24 Camina siguiendo la línea recta

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 55,9% (19) indican que a veces los estudiantes pueden mantener el equilibrio al caminar sobre una línea recta, mientras que el 29,4% (10) nunca y el 14,7% (5) siempre. De acuerdo a lo observado a veces los estudiantes presentan dificultad al caminar sobre una línea recta. María Montessori creó un juego llamado caminar por la línea recta para que los niños consiguieran fortalecer el control motor que dispone los movimientos, con este juego el niño consigue mejorar su equilibrio y perfeccionar su postura y coordinación motora gruesa. Estos datos evidencian cuando se presenta un ejercicio que tiene que ver con caminar sobre una línea recta, el estudiantado presenta mucha dificultad ya que no ha desarrollado la parte motora de su cuerpo, por tal manera le resulta complicado demostrar la actividad.

Cuadro N° 26. Sube y baja escaleras

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	23,5	23,5	23,5
	A veces	19	55,9	55,9	79,4
	Nunca	7	20,6	20,6	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

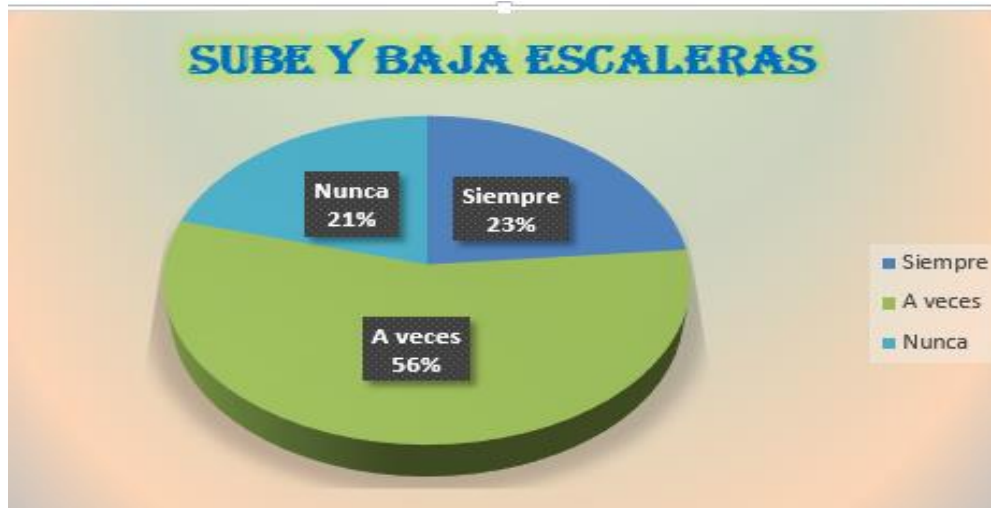


Gráfico N° 25 Sube y baja escaleras

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 55,9% (19) indican que a veces los estudiantes mantienen el equilibrio al subir y bajar o escaleras, mientras que el 23,5% (8) siempre y el 20,6% (7) nunca. Subir escaleras ayuda a fortalecer los pulmones y el corazón, las escaleras te fuerzan a subir y aumentar la resistencia, esto te ayuda a conseguir unos mayores niveles de fuerza y energía, además en el aspecto psicomotriz, subir y bajar escaleras es una de las actividades fundamentales que el niño debe realizar; entre otros motivos porque es un gran avance para su independencia brindando así mejorar su coordinación y equilibrio. Estos datos evidencian cuando se realiza ejercicios de calentamiento es ahí donde se puede visualizar el equilibrio y coordinación que tienen los estudiantes a efectuar la actividad.

Cuadro N° 27. Corre hacia adelante y hacia atrás

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	14,7	14,7	14,7
	A veces	18	52,9	52,9	67,6
	Nunca	11	32,4	32,4	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 26 Corre hacia adelante y hacia atrás

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 52,9% (18) indican que a veces los estudiantes pueden correr hacia adelante y hacia atrás, mientras que el 32,4% (11) nunca y el 14,7% (5) siempre. De acuerdo a lo observado a veces los estudiantes mantienen el equilibrio y la coordinación al momento que se realiza la actividad de correr hacia adelante y hacia atrás. Correr y desplazarse hacia adelante y hacia atrás incrementa el equilibrio dándole al cuerpo una nueva representación sobre posiciones y movimientos, además correr mejora el estado físico y anímico de quien lo realiza. Estos datos evidencian a la hora de salir a la clase de educación física la mayor parte de estudiantes les dificulta efectuar la actividad, ya que algunos estudiantes tienen temor al caer, o de tropezarse con un compañero/a.

Cuadro N° 28. Golpea una pelota con un bate o un palo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	14,7	14,7	14,7
	A veces	10	29,4	29,4	44,1
	Nunca	19	55,9	55,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 27 Golpea una pelota con un bate o palo

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 55,9 % (19) indican que nunca los estudiantes pueden golpear la pelota con un bate, mientras que el 29,4% (10 a veces y el 14,7% (5) siempre. El juego del bate y pelota jugado entre dos equipos es un juego de equipo llamativo y fildeo que implica golpear una pelota pequeña, duro, cuero-revestido con un extremo redondeado de madera, plástico o bate de metal, los jugadores anotan ejecutando alrededor de las cuatro bases en el campo, esta actividad ayuda a los estudiantes a desarrollar la parte motora ya que integra movimientos motoras gruesos ayudando a la coordinación. Estos datos evidencian a la hora de salir a la clase de educación física la mayor parte de estudiantes no dominan la actividad la cual les dificulta batir la pelota por tal manera su coordinación es deficiente.

Cuadro N° 29. Recoge un objeto del suelo mientras corre

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	17,6	17,6	17,6
	A veces	14	41,2	41,2	58,8
	Nunca	14	41,2	41,2	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

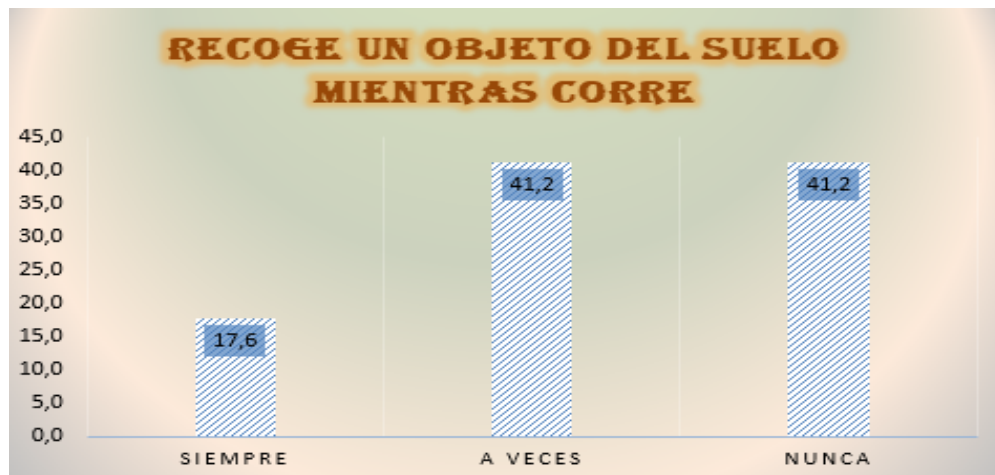


Gráfico N° 28 Recoge un objeto del suelo mientras corre

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 41,2 % (14) indican que a veces los estudiantes pueden recoger un objeto del suelo mientras corre, mientras que el 41,2% (14) nunca y el 17,6% (6) siempre. El correr mientras se recoge un objeto se ha venido generando como una práctica novedosa que mejora el equilibrio y sobre todo es una actividad sumamente divertida, además una alternativa para combatir la obesidad y el sedentarismo, también está despertando la atención y el interés de muchos niños/as ya que es una actividad que ayuda a desarrollar coordinación y equilibrio fortaleciendo cada parte del cuerpo. Estos datos evidencian al realizar un ejercicio de coordinación y muchos de los estudiantes presentan dificultad al recoger un objeto mientras corre, por tal manera es necesario seguir practicando estos tipos de ejercicios para así mejorar la coordinación viso-motora.

Cuadro N° 30. Mantiene el equilibrio caminando sobre una tabla

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	8,8	8,8	8,8
	A veces	10	29,4	29,4	38,2
	Nunca	21	61,8	61,8	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 29 Mantiene el equilibrio caminando sobre una tabla

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 61,8 % (21) indican que nunca los estudiantes pueden mantener el equilibrio caminando sobre una tabla, mientras que el 29,4% (10) a veces y el 8,8% (3) siempre. Hacer un recorrido caminando sobre una tabla es todo un reto para niños de corta edad, requiere caminar con mucha precaución y no salirse del camino, cuando controle este nivel de dificultad, se puede intentar con otros objetos y añadir complejidad al recorrido esta actividad ayuda a los niños a fortalecer el equilibrio ya que al caminar sobre una tabla se pone en juego la concentración conjuntamente con el control tónico-postural, ya que este facilita el equilibrio corporal. Estos datos evidencian cuando se trabaja el equilibrio y se da a conocer las instrucciones de la actividad, de esta manera se observa que muchos estudiantes presentan demasiada dificultad al realizar el ejercicio.

Cuadro N° 31. Encesta el balón en la canasta

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	23,5	23,5	23,5
	Nunca	26	76,5	76,5	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 30 Encesta el balón en la canasta

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 76,5 % (26) indican que nunca los estudiantes pueden encestar el balón en la canasta, mientras que el 23,5% (8) a veces. El lanzamiento es la acción por la que se arroja el balón al aro contrario, este deporte se lo realizar de manera individual y/o grupal originando diferentes movimientos motrices al momento de atacar al oponente, destinados a realizar las mejores tácticas para proceder a encestar. Estos datos evidencian cuando se trabaja el baloncesto y se les mencionan a los estudiantes las reglas, tácticas, y técnicas del basquetbol, es así que los estudiantes no logran conseguir realizar un aro como delimitante es la ausencia de la coordinación viso-motora al realizar lanzamientos en la canasta.

Cuadro N° 32. Domina el balón al realizar cambio de dirección y sentido

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	2,9	2,9	2,9
	A veces	9	26,5	26,5	29,4
	Nunca	24	70,6	70,6	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 31 Domina el balón al realizar cambio de dirección y sentido

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 70,6 % (24) indican que nunca los estudiantes pueden dominar el valor al realizar cambio de dirección y sentido, mientras que el 26,5% (9) a veces y el 2,9% (1) siempre. Al hablar de cambios de dirección y sentido se refiere a la inclinación del básquetbol en el cual un jugador dribla a su defensor amagando ir hacia un lado y cambiando rápidamente el balón de mano y de dirección y sentido donde el estudiante se ejercita para mantener la postura del cuerpo, poniendo en práctica el equilibrio, la postura y el esquema corporal. Pasando el balón de la mano derecha e izquierda, así como el cambio de dirección y sentido, a su vez la mayor parte de estudiantes presentan dificultad ya que en primer lugar no dominan el balón, por tal manera al realizar la actividad el balón se esparce por toda la cancha.

Cuadro N° 33. Pases sin perder el contacto viso motor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	2,9	2,9	2,9
	A veces	8	23,5	23,5	26,5
	Nunca	25	73,5	73,5	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 32 Pases sin perder el contacto viso motor

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 73,5 % (25) indican que nunca los estudiantes pueden ejecutar pases sin perder el contacto viso motor, mientras que el 23,5% (8) a veces y el 2,9% (1) siempre. El pase es la acción de lanzar el balón hacia un compañero con el objetivo de salvaguardar la posesión del balón para el equipo a la vez que sirve para mover a las defensas y conseguir mejores posicionamientos de tiro. Para realizar esta actividad el estudiante debe dominar la percepción, así como visión del espacio, distancias, dirección, peso de un objeto, etc. Estos datos evidencian las tácticas de pases, la cual el estudiante les dificulta recibir los pases sin perder el contacto viso motor con su compañero de equipo, por esta manera se trabaja mucho coordinación y equilibrio, para que al momento de ejecutar la actividad no se les complique receptor el balón.

Cuadro N° 34. Ritmo y tiempo en la marcha

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	8,8	8,8	8,8
	A veces	13	38,2	38,2	47,1
	Nunca	18	52,9	52,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 33 Ritmo y tiempo en la marcha

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 52,9 % (18) indican que nunca los estudiantes ejecutan la marcha con ritmo y tiempo, mientras que el 38,2% (13) a veces y el 8,8% (3) siempre. La marcha es una actividad que implica mantener la postura del cuerpo, teniendo una estrecha relación con la parte motora, efectuando movimientos sincronizados a fin de resultar útiles para la ejecución de la misma. Estos datos evidencian cuando se trabaja la marcha la cual los estudiantes presentan mucha descoordinación en tiempo y ritmo generando al resto de compañeros confusión, cabe mencionar que la marcha es el ente primordial en el desarrollo motor por esa manera debemos considerar a la marcha como principal temática a enseñar.

Cuadro N° 35. Juego de la mímica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	17,6	17,6	17,6
	A veces	19	55,9	55,9	73,5
	Nunca	9	26,5	26,5	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 34 Juego de la mímica

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 55,9 % (19) indican que a veces los estudiantes ejecutan el juego de la mímica, mientras que el 26,5% (9) nunca y el 17,6% (6) siempre. El juego de la mímica es una actividad sumamente divertida y entretenida porque ayudan a los niños a mejorar su expresión corporal y a manifestar emociones y sentimientos mediante la comunicación no verbal, además fomenta en los niños la creatividad y la imaginación al poner en marcha esta actividad. Estos datos evidencian cuando se realiza el juego de la mímica los estudiantes son entusiasmado al realizar dicha actividad ya que genera disfrute y diversión sacando lo mejor de ellos, con esto desarrollan los estudiantes imaginación y mucha creatividad.

Cuadro N° 36. Juego de la estatua

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	23,5	23,5	23,5
	A veces	23	67,6	67,6	91,2
	Nunca	3	8,8	8,8	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

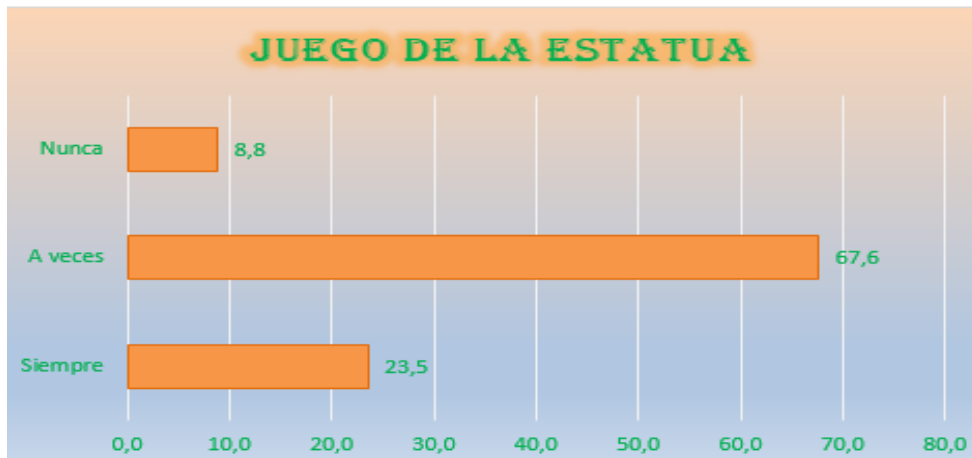


Gráfico N° 35 Juego de la estatua

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 67,6 % (23) indican que a veces los estudiantes efectúan el juego de la estatua, mientras que el 23,5% (8) siempre y el 8,8% (3) nunca. El juego de la estatua brinda horas de diversión cuando oyes música, bailas a todo dar, pero cuando para la música, te congelas como una estatua. El Juego de las Estatuas es adecuado para todas las edades, ya que por medio de ella se demuestra la concentración que el niño presenta a ejecutar la actividad, además está estrechamente relacionada con el cuerpo y mente. Estos datos evidencian cuando se efectúa el juego de la estatua proporcionando horas de risas interminables mientras los jugadores observan las posturas chistosas de los demás, ayudando a explotar el potencial de cada estudiante.

Cuadro N° 37. Juego del espejo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	17,6	17,6	17,6
	A veces	22	64,7	64,7	82,4
	Nunca	6	17,6	17,6	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 36 Juego del espejo

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 64,7 % (22) indican que a veces los estudiantes efectúan el juego del espejo, mientras que el 17,6% (6) siempre y el 17,6% (6) nunca. El juego consiste en fomentar la reflexión sobre uno mismo, enseñándoles a valorarse y quererse mediante el conocimiento de sus cualidades, de esta forma hará un análisis inconsciente de sus cualidades positivas y negativas, además en este entretenido juego participa el esquema corporal que se define como la abstracción que tenemos hacia nuestro propio cuerpo y los diferentes movimientos que pueden lograr realizarlos. Estos datos evidencian cuando se efectúa el juego del espejo y los estudiantes se sienten motivados al realizar la actividad ya que con este sencillo juego les enseñamos a valorarse y a creer en ellos mismos se les induce a hacer una reflexión personal sobre sus propias cualidades.

Cuadro N° 38. Imita sonidos de animales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	12	35,3	35,3	35,3
	A veces	20	58,8	58,8	94,1
	Nunca	2	5,9	5,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 37 Imita sonidos de animales

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 58,8 % (20) indican que a veces los estudiantes ejecutan el juego de imitar sonidos de animales, mientras que el 35,3% (12) siempre y el 5,9% (2) nunca. Jugar a imitar sonidos de animales es uno de los juegos más extendidos a nivel mundial los niños/as se divierten captando, dramatizando e imitando a los animales ayudando así a desarrollar los sentidos y a la vez el lenguaje. Estos datos evidencian que este juego los niños son los principales protagonistas en efectuar la actividad ya que con su creatividad e imaginación se obtiene resultados relevantes, además es un ejercicio con el que ayudamos a desarrollar el lenguaje e incrementar el vocabulario de una forma divertida y muy didáctica, facilitando la discriminación de sonidos además de fomentar la correcta articulación de las diferentes palabras.

Cuadro N° 39. Cuenta la historia utilizando diferentes sonidos y mímica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	26,5	26,5	26,5
	A veces	12	35,3	35,3	61,8
	Nunca	13	38,2	38,2	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 38 Cuenta la historia utilizando diferentes sonidos y mímica

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación de resultado

El 38,2 % (13) indican que nunca los estudiantes cuentan la historia utilizando diferentes sonidos y mímica, mientras que el 35,3% (12) a veces y el 26,5% (9) siempre. Prexiste una analogía clara con la memoria, concentración y atención, ejercitando y utilizando la capacidad de análisis y síntesis al realizar el juego es sumamente enriquecedora porque es aquí donde el profesor empieza con los diferentes sonidos y cada dos minutos se escucha un sonido diferente, los estudiantes puedan concluir la frase de manera creativa. Estos datos evidencian cuando se efectúa el juego de contar la historia utilizando diferentes sonidos y mímica, los estudiantes tienen dificultad al momento de emitir sonidos y seguir la secuencia lógica en lo que se desea alcanzar, por tal manera es necesario seguir reforzando para que haya así una mejor comprensión en la frase que se desea emitir.

Análisis del instrumento de recolección de resultados

Con estos resultados se ha logrado analizar el objetivo dos el cual señala que: Identificar el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”; lo que se infiere que los estudiantes no tienen un buen desarrollo motriz, además la ficha de observación aplicada se deduce que las docentes nunca aplican estrategias lúdicas de aprendizaje, delimitando así el 100% del personal docente del subnivel de básica elemental como de básica media desconocen actividades lúdicas por lo que constituye desconocimiento acerca del tema, del mismo modo tienen relación con estos resultados el objetivo uno el cual señala que: Analizar la diversidad de actividades lúdicas que se han aplicado en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”; lo que se deduce que los docentes presentan desconocimiento en la realización de actividades lúdicas en la hora clase.

Los estudiantes presentan escaso desarrollo motriz los cuales se observa en lo siguiente: El 47,1% de los estudiantes presentan dificultad en sujetar los cordones, el 44,1% de los estudiantes presentan dificultad en dibujar siguiendo la secuencia de la cuadrícula, el 41,2% de los estudiantes presentan dificultad en efectuar la técnica del pintado, el 55,9% de los estudiantes presentan dificultad en caminar siguiendo la línea recta, el 56% de los estudiantes presentan dificultad en subir y bajar escaleras, el 52,9% de los estudiantes presentan dificultad en correr hacia adelante y hacia atrás, el 56% de los estudiantes presentan dificultad en golpear una pelota con un bate o un palo, el 41,2% de los estudiantes presentan dificultad en recoger un objeto mientras corre, el 61,8% de los estudiantes presentan dificultad en mantener el equilibrio caminando sobre una tabla, el 76,5% de los estudiantes presentan dificultad en encestar el balón, el 70,6% de los estudiantes presentan dificultad en dominar el balón y realizar cambios de dirección y sentido, el 73,5% de los estudiantes presentan dificultad en ejecutar pases sin perder el contacto viso motor, el 52,9% de los estudiantes presentan dificultad en efectuar el ritmo y tiempo en la marcha, el 64,7% de los estudiantes presentan dificultad en la realización del juego del espejo, de esta manera se observa las dificultades que presentan los estudiantes al realizar una

actividad o ejercicio, por consiguiente la presente investigación permite conocer el estado actual que se encuentran los estudiantes en el desarrollo motriz, permitiendo fortalecer la comunicación entre docente y estudiante, así como entre pares, mejorando las habilidades motrices básicas, logrando obtener resultados significativos en el desarrollo tanto físico e intelectual del estudiantado, permitiendo alcanzar un aprendizaje fructífero y duradero.

Con los datos obtenidos de la ficha de observación es necesario efectuar actividades que estas ayuden al rendimiento del esquema corporal de los estudiantes ya que presentan dificultades a la hora de realizar actividades en este caso de coordinación, lateralidad, equilibrio, es así que se debe capacitar a todos los docentes que imparten clases de la materia de educación física para que haya resultados significativos en beneficio de toda la población estudiantil, proponiendo técnicas lúdicas para fortalecer la enseñanza de la motricidad fina y gruesa a través de juegos dinámicos con el fin de lograr desarrollar habilidades motrices que beneficien a todos los estudiantes del cuarto grado de educación básica, además es necesario implementar nuevas metodologías y técnicas de enseñanza, de esta manera se logrará obtener un mejor control y dominio de la parte motora.

Es importante motivar al docente a realizar actividades que tiene como base el juego, ya que esto ayuda a fomentar las relaciones interpersonales, de este modo los estudiantes descubrirán diferentes maneras de ejecutar un juego de una manera innovadora y creativa involucrando habilidades motrices y con ello convirtiéndose en clases más divertidas y significativas.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

La presente propuesta tiene como base la ejecución de talleres de actividades lúdicas para el mejoramiento de las habilidades motrices básicas, puesto que es un tema trascendental hoy en la actualidad porque la mayor parte de docentes de la unidad educativa no realizan actividades dentro o fuera de clase convirtiéndose en docentes habituales que no buscan las estrategias para hacer de sus clases innovadoras y participativas, además el taller de actividades lúdicas es fundamental para el interaprendizaje, porque conlleva un sin número de actividades que son de relevancia a la hora de ejecutarlos, además de motivar, participar e incentivar a los estudiantes ayuda a desarrollar movimientos motrices que son importantes en el desarrollo de los niños porque van adquiriendo habilidades y destrezas que sin duda beneficiarán a la parte intelectual, social y motriz, cumpliendo así con el objetivo tres que deduce a proponer talleres de actividades para fomentar en los estudiantes nuevas formas de aprender.

La propuesta posee viabilidad puesto que la unidad educativa conjuntamente con la autoridad da apertura para la realización de la presente investigación, además que es un tema que no se ha puesto en marcha en la institución y es novedoso para toda la comunidad educativa, el modelo de gestión para la implementación de los talleres tiene sustento por parte de la autoridad así como de organismos que siempre han estado presentes en contribución de la población estudiantil, asimismo los estudiantes al realizar talleres son ellos quienes demuestran interés, entusiasmo, alegría por participar en las actividades extracurriculares que a menudo se lo realiza.

Propuesta de solución al problema

TEMA: Talleres de actividades lúdicas para el mejoramiento de las habilidades motrices básicas para los estudiantes del cuarto grado de educación básica, de la Unidad Educativa “11 de Octubre” de la ciudad de Quito, en el periodo lectivo 2019 al 2020.

Datos informativos:

- **Institución:** Unidad Educativa “11 de Octubre”
- **Nivel/ subnivel:** Básica Elemental
- **N° de estudiantes de la institución:** 405 estudiantes
- **N° de estudiantes beneficiados:** 34 estudiantes
- **N° de docentes:** 20 docentes
- **N° de docentes beneficiados:** 6 docentes
- **Dirección de la escuela:** El condado alto- Catzuqui de Velasco
- **N° de teléfono:** 023352015
- **Correo electrónico:** 17h00178@gmail.com

Antecedentes de la propuesta:

La Unidad Educativa “11 DE OCTUBRE” está ubicada en la Zona 9, Distrito 17D03, Circuito 17D03C05_06_07_12. Atiende a 405 niños y jóvenes; al encontrarse ubicada en un área urbano- marginal del Distrito Metropolitano de Quito (Catzuquí de Velasco) presenta varias necesidades en toda la comunidad y por ende en la institución educativa, por ejemplo: no cuenta con servicios básicos como agua potable, recolección de basura y servicio de transporte público y nos encontramos con una realidad que afecta a los estudiantes ya que no se observa la responsabilidad del acompañamiento por parte de los padres de familia en lo que se refiere al desarrollo académico y conductual del proceso de la enseñanza –aprendizaje, en su gran mayoría los padres no concluyeron sus estudios, lo que ha hecho esta comunidad sea cuna de la agricultura.

En la Unidad Educativa no cuenta con experiencias parecidas al desarrollo de actividades lúdicas, ya que ningún docente que ha prestado sus servicios no ha puesto en marcha algún proyecto para el beneficio de toda la comunidad educativa.

La falta de actividades lúdicas revela que aún existen dificultad en el desarrollo de las habilidades motrices básicas esto se plantea por la falta de comunicación entre el docente y el estudiante generando dudas e inquietudes antes de empezar a realizar un juego, además si se respetaran las normas de juego y la convivencia entre los estudiantes generaría empatía, respeto, disfrute, diversión y entretenimientos con todos los miembros del grupo, por otro lado se ampliaría de manera fructífera los movimientos del esquema corporal como en este caso la motricidad equilibrio y coordinación.

El juego es considerado una estrategia ludica para la obetencion del aprendizaje en la cual se hace más dinámico y creativo utilizando actividades ludicas, también se fortalece el compañerismo y solidaridad con todos los integrantes del grupo, estos datos se evidencian cuando las autoridades realizan las visitas áulicas sin aviso previo o sea imprevistas, ya que al momento de realizar el ciclo del aprendizaje, la mayoría de maestros se saltan el punto de la motivación (actividad lúdica) antes de iniciar con las actividades planificadas.

A medida que se presente las actividdaes lúdicas el docente debe poseer una condición de guía, instructor y sobre todo de lider, ya que los cocnocimientos que son impartidos los estudiantes lo van a captar de manera eficiente, esto se evidencian al momento de realizar una actividad lúdica el docente es quien guía y orienta al estudiantado enunciando las normas y reglas del juego para que así el resultado sea divertido y fructífero.

Los juegos son la base primordial para el aprendizaje, además es una actividad que trasmite alegría, diversión y estímulos de preguntas y respuestas permitiendo la relación con otras personas, es por esta razón que se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano ya que permite desarrollar una amplia gama de competencias, habilidades y conocimientos, tales como la capacidad de diálogo, tolerancia a distintos puntos de vista y trabajo en equipo, esto se evidencia

cuando el niño realiza juegos recreativos generando participación y disfrute al resto de participantes además el estudiante es quien se convierte en líder que guía y orienta al resto de sus compañeros(as), fomentando la empatía entre todo el grupo.

Justificación

La presente propuesta investigativa tiene originalidad dentro del contexto social educativo en la que está localizada los estudiantes de la unidad educativa “11 de Octubre”, por otro lado al generar talleres de actividades lúdicas los estudiantes desarrollan destrezas y habilidades que favorecen al desenvolvimiento del esquema corporal así también en la adquisición de nuevas experiencias de aprendizajes de manera autónoma y recreativa.

Por lo que se considera importante implementar los talleres de actividades lúdicas para mejorar la motricidad del estudiante, esto favorece en el proceso de enseñanza aprendizaje, logrando así desarrollar habilidades y destrezas en los niños/as, brindando oportunidades para alcanzar un desarrollo integral en su formación académica y personal, esto a su vez apoya al cumplimiento del estándar de aprendizaje y de gestión educativa porque mejora la calidad de los aprendizajes de los estudiantes y los logros que deben alcanzar a lo largo de su vida estudiantil, también estos estándares contribuyen a que los actores de la comunidad educativa se desenvuelvan de manera óptima en beneficio de la población estudiantil.

Los estudiantes al adquirir las habilidades y destrezas por medio de los talleres de actividades lúdicas serán ellos quienes exploten sus potencialidades en el desarrollo del esquema corporal, es decir por medio de la actividad práctica el estudiante descubrirá innovadoras formas de reforzar el aprendizaje.

La propuesta a desarrollar apoya a la pedagogía de manera óptima porque al implementar estrategias, métodos y técnicas adecuadas los estudiantes tendrán un aprendizaje más significativo y duradero y que le servirá para toda la vida, esto da resultado a una enseñanza de calidad y relevante para todos los miembros que conforman la comunidad educativa.

Los beneficiarios del proyecto son los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad Educativa “11 de Octubre”.

Definición del tipo de producto

Un taller es una demostración de todos los contenidos a tratar, puede ser realizado a través de una capacitación, con la orientación y guía del expositor, facilitando diferentes conocimientos que serán enriquecedoras para el área a tratar, luego de la teoría expuesta se procede a la práctica logrando un conocimiento más amplio.

Objetivos

Objetivo general

- Desarrollar habilidades motrices básicas mediante la aplicación de talleres de actividades lúdicas en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la unidad educativa “11 de Octubre”

Objetivos específicos

- Fomentar en los niños la participación en las actividades lúdicas, con el fin de aplicarlo en el PEA, así como también en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Ampliar la capacidad lúdica en los niños/as del cuarto grado de educación básica mediante la ejecución de juegos recreativos permitiendo incrementar la creatividad e imaginación.

Análisis de factibilidad

En la unidad educativa “11 de Octubre” cuenta con espacios óptimos para la ejecución de los talleres, ya sea en el patio, como en la cancha deportiva, además cuenta con una sala de audiovisual que es factible para toda la comunidad educativa.

Los recursos financieros otorgados para este proyecto serán autónomos, también se va a proceder a enviar oficios a las fundaciones que prestan su ayuda a la unidad educativa, de esta forma se va a efectuar la realización del proyecto.

El proyecto es factible porque está legalmente facultado por una normativa referente al RLOEI, la cual detallaré los enunciados más relevantes para la ejecución de la misma.

Para la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Art. 56. “El docente tutor de grado o curso es el principal interlocutor entre la institución y los representantes legales de los estudiantes. Está encargado de realizar el proceso de evaluación del comportamiento de los estudiantes a su cargo, para lo cual debe mantener una buena comunicación con todos los docentes del grado o curso” (2011, p. 22).

Acotando con lo manifestado el docente tutor es quien mantiene una actitud positiva frente al estudiante, además de llevar un control pedagógico dentro o fuera del establecimiento, manteniendo una comunicación proactiva con todos los miembros de la comunidad educativa.

Para la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Art. 149. “La hora pedagógica es la unidad de tiempo mínima en la que docentes y estudiantes desarrollan actividades de aprendizaje destinadas a cumplir con lo prescrito en el currículo. Este período debe ser de por lo menos cuarenta (40) minutos desde el subnivel de Básica Elemental en adelante” (2011, p. 45)

Delimitando con lo manifestado la planificación académica se desarrolla todos los días, por otro lado, el docente es el encargado de impartir la materia y es quien realiza el reajuste a su planificación para que de esta manera se imparta los conocimientos durante los 40 minutos, es aquí que se debe ejecutar todas las estrategias metodológicas como los recursos empleados para la realización de la clase.

Para la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Art. 221. “En la institución educativa se debe asegurar un ambiente adecuado para el aprendizaje de los estudiantes” (2011, p. 61).

Concordando con lo manifestado por la ley para lograr un aprendizaje significativo y duradero es esencial contar con un espacio óptimo para ejecutar las estrategias lúdicas, de esta manera se podrá conseguir un ambiente motivador y que facilite el aprendizaje.

Fundamentación Científica

Las actividades lúdicas para el mejoramiento de las habilidades motrices básicas, cuenta con un índice donde se encuentra todas las actividades a desarrollarse con la respectiva planificación de esta manera se podrá ejecutar cada una de las actividades,

cabe mencionar que la planificación apoya al docente a ejecutar las actividades de manera creativa, ayudando al estudiante a fortalecer las habilidades motrices básicas, además los talleres contienen actividades que proporcionan alegría permitiendo el desenvolvimiento de los niños dependiendo de las estrategias que se vaya a utilizar logrando obtener conocimiento además de disfrute.

Las actividades que se propone en los talleres son beneficiosas para los estudiantes del cuarto grado de educación básica porque obtendrán un aprendizaje significativo haciendo dinámico y propio su conocimiento y estas actividades se las puede llevar a cabo dentro o fuera del aula.

El modelo pedagógico que está afín al proyecto de investigación es el educacional constructivista ya que es uno de los que mayor utilizamos en la actualidad, basado en autores como Piaget con las respectivas contribuciones de Vigotsky, este patrón concentra su curiosidad en el estudiante como primordial protagonista del proceso de enseñanza- aprendizaje, preexistiendo el mecanismo fundamental para la ejecución del aprendizaje.

En este modelo se encuentra al profesor y el estudiante como el primordial ente pedagógico, además el contenido que consta en los talleres es imprescindible porque se detalla todas las actividades lúdicas que se van a efectuar con esto se busca que el niño/a sea capaz de captar conocimientos esenciales para su vida, es decir que logre, sintetiza, argumentar, resumir y solucionar problemas de la vida cotidiana.

Por esta manera se debe proporcionar a los estudiantes conocimientos esenciales que ayuden a solucionar problemas de la vida diaria llegando a un nivel adecuado para desarrollarse en la sociedad de manera autónoma, involucrando todos los conocimientos adquiridos de manera eficiente en las horas de clases.

Es así que el constructivismo es un modelo pedagógico que en la actualidad los docentes lo utilizan con frecuencia, porque es el estudiante quien construye el aprendizaje de manera autónoma, además el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierte en un proceso sumamente activo.

Aplicar esta metodología en los salones de clases significa un cambio conceptual en comparación con la forma tradicional de enseñanza, ya que se deben unirse

los pilares principales que son; estudiante, docente contenido y contexto: “No se aprende a experimentar simplemente viendo experimentar al maestro o dedicándose a ejercicios ya totalmente organizados: sólo se aprende a experimentar probando uno mismo, trabajando activamente, es decir, en libertad y disponiendo de todo su tiempo” (Piaget, 1949, p. 39).

Acotando con lo manifestado por el autor el estudiante debe experimentar vivencias por sí mismo, por esta razón construirá el aprendizaje de forma autónoma y creativa, cabe señalar que toda intuición esta conjuntamente relacionado con las experiencias vividas por el estudiante, es ahí la relación de contenidos con el diario vivir, por otro lado, el aspecto cognitivo, emocional y social son una clave para fomentar el desarrollo de la personalidad.

Metodología

Los talleres serán implementados de acuerdo a la selección de técnicas lúdicas ayudando a desarrollar el aspecto psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social, ya que el niño se involucra y ejecuta ciertos movimientos que estos ayudan tanto a la motricidad gruesa como a la motricidad fina, además el juego estimula la parte emocional, mediante la ejecución de talleres de actividad lúdica el niño desahoga todas sus emociones, de esta forma el niño se sentirá más relajado y podrá continuar con las actividades académicas de forma más activa

El presente trabajo es sugestivo ya que contiene métodos que incentiva a usar a los docentes con el fin de superar las diferentes dificultades que presentan los estudiantes al realizar diferentes movimientos corporales.

Es fiable la propuesta investigativa porque los directivos de la unidad educativa presentan predisposición a la hora de ejecutar proyectos innovadores, además brindan soporte al estudio de los diferentes talleres que se van a poner en práctica.

Es de gran impacto porque contribuye al docente nuevas formas de llegar al estudiante, desarrollando las habilidades psicomotrices, logrando una condición auténtica, haciendo del ambiente dinámico y entretenido, fortaleciendo así la creatividad, por tal razón es factible el proyecto de investigación porque ofrece una serie de estrategia lúdica para aplicar a los estudiantes del cuarto grado.

Técnicas

La técnica que se utiliza para el desarrollo de la propuesta es: las actividades lúdicas y la observación directa a los niños y niñas del cuarto grado de educación básica con su respectiva lista de cotejo, de este modo se podrá observar la práctica de cada uno de los estudiantes.

Recursos e implementos

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

Recursos institucionales:

- Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Unidad de Posgrados Maestría en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.
- Unidad Educativa "11 de Octubre".
- Bibliotecas Virtuales.

Recursos humanos:

- Maestros de la Universidad.
- Tutor: Dr. MSc. Ángel Marcelo Ramírez Eras.
- Personal Docente y Autoridades del establecimiento educativo donde se realizará la investigación.
- Estudiantes del cuarto grado de educación básica.
- Investigadora: Karla Ibeth Almache Pincay.

Materiales:

- Útiles de Escritorio.
- Computadora.
- Bibliografía especializada.
- Internet.
- Hojas impresas.

Instrumentos pedagógicos

- Lista de Cotejo.

- Videos sobre actividades lúdicas.

Modelo Operativo

En las siguientes páginas se encuentra los talleres de actividades lúdicas, para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad Educativa “11 de Octubre”.



**BIENVENIDOS
A LOS TALLERES
DE ACTIVIDADES
LÚDICA**

**DIRIGIDO A ESTUDIANTES DEL
CUARTO GRADO DE E.G.B**

KARLA ALMACHE

Fuente: <https://www.pinterest.de/pin/266908715398332520/?send=true>

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la presente propuesta consta de actividades prácticas que fomentan la participación activa y demostrativa de todos los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la unidad educativa “11 de Octubre”, implementando recursos innovadores para la realización de la misma.

Para lograr lo manifestado es importante que el niño/a se encuentre en un ambiente apropiado con espacios lúdicos, compartiendo ideas, normas, dudas, es ahí donde se efectuara las destrezas que se desea conseguir durante las horas de clase, poniendo en práctica habilidades motrices de todo el esquema corporal como son las diferentes; posturas, movimientos motrices, dominio de espacio y tiempo.

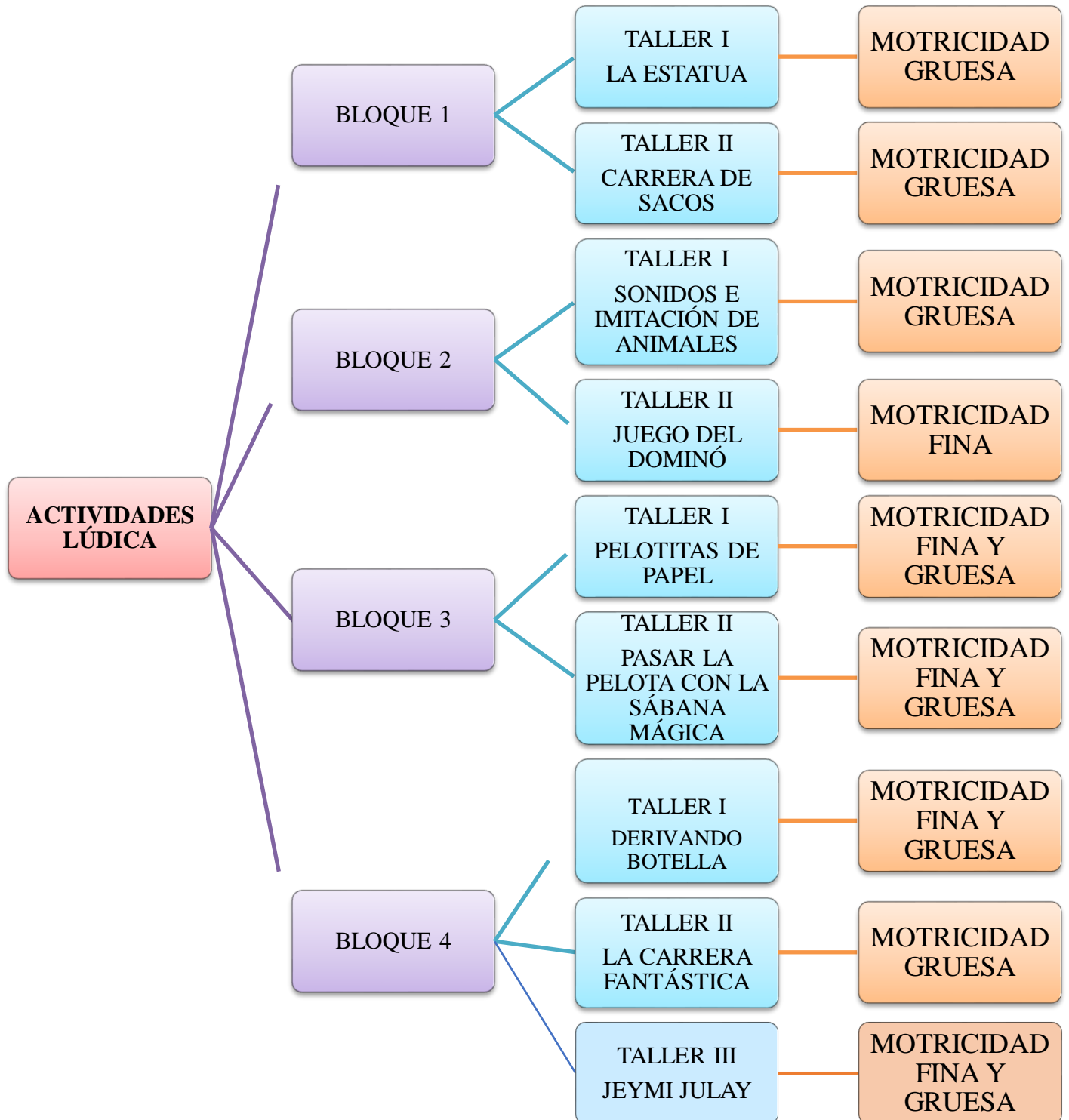
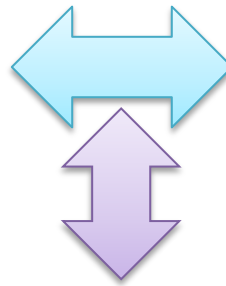
La finalidad de la propuesta consiste en promover en los niños/as la participación activa, el entretenimiento y disfrute a la hora de realizar una actividad lúdica, con el fin de desplegar capacidades cognitivas como físicas, es decir la propuesta consta de 9 talleres que serán desarrolladas de acuerdo a una planificación donde constan él; tema, destreza, objetivo, fecha, lugar, hora, actividades, responsable, recursos y evaluación, además las estrategias para la organización de la diferentes actividades a realizarse, con el fin de lograr un aprendizaje fructuoso en todo el grupo de estudiantes.



Fuente:https://www.freepik.es/vector-gratis/disenio-ninos-jugando_1021189.htm

Fuente: https://es.123rf.com/photo_60451970_marco-de-color-para-el-a-%C3%B1o-escolar.html

QUERIDOS NIÑOS JUGUEMOS JUNTOS



Fuente: https://es.123rf.com/photo_51424398_los-ni%C3%B1os-que-juegan-a-la-rayuela-en-el-parque-de-dibujos-animados.html



Taller No 1

Tema: La estatua

Destreza: Participar del juego de manera creativa, incrementando movimientos motrices.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Alcanzar en los niños la precisión de la movilidad, agilidad y coordinación con la finalidad de lograr el dominio del espacio en el cual se realiza la actividad.	Lunes 21 de septiembre del 2020.	Unidad Educativa” 11 de Octubre”	45 min	Motivación: El baile del mango. Experiencias: Preguntar a los estudiantes si en algún momento han ejecutado el juego de la estatua. Reflexión: Proceder a nombrar las reglas y normas para la realización del juego. Conceptualización: Realizar la actividad en un espacio libre, utilizando música movida. Aplicación: Ejecutar de manera creativa el juego.	Niños y niñas. Espacio Recreativo. Grabadora. Celular. Computadora.	Karla Almache	Técnica Observación Instrumento Lista de cotejo

Fuente: <http://caratulasparacuadernos.com/12-caratulas-para-cuadernos-de-jardin-de-infantes/>

Taller N° 1



Tema: LA ESTATUA

Objetivo: Alcanzar en los niños la precisión de la movilidad, agilidad y coordinación con la finalidad de lograr el dominio del espacio en el cual se realiza la actividad.

Desarrollo de la actividad:

Recursos necesarios: Grabadora, computadora o celular.

Estructura del juego: Grupo grande

Sitio: Patio, aula, casa.

1.- Pedimos a los estudiantes formar un círculo.

2.- Mientras se baile y se canta realizando movimientos motrices gruesos, a la cuenta de uno, dos y tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, es ahí donde todos se quedarán quietos.

2.- Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira.

4.- Gana el estudiante que se quede quieto por más tiempo.

Evaluación: Realiza diferentes movimientos sincrónicos, además utiliza todas las partes del cuerpo ayudando a mejorar la postura del esquema corporal.

Figura N° 1



Fuente:

<https://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>

Fuente: <https://ar.pinterest.com/pin/232428030754467570/>

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores Nómina	Desarrolla movimientos motrices gruesos, manteniendo la postura del cuerpo.			Ejecuta la actividad realizando movimientos con todas las partes del cuerpo.			Mantiene coordinación al realizar el juego.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

Fuente: <https://es.dreamstime.com/fotograf%C3%ADa-de-archivo-marco-de-flores-y-de-mariposas-delicadas-image10736482>

TALLER N°2

Tema: Carrera de sacos.

Destreza: Participar libre y espontáneamente en la actividad propuesta por la docente logrando así realizar movimientos corporales significativos.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Desarrollar en los niños y niñas la capacidad del equilibrio y el manejo del esquema corporal logrando así el disfrute y aprendizaje.	Martes 5 de octubre del 2020.	Unidad Educativa "11 de Octubre"	45 min	Motivación: Juego brinca y salta. Experiencia: Identificar detalladamente las instrucciones. Reflexión: Analizar la ejecución del juego. Conceptualización: Dar indicaciones generales. Practicar correctamente el juego antes de su inicio. Aplicación: Efectuar debidamente el juego.	Niños y niñas Lonas o sacos Espacio recreativo	Karla Almache	Técnica Observación Instrumento Lista de cotejo

Fuente: <https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n-ni%C3%B1os-y-marco-image43233742>

Taller N° 2

Tema: CARRERA DE SACOS

Objetivo: Desarrollar en los niños y niñas la capacidad del equilibrio y el manejo del esquema corporal logrando así el disfrute y aprendizaje.

Desarrollo de la actividad:

Sitio: Patio, aula, casa

Recursos necesarios: Lonas o sacos.

Estructura del juego: Individual

- 1.- Establecer seis equipos que estén conformados por niños y niñas.
- 2.- Los niños se colocarán en filas de 5 estudiantes para correr una distancia determinada.
- 3.- Luego se colocan los pies dentro del saco o lona.
- 4.- La maestra da la señal y los niños realizarán los saltos hasta llegar a la recta final.

Evaluación:

Ejecuta movimientos involucrando las extremidades superiores e inferiores, teniendo el respectivo control sobre su esquema corporal.

Figura N°2



Fuente: <http://juegostradicionaleserikahernandez.blogspot.com/2017/05/juegos-tradicionales-juegos.html>

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/308567011960196828/>

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores Nómina	Mantiene el equilibrio al momento que ejecuta la actividad.			Utiliza todas las partes del cuerpo en la realización del juego.			Coordina de manera sincronizada la partida.		
	S	AV	N	S	AV	N	S	AV	N

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

S: Siempre
A: A veces
N: Nunca

Fuente: <https://www.pinterest.dk/pin/375487687679293657>

Taller N°3

Tema: Sonidos e imitación de animales

Destreza: Impulsar en los estudiantes el desarrollo de la motricidad gruesa como la escucha activa mediante la ejecución del juego.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Estimular en los niños y niñas la motricidad para que mediante el juego permitan desarrollar la escucha activa concentración y demostración.	Jueves 26 de noviembre del 2020.	Unidad Educativa "11 de Octubre"	45 min	Motivación: Canción la tortuga. Experiencia: Preguntar acerca del juego, Observar y escuchar las indicaciones que emite la maestra. Reflexión: Reconocer los espacios que debe utilizar para la ejecución del juego. Conceptualización: Participar directamente en el juego. Aplicación: Desarrollar el juego siguiendo las instrucciones.	Niños y niñas Globos Imágenes de diferentes animales ya sean domésticos o salvajes.	Karla Almache	Técnica Observación Instrumento Lista de cotejo

Fuente: https://www.shutterstock.com/es/search/friendship+smiling?image_type=vector



Taller N°3

Tema: SONIDOS E IMITACIÓN DE ANIMALES

Objetivo: Estimular en los niños y niñas la motricidad para que mediante el juego permitan desarrollar la escucha activa concentración y demostración.

Desarrollo de la actividad:

Sitio: Patio, aula, casa

Recursos necesarios: Globos, imágenes de diferentes animales ya sean domésticos o salvajes.

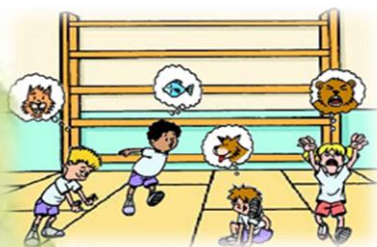
Estructura del juego: Grupo grande.

- 1.- Ubicar dentro de los globos títulos con diferentes nombres de animales, ejemplo gato.
- 2.- Inflarlos y colocar en una canasta grande.
- 3.- Los niños se colocarán en filas de 4 o 6.
- 4.- Luego al escuchar el silbato correrán hacia la canasta de globos y reventarán.
- 5.- La maestra solicitará que cojan el papel que estaba dentro del globo.
- 6.- Luego leerá lo que dice cada nota y solicitará a los niños que hagan de imitar al animalito que le salió en el papel, ejemplo un león.

Evaluación:

Imita sonidos y movimientos corporales de acuerdo a las indicaciones presentadas por la maestra.

Figura N°3



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2015/03/penitencias-de-imitacion-de-animales.html>

Fuente: <http://mispasitosgigantes.blogspot.com/2012/04/bordes-y-marcos.html>



LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores Nómina	Coordina todas las partes del cuerpo con la realización del juego.			Sistematiza los movimientos corporales			Imita correctamente los sonidos de los animales.		
	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

S: Siempre

N: Nunca

A: A veces

Fuente: <http://mispasitosgigantes.blogspot.com/2012/04/bordes-y-marcos.html>



Taller N°4

Tema: Juego del dominó.

Destreza: Desarrollar por medio de la actividad la motricidad fina utilizando material acorde a lo planteado.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Promover en los estudiantes actividades que desarrollen la motricidad ya sean estas a través del juego para que así se fortalezcan su bienestar tanto mental como motriz.	Martes 20 de octubre del 2020.	Unidad Educativa "11 de Octubre"	45 min	Motivación: Copla palmas, palmitas. Experiencia: Mencionar a los estudiantes sobre las características y beneficios que tiene el dominó. Reflexión: Manifiestar las reglas y normas que tiene el juego. Conceptualización: Observar en los estudiantes la capacidad de concentración, análisis y de solución mediante la realización del juego. Aplicación: Efectuar la actividad de manera creativa, siguiendo las normas requeridas.	Niños y niñas Fichas de domino	Karla Almache	Técnica Observación Instrumento Lista de cotejo

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/400327854363191200>





Taller N°4

Tema: JUEGO DEL DOMINÓ

Objetivo: Promover en los estudiantes actividades que desarrollen la motricidad ya sean estas a través del juego para que así se fortalezcan su bienestar tanto mental como motriz.

Desarrollo de la actividad:

Sitio: Patio, aula o casa.

Recursos necesarios: Fichas de dominó.

Estructura del juego: Grupo de clase

- 1.- La maestra da las instrucciones a los niños.
- 2.- Formar grupos de trabajo de 4 niños.
- 3.- Entregar las fichas a los grupos.
- 4.- Colocar las fichas de dominó sobre la mesa boca abajo y mezclarlas.
- 5.- Luego se procede a elegir 5 fichas.
- 6.- Realizar papelitos del 1 al 4, el que escoja el número uno empieza el juego.
- 7.- Solicitar que coloque la primera ficha, el segundo niño colocara la ficha igual y si no tiene continuara el siguiente niño.
- 8.- Gana la partida el niño el niño que se quede sin fichas de dominó.

Evaluación:

Ubica las fichas del domino en forma secuencial y sistemática, expresa su destreza, viso manual, a la vez demuestra atención, concentración y participación a la hora de realizar el juego.

Figura N°4



Fuente: <https://quepadres.com/beneficios-dominio-ninos/>

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/517562182157018020/>

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores Nómina	Intercambian movimientos entre dedos y manos.			Integran movimientos y secuenciales en la ejecución de la actividad.			Mantienen la concentración al realizar la actividad.		
	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

S: Siempre

N: Nunca

A: A veces

Fuente: <https://www.loonapix.com/es/marcos-fotos/infantiles/>





Taller N°5

Tema: Pelotitas de papel.

Destreza: Desarrollar en los estudiantes la motricidad fina para así lograr una mejor habilidad motriz.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos y habilidades motrices básicas en especial con los dedos.	Viernes 30 de octubre del 2020	Unidad Educativa "11 de Octubre"	45 min	Motivación: Canción los animales de la granja. Experiencias: Escuchar las Respectivas indicaciones para la realización de la actividad. Reflexión: Identificar correctamente la secuencia de los lanzamientos con las pelotitas de papel. Conceptualización: Realizar la respectiva actividad con los recursos necesarios. Aplicación: Lanzar las pelotitas de papel a la canasta.	Niños y niñas Hojas recicladas para formar pelotitas de papel Espacio amplio Canasta	Karla Almache	Técnica Observación Instrumento Lista de cotejo

Fuente: <https://www.facebook.com/Educadoras-de-100-1691459920953878/photos/pcb.1846897612076774/1846896962076839/>



Taller N°5

Tema: PELOTITAS DE PAPEL

Objetivo: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos y habilidades motrices básicas en especial con las manos y dedos.

Desarrollo de la actividad

Sitio: Patio, aula de clase o casa

Recursos necesarios: Hojas recicladas de papel y canasta.

Estructura del juego: Grupo Grande

- 1.- La maestra da las instrucciones a los niños.
- 2.- Formar filas de 4 a 6 niños.
- 3.- Se indica la palabra clave, es ahí donde los niños recogen la bolita de papel y lanza a la canasta.
- 4.- Se sigue la secuencia hasta llegar al último de la fila.

Evaluación: Realiza movimientos motrices finos al efectuar las bolitas de papel, a su vez coordina y equilibra sus movimientos corporales.

Figura N° 5



Fuente: <https://fundamentosbasicos.es.tl/JUEGOS-ACTIVOS.htm>

Fuente: <https://www.pinterest.co.kr/pin/682506518506442122/>



LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores Nómina	Realiza la actividad sincronizando los movimientos corporales.			Ejecuta la actividad realizando movimientos vasomotores.			Ejecuta la actividad integrando movimientos finos y gruesos.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

Fuente: <https://www.pinterest.co.kr/pin/177118197830756116/>



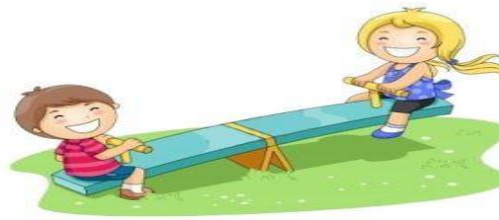
Taller N°6

Tema: Salvar la pelota con la sabana mágica.

Destreza: Ejecutar diferentes movimientos corporales.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Fomentar la libertad de movimientos corporales y la participación simultánea de los estudiantes en la ejecución del juego.	Martes 17 de noviembre del 2020.	Unidad Educativa “11 de Octubre”	45 min	<p>Motivación: Canción la Hormiguita.</p> <p>Experiencias: Observar y representar lo que la maestra efectúa.</p> <p>Reflexión: Asemejar correctamente la organización del juego.</p> <p>Conceptualización: Realizar la respectiva actividad siguiendo las reglas y normas.</p> <p>Aplicación: Desarrollar el juego de manera espontánea.</p>	Niños y niñas. Sábanas Espacio grande Pelota	Karla Almache	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/364158319848930077/>



Taller N° 6

Tema: PASAR LA PELOTA CON LA SABANA MÁGICA

Objetivo: Fomentar la libertad de movimientos corporales y la participación simultánea de los estudiantes en la ejecución del juego.

Desarrollo de la actividad:

Sitio: Patio, salón de clase o casa.

Recursos necesarios: Pelota, sábana.

Estructura del juego: Grupo grande,

- 1.- Se forma grupos de 6 estudiantes.
- 2.- Debe haber dos grupos para proceder a realizar el juego.
- 3.- La distancia para el juego es de 2 a 3 metros.
- 4.- El juego consiste en pasar la pelota al otro grupo sin dejarlo caer.
- 5.- Gana el grupo que no deje caer la pelota.

Evaluación: Coordina movimientos viso motores, desplazando el esquema corporal como el dominio de espacio tiempo.

Figura N° 6



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/08/juegos-recreativos-usando-toallas.html>

Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/512847476317194177/>



LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores	Coordina los movimientos motrices en la realización de la actividad.			Domina espacio y tiempo a la hora de ejecutar la actividad.			Mantiene una adecuada coordinación y equilibrio a la hora de participar en el juego.		
	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV
Nómina									

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

- S:** Siempre
- N:** Nunca
- A:** A veces

Fuente: https://www.freepik.es/vector-premium/plantilla-borde-ninos-jugando-deportes_2055906.htm

Taller N°7

Tema: Derivando botellas

Destreza: Establecer la actividad motriz de manera significativa para así fomentar la coordinación y equilibrio en los estudiantes.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Incrementar la coordinación y el equilibrio en los estudiantes para así efectuar la actividad de manera dinámica y creativa.	Jueves 19 de noviembre del 2020.	Unidad Educativa "11 de Octubre"	45 min	<p>Motivación: Canción Bajo el mar.</p> <p>Experiencias: Observar y escuchar directamente la indicación de la maestra.</p> <p>Reflexión: Poner en práctica las reglas del juego</p> <p>Conceptualización: Realizar movimientos para desarrollar el equilibrio y la coordinación.</p> <p>Aplicación: Desarrollar el juego de manera creativa.</p>	Niños y niñas. Botellas plásticas Pelotas Espacio grande	Karla Almache	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/362399101262375716/>

Taller N° 7

Tema: DERIVANDO BOTELLAS

Objetivo: Incrementar la coordinación y el equilibrio en los estudiantes para así efectuar la actividad de manera dinámica y creativa.

Desarrollo de la actividad:

Sitio: Patio o casa.

Recursos necesarios: Botellas de plástico pelotas

Estructura del juego: Grupo Pequeño

- 1.- Dar a conocer las reglas para ejecutar el juego.
- 2.- Para efectuar la actividad se debe colocar de tres a cuatro botellas plásticas.
- 3.- Los jugadores se colocan atrás de una línea recta.
- 4.- Con una distancia de cuatro metros los jugadores deben de derivar las botellas con la pelota.
- 5.- Gana el estudiante con más aciertos obtenido con la derivación de las botellas.

Evaluación: Ejecuta movimientos vasomotores sincronizados, a la vez que mantiene la posición adecuada sin dificultad alguna.

Figura N° 7



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/02/juegos-retos-y-pasatiempos-con-botellas.html>

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/722968546410903428/>



LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores Nómina	Coordina movimientos motrices finos y gruesos a la hora de ejecutar el juego.			Mantiene equilibrio motor.			Mantiene el el equilibrio y la coordinación a la hora de realizar el juego.		
	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

S: Siempre

N: Nunca

A: A veces

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/451978512607018629/>



Taller N°8

Tema: La carrera fantástica

Destreza: Desplazar a los estudiantes por el espacio y ejecutar movimientos de coordinación y equilibrio.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Promover la coordinación y equilibrio en los estudiantes mediante la ejecución de la actividad para así fomentar el interés en los participantes.	Miércoles 25 de noviembre del 2020.	Unidad Educativa "11 de Octubre"	45 min	Motivación: Canción la rana. Experiencias: Fomentar la participación de todos los estudiantes Reflexión: Los niños deben de formar grupos de 8 estudiantes para la realización del juego. Conceptualización: Coordinar movimientos motrices sin perder el contacto vasomotor. Aplicación: Ejecuta la actividad siguiendo las normas, además mantiene la disciplina.	Niños y niñas Espacio grande	Karla Almache	Técnica Observación Instrumento Lista de cotejo

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/77898268543165>



Taller N° 8

Tema: LA CARRERA FANTÁSTICA

Objetivo: Promover la coordinación y equilibrio en los estudiantes mediante la ejecución de la actividad para así fomentar el interés en los participantes.

Desarrollo de la actividad:

Sitio: Patio o casa.

Recursos necesarios: Sin material

Estructura del juego: Grupo grande

- 1.- Dar a conocer las reglas para ejecutar el juego.
- 2.- Para efectuar la actividad se debe formar grupos de 8 estudiantes.
- 3.- Los jugadores se colocan en filas atrás de una línea recta.
- 4.- A la señal los estudiantes deben correr hacia el otro extremo de la cancha, regresando a la partida para que luego alcancen al compañero y nuevamente se repite la actividad.
- 5.- Los estudiantes pierden si se llega a soltar uno de la mano del otro.
- 5.- Gana el grupo con todos los estudiantes completos.

Evaluación: Corre en grupo hacia un punto determinado efectuando la coordinación y el trabajo en equipo.

Figura N° 8



Fuente: https://www.cope.es/actualidad/vivir/juegos-tradicionales/noticias/juegos-para-aislamiento-rescate-20200505_706156

Fuente <https://www.pinterest.cl/pin/483925922459953734/>



LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores Nómina	El niño o niña mantiene la coordinación al realizar la actividad.			Reconoce los espacios respectivos y trabaja en equipo.			Se desplaza por toda la cancha utilizando movimientos corporales gruesos.		
	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

S: Siempre

N: Nunca

A: A veces

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/640637115732867192>



Taller N°9

Tema: Jeymi Julay

Destreza: Realizar movimientos motrices efectuando desplazamientos con relación a tiempo-espacio.

OBJETIVO	FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACIÓN
Ejecutar movimientos motrices finos y gruesos logrando sincronizar mente y cuerpo.	Viernes 27 de noviembre del 2020.	Unidad Educativa "11 de Octubre"	45 min	Motivación: Canción partes del cuerpo. Experiencias: Detallar las reglas y normas para la ejecución del juego. Reflexión: Fomenta la participación de todos los estudiantes Conceptualización: Coordinar movimientos motrices sin perder el contacto vasomotor. Aplicación: Ejecuta la actividad poniendo en práctica la concentración como los movimientos corporales.	Niños y niñas Espacio grande Tillos de botellas Pelota	Karla Almache	Técnica Observación Instrumento Lista de cotejo

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/364158319848930077/>



Tema: JEYMI JULAY

Objetivo: Ejecutar movimientos motrices finos y gruesos logrando sincronizar mente y cuerpo.

Desarrollo de la actividad:

Sitio: Patio o casa.

Recursos necesarios: Tillos de botellas, pelota.

Estructura del juego: Grupo grande

- 1.- Dar a conocer las reglas para ejecutar el juego.
- 2.- Para efectuar la actividad se debe formar dos equipos de 8 integrantes.
- 3.- Luego de conformar los equipos se procede a lanzar una monera, el que logre obtener cara será quién comience el juego.
- 4.- La fila se conforma de 10 tillos por cuatro columnas.
- 5.- El líder de equipo debe de derribar los tillos para luego correr conjuntamente con su equipo y desplazarse por toda la cancha.
- 5.- El equipo contrario debe de alcanzar a los jugadores y quemarlos.
- 5.- Gana el grupo quien logra armar completamente todos los tillos.

Evaluación: Corre en grupo desplazándose por toda la cancha, fomentando la participación la ayuda mutua y el trabajo en equipo.

Figura N° 9



Fuente: <https://n9.cl/r0up>

Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/02/juegos-retos-y-pasatiempos-con-botellas.html>

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Indicadores Nómina	El niño/a se desplaza por todo el espacio.			Realiza movimientos simultáneos sin ninguna complicación.			Trabaja en equipo participando y colaborando con todos los miembros del grupo.		
	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV

NOTA: Aplicar la siguiente lista de cotejo a los estudiantes del cuarto grado de E.G.B

S: Siempre

N: Nunca

A: A veces

Fuente:

[https://www.pinterest.cl/pin/528469337498165540/?amp_client_id=CLIENT_ID\(&\)&mweb_unauth_id=&from_amp_pin_page=true](https://www.pinterest.cl/pin/528469337498165540/?amp_client_id=CLIENT_ID(&)&mweb_unauth_id=&from_amp_pin_page=true)

Cuadro N° 40. Plan de Acción Propuesta

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES
Proponer talleres de actividades lúdicas, mediante la participación de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la unidad educativa “11 de Octubre” para así potencializar el desarrollo óptimo de las habilidades motrices básicas.	Fomentar en los niños la participación en las actividades lúdicas, con el fin de aplicarlo en el PEA, así como también en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.	Búsqueda de información. Planificación de los talleres. Desarrollo de la planificación para elaborar los talleres. Diseño de los talleres de actividades lúdicas para los estudiantes del cuarto grado.	Computadora Internet	2 semanas	Karla Almache
	Desarrollar la capacidad lúdica en los niños/as del cuarto grado de educación básica mediante la ejecución de juegos recreativos permitiendo incrementar la creatividad e imaginación.	Obtener información significativa para la propuesta. Estructuración y manejo de materiales Selección de contenidos. Preparación de los 8 talleres a ser ejecutados.	Computadora Internet Patio Cancha Deportiva	2 semanas	Karla Almache

Elaborado Por: Karla Almache

Fuente: Plan de Acción Propuesta

Cuadro N° 41. Plan de capacitación a los docentes

OBJETIVOS DE LA CAPACITACIÓN	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS
Capacitar a los docentes mediante la socialización de los talleres de actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas del estudiantado	Fundamentación teórica sobre las actividades lúdicas. Ejemplos de actividades lúdicas. Recursos para el desarrollo de las actividades lúdicas. Desarrollo Motriz Esquema Corporal Coordinación y movimiento	Grupo de trabajo Conferencias Charlas Talleres	Proyector de imágenes. Computadora. Pizarra. Papelotes. Marcadores	Los docentes dominan de manera proactiva los conocimientos emitidos por el docente capacitador.	<p>Saenz ,León, Ana Teresa . (1987). Principios y Tecnicas Recreativas para la expresion del niño. San José, Costa Rica [tesis de Doctorado en Educación Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica]. Repositorio Institucional UN. http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/handle/120809/997?mode=full</p> <p>Segovia, F. (2019, 28 de enero). Manual de Recreación Educativa .Razón Pública. http://biblioteca.unach.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=2296</p> <p>Charaf, M. (2012). Meubook (S.L. Santiago de Compostela, ed y trad.). Editorial; Educrea. (Original publicado en 2010).</p> <p>Rigal, R. (2003). <i>Robert (Rigal, Miguel Servet, ed y trad.)</i>. Inde; Publicaciones. (Original publicado en 2001).</p>

Elaborado por: Karla Almache

Fuente: Plan de capacitación a los docentes

Cuadro N° 42. Administración de la propuesta

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Unidad Educativa “ 11 de Octubre”	Lic. Karla Almache	Planificación de las acciones pertinentes. Organización del proceso de aplicación. Obtención del material como, diapositivas, paleógrafos. Formación del equipo de trabajo para capacitar. Ejecución de los talleres.	Material concreto \$5,00 Servicio de Internet \$ 20,00	Autofinanciamiento (propio)

Elaborado por: Karla Almache

Fuente: Administración de la propuesta

Cuadro N° 43. Evaluación de la propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
Para qué	Para solucionar la dificultad encontrada sobre la carencia de actividades lúdicas en el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica.
De qué personas	Estudiantes del cuarto grado de E.G.B
Sobre qué aspectos	Actividades lúdicas y desarrollo motriz.
Quiénes	Docentes
Cuándo	Durante el año lectivo 2010-2021
Dónde	Unidad Educativa” 11 de Octubre”
Cuántas veces	1 vez
Qué técnicas de recolección	Grupos focales, talleres de evaluación.
Con qué	Recursos propios del investigador.
En qué situación	En el contexto actual del entorno educativo.

Elaborado por: Karla Almache

Fuente: Evaluación de la propuesta

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

Con la investigación ya concluida se ha logrado determinar lo siguiente:

- En la Unidad Educativa “11 de Octubre” existen docentes poco interesados en poner a flote estrategias que beneficien a la población estudiantil, por esta razón las clases son realizadas de modo conservadora, perjudicando a los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje debido a que no se desenvuelven en un ambiente óptimo.
- Los estudiantes durante los años de estudio no han desarrollado habilidades motrices básicas generando así dificultades a la hora de realizar movimientos finos y gruesos, perjudicando así su escolaridad.
- Por esta razón al proponer talleres de actividades lúdicas ayudará a los estudiantes a salir de la práctica escolar, porque son ellos los actores del aprendizaje, además se pondrá a flote valores como; el respeto, solidaridad, empatía, trabajo en equipo, la tolerancia, el liderazgo, que son valores fundamentales para el desarrollo integral del niño/a.
- Durante el proceso de desarrollo de la investigación se logró visualizar que la psicomotricidad guarda relación con el sistema nervioso ya que a través de conexiones neuronales que transmite esa información los estudiantes pueden ejecutar una serie de movimientos ya sean innatos o planificados.
- La educación integral del niño incluye los campos destinados para la motricidad por lo cual durante la investigación realizada se logró visualizar que en la institución educativa existe carencia en la realización de actividades que fomentan la participación estudiantil, haciéndoles estudiantes desmotivados y con dificultades motoras.
- Esta investigación contó con la aprobación de la Sra. Rectora de la Unidad Educativa”11 de Octubre” de esta forma se dio a conocer el tema a investigar así como la respectiva propuesta beneficiando a los estudiantes ya que son ellos los protagonistas del proceso de enseñanza- aprendizaje, además la señora rectora dio realce a la investigación ya que no se había puesto en práctica ningún proyecto que

beneficie a toda la población estudiantil, de esta manera se dio paso para la ejecución y aprobación del proyecto de investigación.

Recomendaciones:

Es necesario citar algunas recomendaciones que se han venido generando a lo largo de la investigación:

- Proponer talleres de formación y capacitación a todo el personal docente para que haya un buen manejo en la indagación con respecto al desarrollo de actividades lúdicas para el desarrollo motriz, por lo tanto, se podrá conseguir resultados relevantes y que beneficien a toda la población estudiantil.
- Implementar espacios recreativos e innovadores donde el niño/a logre demostrar sus actitudes motrices, desenvolviéndose de manera creativa en la realización de sus tareas escolares y extracurriculares generando un aprendizaje perdurable.
- Efectuar talleres de inducción para docentes, directivos, padres de familia y estudiantes de esta forma se podrá implementar recursos que sean promovidos por la institución o por entidades públicas, además se podrá conseguir que el niño/a se exprese de una manera espontánea a la ejecución de actividades motrices.
- Las autoridades de la institución educativa deben efectuar talleres y conferencias de actualización para maestros que no son formados en el quehacer educativo y donde se incluya el cómo planificar actividades lúdicas en conjunto con su plan de trabajo, además incorporar de forma permanente un plan con actividades lúdicas dentro de las horas clases con el fin de mantener un modelo pedagógico innovador logrando resultados positivos.
- La maestrante se compromete, luego de su defensa, a entregar los resultados de la investigación a la Unidad Educativa “11 de Octubre” de la ciudad de Quito.
- Aplicar la propuesta a todos los grados y niños de la Unidad Educativa “11 de Octubre” de la ciudad de Quito, haciendo las adaptaciones que corresponda e incluyendo, además, otros juegos.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Abeastury, A. (2011). El niño y sus juegos. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- Altamirano, M. (2016). La psicomotricidad en el desarrollo de las nociones temporo espaciales. Riobamba, Ecuador: Editorial Universidad Nacional de Chimborazo.
- Antón, M. (2007). Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica Cotidiana. Barcelona, España: Editorial Graó.
- Arribas, R. C., & Vilaplana, J. C. G. (2016). El juego motor. Revista digital Innovación y experiencias educativas, 24, 1-9.
- Arribas, T. (2014). Juegos Sensoriales y de conocimiento corporal. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Bañeres, D. (2008). El juego como estrategia didáctica. Caracas, Venezuela: Editorial Laboratorio Educativo.
- Bautista, Ayala, Boris. (2018). Actividades lúdicas para las mejoras de las habilidades motrices finas en los estudiantes (tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Bernal, J. (2017). Coordinación Óculo- Motriz. Sevilla, España: Editorial Wanceulen.
- Blanchard, M. (2007). Propuestas Metodológicas para Profesores Reflexivos. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Cabrera, C. (2012). Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año. Cuenca, Ecuador: Editorial Universidad de Cuenca.
- Caminero, F.L. (2009). Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en alumnos/as de educación secundaria obligatoria. Granada, España: Editorial Universidad de Granada.

- Castañer, Martha y otros. (2016). Manifestaciones básicas de la motricidad. Lérida, España: Editorial Universitat de Lleida.
- Castells, N. (2011). Estrategias de evaluación psicopedagógica. Barcelona, España: Editorial Graó.
- Céspedes, E. (2014). Principios y técnicas recreativas, San José, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Chacón, P. (2014). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?: Editorial Nueva aula abierta.
- Charaf, M. (2012). Relajación creativa, Técnicas y experiencias. Madrid, España: Editorial Educrea.
- Comellas, M. J., & Perpinyá, A. (2003). Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos. Madrid, España: Editorial Planeta de Agostini.
- Dávila, Nicolás. (2014). Juegos Básicos y Ejercicios lúdicos. Caracas, Venezuela: Editorial Mérida.
- Decroly, O. (2016). El juego educativo iniciación de la actividad intelectual y motriz. Madrid, España: Editorial Morata, S.L.
- Díaz, F; Arceo, B; & Hernández, G. (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una interpretación constructivista. (2ªed.), México, D, F: Editorial McGrawHill Interamericana.
- Estela, Rojas, Judith. (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años (tesis de pregrado). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Cajamarca, Perú.
- Fonseca, V. (2015). Estudio y génesis de la psicomotricidad. Barcelona, España: Editorial Inder.

- Franco, J., & Ayala, Z. (2011). Aportes de la motricidad en la enseñanza. California, Estados Unidos: Editorial I.estud.
- García, J. (2007). Juegos Predeportivos para la educación Física y el Deporte. Madrid, España: Editorial Wanceulen Deportiva S. L.
- Harf, R. (2015). El juego en la educación infantil. Buenos Aires, Argentina: Editorial Novedades Educativas.
- Hernández López, L.P. (2011). Desarrollo cognitivo y motor. Madrid, España: Editorial Paraninfo
- Jean Le Boulch. (2018). La educación psicomotriz en la escuela primaria. Ibérica, España: Ediciones Paidós
- Landi Cochancela, Sonia. (2015). Estrategias metodologías lúdicas para mejorar la motricidad fina en los estudiantes (tesis de posgrado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- León, D., & Mavel, H. (2018). Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje. Cascas, Perú: Editorial Universidad Nacional de Cajamarca.
- Lleixa Arribas, T. (2003). Juegos sensoriales y de conocimiento corporal. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- López, Antonio García y otros. (2000). Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Murcia, España: Editorial Inde.
- López, Riofrío, Irma, Verónica. (2014). La Recreación Física en niños y niñas (tesis pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Madrona, Pedro y otros. (2016). El juego motor en la educación infantil. Castilla la Mancha, España: Editorial Wanceulen S.L.

- Martín Lobo, M.P. (2003). La Lectura. Procesos Neuropsicológicos de aprendizaje, dificultades, programa de intervención y estudio de casos. Lebón, Barcelona: Editorial Inde.
- Méndez, Z. (2006). Aprendizaje y Cognición. San José, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a distancia.
- Movsichoff, P. (2005). A la una sale la luna Juegos Tradicionales Infantiles. Buenos Aires, Argentina: Editorial Del Sol.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona, España: Editorial Inde.
- Ochoa, M., & Orellana, A. (2012). Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotriz. Cuenca, Ecuador: Editorial Universidad de Cuenca.
- Palacios, J. (2013). Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas. Cuenca, Ecuador: Editorial Andarele.
- Piaget, J. (1997). La psicología del niño. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Marca.
- Piaget, J. (1945). Seis estudios de psicología. Barcelona, España: Editorial Labor. S. A.
- Pugmire, M. (2015). El juego espontaneo, vehículo de aprendizaje y comunicación. Idaho, USA: Editorial Narcea, S.A.
- Pulido, I. (2015). Incidencia de la lateralidad. Barcelona, España: Editorial Inde.
- Richmond, P.G. (2010). Introducción a Piaget. Barcelona, España: Editorial Fundamentos.
- Rodríguez, J. (2012). La Recreación Infantil. Cali, Colombia: Editorial Morelia.
- Rodríguez, M. (2008). Juegos y Técnicas de Recreación. Buenos Aires, Argentina: Editorial Bonum.

- Romero, R. (2012). Diagnóstico del nivel pre básica en diferentes áreas curriculares y experiencia de intervención didáctica en el desarrollo de competencias. Tegucigalpa, Honduras: Editorial Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Ruiz, F. (2015). Los juegos en la motricidad infantil de 3 a 6 años; segundo ciclo de educación infantil. Murcia, España: Editorial Inde.
- Sáenz, León, Ana Teresa. (2013). Principios y Técnicas Recreativas para la expresión del niño. San José, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Sánchez Villa, Joanna. (2016). La Aplicación del Juego Cooperativo y su Incidencia en el Aprendizaje de los Niños y Niñas (tesis de posgrado). Universidad de Loja, Loja, Ecuador.
- Scheweizer, Edith y otros. (2015). El descubrimiento de la motricidad ideal. Madrid, España: Editorial Morata.
- Shinn, F. (2015). El juego de la vida y como jugarlo. CDMX, México, D.F: Editorial Lectorum.
- Torres Bernal, C. A. (2006). Metodología de la investigación. CDMX, México, D.F: Editorial Pearson Educación de México S.A. de C.V.
- Trigo, Eugenia y otros. (2016). Creatividad y motricidad. Barcelona, España: Editorial Inde.
- Waichman, Pablo. (2004). Tiempo Libre y recreación. Bogotá, Colombia: Editorial Cadiex.

Linkografías

- AulaFacil: El esquema corporal. Consultado: 10/07/2019 (11:24) .Recuperado de: <https://www.aulafacil.com/cursos/autoayuda/desarrollo-evolutivo-en-la-infancia/el-esquema-corporal-l6075>
- Baracco, N. (2011): Movimiento y Motricidad. Consultado: 18/10/2020 (11:00). Recuperado de: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.

Cognifit: La coordinación. Consultado: 17/07/2019 (11:00) .Recuperado de:
<https://www.cognifit.com/es/coordinacion>

Efipatio: La Educación Física en la Niñez y la Adolescencia. Consultado: 16/07/2019 (14:00)
.Recuperado de: <https://efimullins.blogspot.com/2014/07/actividades-y-contenidos-juegos.html>

Fernández Pradas, David: El esquema corporal en niños y niñas. Consultado: 10/07/2019
(10:50) .Recuperado de:
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/DAVID_FERNANDEZ_1.pdf

Iniciativat. (2011): La Psicomotricidad. Consultado: 17/10/2020 (10:15). Recuperado de:
<http://www.iniciativat.com/component/content/article/44estimulacioninfantil/306-psicomotricidad.htm.l>.

Jiménez Rabanelli, Paul: El equilibrio y su importancia en la actividad física. Consultado:
20/7/2019 (10:48) .Recuperado de: <http://deportes.pucp.edu.pe/tips/el-equilibrio-y-su-importancia-en-la-actividad-fisica/>

Mayolas, M. (2010): Relación entre la lateralidad y los aprendizajes escolares. Consultado
23/10/2020 (16:00). Recuperado de:
<http://www.revistaapunts.com/es/hemeroteca?article=1434>

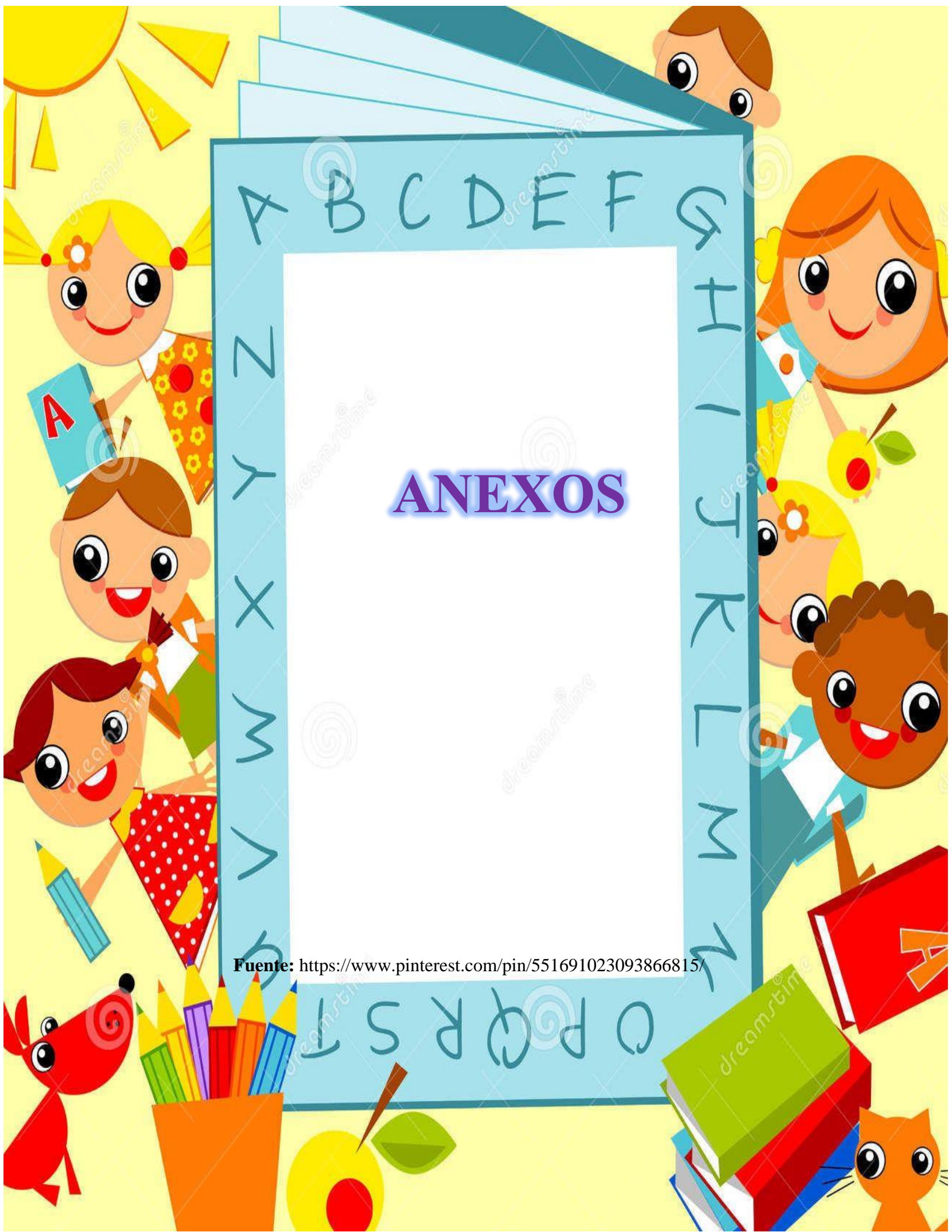
Paredes, Í., & Inciarte, A. (2013): Formación Profesional Integral. Consultando: 16/10/2020
(09:30). Recuperado de
http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/vrac/documentos/Curricular_Documentos/Evento/Ponencias_4/Paredes_e_Inicarte.pdf

Pimienta, J. (2012): Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Naucalpan de Juárez: Pearson
Educación. Consultado 20/10/2020 (15:00). Recuperado de:
<http://web.uaemex.mx/incorporadas/docs/MATERIAL%20DE%20PLANEACION%20INCORPORADAS/SD%20Estrategias%20de%20ensenanza-aprendizaje.pdf>

Psicología y mente: Modelos pedagógicos. Consultado 29/07/2020 (13:00) Recuperado de:
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/modelos-pedagogicos>

Rabanelli, P. J. (2013): El equilibrio y su importancia en la actividad física. Consultado:
19/10/2020 (12:00). Recuperado de: <http://deportes.pucp.edu.pe/tips/elequilibrio-y-su-importancia-en-la-actividad-fisica/>.

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural: Currículo Nacional.
Consultado: 16/07/2020 (15:00) .Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/551691023093866815/>

A B C D E F G

Z

Y

X

W

V

U

G

H

I

J

K

L

M

N

O P Q R S T

ANEXOS

Anexo N° 1 Instrumento dirigido a docentes



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

I. Objetivos:

1.1. Objetivo General

Determinar de qué manera las actividades lúdicas constituye una alternativa para el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “11 de Octubre” en la ciudad de Quito, en el periodo 2019 -2020.

1.2. Objetivo Especifico (Variable independiente)

Analizar la diversidad de actividades lúdicas que se han aplicado en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”.

II. Instrucciones:

Lea detenidamente las siguientes preguntas del 1 al 10 y marque con una “X” la respuesta que considere pertinente.

III. Ítems Generales:

Nombre:

Género: M F

Docente: 2do 3ro 4to 5to 6to 7mo

Fecha:

IV. Ítems Específicos:

N°	ITEMS	3	2	1
		Siempre	A Veces	Nunca
I	Destrezas con criterio de desempeño			
1.1	¿La docente juega con sus estudiantes?			
1.2	¿La docente realiza juegos grupales?			

1.3	¿La docente menciona las reglas antes de empezar un juego?			
1.4	¿Construye implementos deportivos con los niños y niñas?			
II	Juegos recreativos			
2.1	¿Realiza juegos tradicionales?			
2.2	¿Organiza juegos deportivos?			
2.3	¿La docente realiza juegos motores?			
III	Motivador			
3.1	¿Motiva a los niños y niñas a participar en un juego?			
IV	Participativo			
4.1	¿Establece juegos participativos?			
4.2	¿Efectúa la participación de los estudiantes en realización de un juego?			

Anexo N° 2 Instrumento dirigido a estudiantes



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

I. Objetivos:

1.1. Objetivo General

Determinar de qué manera las actividades lúdicas constituye una alternativa para el desarrollo motriz en los estudiantes del Cuarto Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “11 de Octubre” en la ciudad de Quito, en el periodo 2019 -2020.

1.2. Objetivo Especifico (Variable Dependiente)

Identificar el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Unidad educativa “11 de Octubre”.

II. Instrucciones:

Lea detenidamente las siguientes preguntas del 1 al 19 y marque con una “X” la respuesta que considere pertinente.

III. Ítems Generales:

Edad:

Nombre:

Género:

M

Cuarto:

Asignatura:

Ll.

M.

EE. SS.

C.NN.

EE. FF

No.	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
I	MOTRICIDAD FINA			
1.1	Sujeta correctamente sus cordones.			
1.2	Dibuja siguiendo la secuencia en la cuadrícula.			
1.3	Efectúa la técnica del pintado sin salirse de los márgenes			
II	MOTRICIDAD GRUESA			
2.1	Realiza 10 saltos con un pie			
2.2	Camina sin salirse de la línea recta.			
2.3	Sube y baja escaleras sin dificultad			
III	LATERALIDAD			
3.1	Corre hacia adelante y hacia atrás sin dificultad.			
3.2	Golpea una pelota con un bate o palo.			
3.3	Recoge un objeto del suelo mientras corre.			
3.4	Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado.			
IV	COORDINACIÓN VISOMOTORA			
4.1	Encesta el balón en la canasta.			

4.2	Domina el balón cuando se realiza cambios de dirección y sentido.			
4.3	Ejecuta pases con su compañero sin perder el contacto viso motor.			
4.4	Sigue el ritmo-tiempo de la marcha sin equivocarse.			
V	COORDINACIÓN GESTUAL			
5.1	Efectúa el juego de la mímica de manera creativa.			
5.2	Ejecuta de manera correcta el juego de la estatua.			
5.3	Realiza el juego del espejo plasmando movimientos gestuales.			
VI	COORDINACIÓN FONÉTICA			
6.1	Imita los sonidos de los animales.			
6.2	Cuenta la historia utilizando diferentes sonidos y mímicas.			

Anexo N° 3 Validación de datos

DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS: Cesar Augusto Flores Sandoval

CÉDULA DE IDENTIDAD: 0503175341

TÍTULO: Ingeniero en Administración Turística y Hotelera.

CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN: Magister en Turismo Sostenible Mención
Destinos Turísticos.

TELÉFONOS:

CELULAR: 0997519316

TRABAJO: 032721137

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: GADMIC Saquisilí

FUNCIÓN: Técnico de Gestión Turística

FECHA DE VALIDACIÓN: 15 de julio del 2020

OBSERVACIONES GENERALES:

Mediante la revisión de la validación del instrumento se puede ejecutar y emplear la técnica de la observación con su respectivo instrumento la ficha de observación.

FIRMA



DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS: Olga Romelia Morales Cachumba

CÉDULA DE IDENTIDAD: 1721223442

TÍTULO: Máster Universitario en Didáctica de las Matemáticas en Educación Secundaria y Bachillerato.

CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN: Licenciada en Ciencias de la Educación Mención en informática y Máster en Didáctica de la Matemática en Secundaria y Bachillerato.

TELÉFONOS:

CELULAR: 0982586745

TRABAJO: 3352015

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: Unidad Educativa “11 de Octubre”

FUNCIÓN: Docente

FECHA DE VALIDACIÓN: 15 de julio del 2020

OBSERVACIONES GENERALES:

El instrumento está bien ejecutado con sus respectivas interrogantes, por lo cual se puede proceder a aplicarlo.

FIRMA



DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS: Sandra Bertha Mediavilla Benalcázar

CÉDULA DE IDENTIDAD: 1719953158

TÍTULO: Magister en Orientación Educativa

CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN: Licenciada en Educación Básica y Magister en Orientación Educativa

TELÉFONOS:

CELULAR: 0987771519

TRABAJO: 2472077

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: Escuela “Carcelén”

FUNCIÓN: Docente

FECHA DE VALIDACIÓN: 15 de julio del 2020

OBSERVACIONES GENERALES:

La técnica de la observación con su respectivo instrumento tiene una buena estructura, así que se puede aplicar.

FIRMA





UNIDAD EDUCATIVA "11 DE OCTUBRE"

Catuzqui de Velasco (El Condado)

Quito - Ecuador



TELF. 023352015

17h00178@gmail.com

Anexo N° 4 Autorización para ejecución del proyecto

Quito, 7 de septiembre del 2020

AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN (TESIS)

Yo Marcia Lucía Chachalo Salazar con número de C.I. 1001527223 En respuesta al oficio No. 0001 autorizo a la Lic. Karla Ibeth Almache Pincay con C.I. 0503615833 realice su investigación de tesis de maestría en nuestra institución Unidad Educativa "11 de Octubre" bajo el tema "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "11 DE OCTUBRE" DE LA CIUDAD DE QUITO, EN EL PERIODO 2019 AL 2020."

Atentamente:

MSc. Marcia Chachalo

Rectora (E)



Anexo N° 5 Fotografías

FOTOGRAFÍA N° 1 UNIDAD EDUCATIVA “11 DE OCTUBRE”



Fuente: Establecimiento de la Unidad Educativa “11 de octubre”

Elaborado por: La investigadora

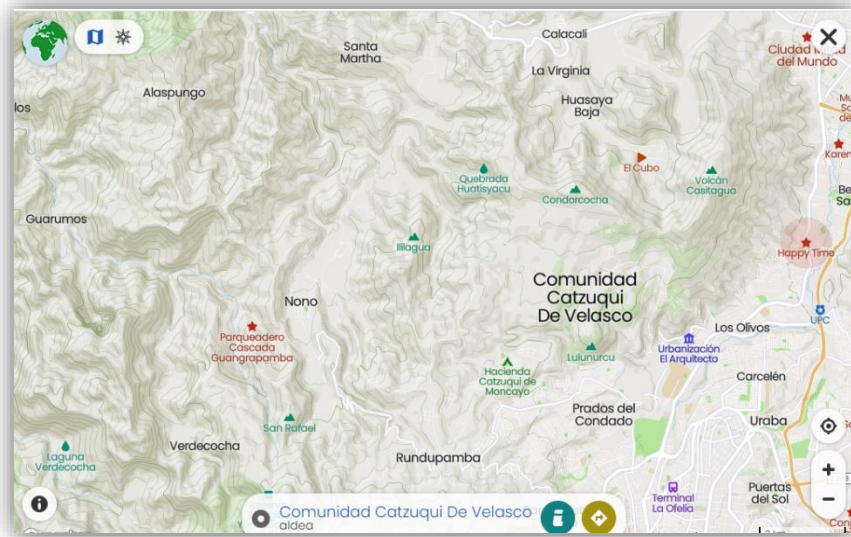
FOTOGRAFIA N°2 PATIO DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Establecimiento de la Unidad Educativa “11 de Octubre”

Elaborado por: La investigadora

FOTOGRAFIA N°3 UBICACIÓN DE LA ESCUELA



Fuente: Establecimiento de la Unidad Educativa “11 de Octubre”
Elaborado por: La investigadora