



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.

AUTORA:

MARJORIE ALEXANDRA CHÁVEZ LAÍNEZ

TUTORA:

Psicop. GINA PARRALES LOOR Mg.

LA LIBERTAD – ECUADOR

OCTUBRE 2015

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA.**

AUTORA:

MARJORIE ALEXANDRA CHÁVEZ LAÍNEZ

TUTORA:

Psicop. GINA PARRALES LOOR Mg.

LA LIBERTAD – ECUADOR

OCTUBRE 2015

La Libertad, 11 de noviembre del 2015.

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En calidad de Tutora del trabajo de Investigación “JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.”, realizado por Marjorie Alexandra Chávez Laínez, Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que ha sido orientado durante su ejecución, ajustándose a las normas establecidas por la Universidad Estatal Península de Santa Elena; por lo que lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos indispensables para ser sometido a la evaluación del Tribunal.

Psicop. Gina Parrales Loor Mg.
TUTORA

La Libertad, 11 de Noviembre del 2015.

AUTORÍA

Yo, Marjorie Alexandra Chávez Láinez, con cédula de Identidad 092313441-5 Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela de Ciencias de le Educación, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, en mi calidad de Autora del Trabajo de Titulación “JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría y soy responsable de las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en la misma, a excepción de las citas utilizadas para el presente trabajo.

Marjorie Chávez Láinez
C.I.N° 0923134415

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.
**DECANA DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS**

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

MSc. Edwuar Salazar Arango
PROFESOR DEL ÀREA

MSc. Gina PARRALES LooR.
PROFESORA

Ab. Joe Espinoza Ayala.
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis Padres Gustavo Chávez y Lucia Laínez que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica para poder llegar a ser una profesional de la Patria.

A mi esposo y a mis bellas hijas por el apoyo que siempre me brindaron día a día en el transcurso de mi carrera Universitaria.

A mis maestros, a ellos que depositaron su esperanza en mí.

Marjorie

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento se dirige a Dios quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto.

A mis padres por haberme educado y proporcionado todo lo que he necesitado, y su ayuda fue fundamental para la culminación de mi tesis.

A mi Esposo John Rodríguez por estar conmigo incluso en los momentos más difíciles motivándome y ayudándome hasta donde su alcance lo permitía.

A mis hijas Thayli y Shelmy por tener que soportar muchas horas sin mi presencia y por ser mi motivación para seguir luchando y lograr mis metas.

Marjorie

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de graduación es de mi responsabilidad; el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Marjorie Alexandra Chávez Laínez
092313441-5

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CONTRAPORTADA.....	ii
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	iii
AUTORÍA.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xv
RESUMEN.....	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	
EL PROBLEMA	
1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis crítico	5

1.2.3. Prognosis	6
1.2.4. Formulación del Problema	7
1.2.5. Preguntas Directrices	8
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación	8
1.3. Justificación.....	9
1.4. Objetivos	11
1.4.1. Objetivo General	11
1.4.2. Objetivos específicos	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas	13
2.2 Fundamentación	18
2.2.1 Fundamentación Filosófica	18
2.2.2 Fundamentación Pedagógica.....	19
2.2.3 Fundamentación Psicológica.....	20
2.2.4 Fundamentación Sociológica	21
2.2.5 Fundamentación Legal	22
2.2.5.1 Constitución de la república del Ecuador.....	22
2.2.5.2 Ley Orgánica de educación Intercultural (LOEI)	24
2.2.5.3 Plan Nacional para el buen vivir.	25

2.3	Categorías fundamentales	25
2.3.1	El Juegos	25
2.3.1.1	Juegos recreativos	26
2.3.1.2	Importancia de los juegos recreativos	28
2.3.1.3	Las características de los juegos recreativos	29
2.3.2	Psicomotricidad gruesa	30
2.3.2.1	Importancia de la psicomotricidad gruesa.....	31
2.3.2.2	Habilidades motrices gruesas	31
2.4	Idea a defender	32
2.5	Señalamiento de las variables	32
2.5.1	Variable Independiente	32
2.5.2	Variable Dependiente.....	33

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1	Enfoque investigativo	34
3.1.1	Cualitativo.....	34
3.2	Modalidad básica de la investigación	34
3.2.1	Método Analítico	35
3.2.2	Método Sintético	35
3.2.3	Método Inductivo	35

3.2.4	Método Deductivo.....	35
3.3	Nivel o tipo de investigación.....	36
3.3.1	Investigación de campo.....	36
3.3.2	Investigación bibliográfica.....	36
3.4	Población y muestra	37
3.4.1	Población.....	37
3.4.2	Muestra.....	38
3.5	Operacionalización de las variables	39
3.5.1	Variable Independiente	39
3.5.2	Variable Dependiente.....	40
3.6	Técnicas e instrumentos de la investigación	41
3.6.1	Técnicas e instrumentos	41
3.6.1.1	La encuesta.....	41
3.6.1.2	La observación	41
3.6.2	Instrumento de la investigación	41
3.6.2.1	Fichas de observación	41
3.6.2.2	Cuestionario	42
3.6.2.3	Guion de entrevista	42
3.6.2.4	Cámara fotográfica.....	42
3.7	Plan de recolección de información	42

3.8	Plan de procesamiento de la información	43
3.9	Análisis e interpretación de resultados.....	44
3.9.1	Análisis encuesta a Docentes	44
3.10	Encuesta a Padres de familia.....	54
3.11	Conclusiones y recomendaciones	61
3.11.1	Conclusiones	61
3.11.2	Recomendaciones.....	61

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1	Datos informativos:.....	63
4.2	Antecedentes de la propuesta	64
4.3	Justificación de la propuesta	65
4.4	Objetivos	66
4.4.1	Objetivo general	66
4.4.2	Objetivos específicos	66
4.5	Fundamentación de la propuesta.....	67
4.6	Marco Teórico.....	67
4.6.1	Concepto de manual.....	67
4.6.2	Características de un Manual	68
4.6.3	El juego como alternativa recreativa.....	69

4.6.4 Tipos de Juegos	69
4.7 Metodología, plan de acción	73
4.6 Administración.....	74

CAPITULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos	97
5.1.1 Institucionales	97
5.1.2 Humanos	97
5.1.3 Materiales.....	97
5.1.4 Tecnológicos	98
5.1.5 Financiero.....	98
5.2 Cronograma.....	99
BIBLIOGRAFÍA	100
ANEXOS	103

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1: Constitución de la república del Ecuador	22
CUADRO N° 2: Ley Orgánica de educación Intercultural.....	24
CUADRO N° 3: Ley Orgánica de educación Intercultural.....	25
CUADRO N° 4: Población	38
CUADRO N° 5: Variable independiente - Juegos Recreativos.....	39
CUADRO N° 6: Variable dependiente - Desarrollo de la psicomotricidad gruesa	40
CUADRO N° 7: Conocimientos para la aplicación de juegos recreativos.	44
CUADRO N° 8: Desarrollo de la Psicomotricidad en los Niños.....	45
CUADRO N° 9: Estrategias Metodológicas	46
CUADRO N° 10: Los juegos Recreativos como estrategia de aprendizaje	47
CUADRO N° 11: Tiempo diario a los juegos recreativos	48
CUADRO N° 12: Juegos recreativos en las planificaciones diarias.....	49
CUADRO N° 13: Uso de los juegos Recreativos.	50
CUADRO N° 14: Inclusión de juegos recreativos.....	51
CUADRO N° 15: Áreas apropiadas para los juegos recreativos	52
CUADRO N° 16: Juego como estrategia metodológica.....	53
CUADRO N° 17: Conocimientos de la ejecución de juegos recreativos.	54
CUADRO N° 18: Juegos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.....	55
CUADRO N° 19: Realización de juegos recreativos.....	56
CUADRO N° 20: Actividades de juego con su niño.	57
CUADRO N° 21: Aplicación de los juegos recreativos.	58
CUADRO N° 22: Materiales para aplicar los juegos recreativos.....	59

CUADRO N° 23: Balones y pelotas de plástico para la coordinación de brazos	60
CUADRO N° 24: Datos informativos de la propuesta	63
CUADRO N° 25: Metodología, plan de acción.....	73
CUADRO N° 26: Administración	74
CUADRO N° 27: Recursos institucionales	97
CUADRO N° 28: Recursos Humanos	97
CUADRO N° 29: Recursos Materiales.....	97
CUADRO N° 30: Recursos tecnológicos	98
CUADRO N° 31: Recursos Financieros	98
CUADRO N° 32: Cronograma de actividades	99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1: Conocimientos para la aplicación de juegos recreativos.	44
GRÁFICO N° 2 Desarrollo de la Psicomotricidad en los Niños	45
GRÁFICO N° 3: Estrategias Metodológicas	46
GRÁFICO N° 4: Los Juegos Recreativos como estrategia de aprendizaje	47
GRÁFICO N° 5: Tiempo diario a los juegos recreativos	48
GRÁFICO N° 6: Juegos recreativos en las planificaciones diarias.	49
GRÁFICO N° 7: Uso de los juegos Recreativos	50
GRÁFICO N° 8: Inclusión de juegos recreativos.	51
GRÁFICO N° 9: Áreas apropiadas para juegos recreativos	52
GRÁFICO N° 10: Juego como estrategia metodológica	53
GRÁFICO N° 11: Conocimientos de la ejecución de juegos recreativos.....	54
GRÁFICO N° 12: Juegos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa	55
GRÁFICO N° 13: Realización de juegos recreativos	56
GRÁFICO N° 14: Actividades de juego con su niño.	57
GRÁFICO N° 15: Aplicación de los juegos recreativos.....	58
GRÁFICO N° 16: Materiales para aplicar los juegos recreativos	59



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA", CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.

**Autora: Chávez Laínez Marjorie
Tutora: Parrales Loor Gina MSc.**

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo analizar la importancia de los juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de Segundo grado. Esta investigación se enmarcó dentro del enfoque cuantitativo y cualitativo, orientada hacia una investigación de campo, de carácter descriptivo, la información fue aportada por los niños y niñas del centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza" del Cantón La libertad, Provincia de Santa Elena. Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de información fue la encuesta aplicando como instrumento un cuestionario, la entrevista aplicando como instrumento una guía y la observación aplicando una guía de observación. Para analizar la información obtenida se realizó un análisis estadístico, donde se obtuvo como resultado: que los juegos recreativos son muy significativos ya que los niños/as logran desarrollar destrezas a nivel social, afectivo, motor y cognitivo, permitiendo ampliar el pensamiento, la memoria, la atención, la creatividad, afrontar sus miedos y relacionarse con los demás, la mayoría de los docentes poseen conocimientos necesarios sobre juegos recreativos, por lo tanto hacen todo lo posible para que el niño explore, conozca, interactúe y descubra a su modo y a la vez comunique sentimientos, pensamientos, emociones utilizando movimientos corporales como medio expresivo. Así mismo se realizaron las siguientes recomendaciones: Finalmente se realiza una propuesta para poner en práctica en la institución de una guía de juegos recreativos que orienten a las docentes de educación inicial con el fin de lograr que sus estudiantes desarrollen la psicomotricidad gruesa.

PALABRAS CLAVES:

Psicomotricidad Gruesa - Actividades de recreación - Habilidades motrices

INTRODUCCIÓN

El mayor desarrollo del cerebro ocurre durante los cinco primeros años de vida de un infante y depende mucho del entorno en el que se desenvuelve, de las experiencias y vivencias que este le ofrece, pero sobre todo de la calidad y cantidad de estímulos que perciba a través del cuerpo. En la actualidad se lo reconoce como una característica propia del ser humano, presente a lo largo de su desarrollo y factible de desarrollar desde muy pequeño, por ser influida por el medio ambiente que le rodea.

Esta reunión de experiencias nuevas, es una de las muchas habilidades que deben desarrollar los niños en etapa preescolar, para lo que resulta muy útil ofrecerles situaciones donde puedan experimentar con juegos recreativos, dejándoles explorar y que hagan lo que su imaginación les dicte. Sin duda alguna, el juego es uno de los momentos más idóneos para el proceso de aprendizaje del niño.

El infante desde que nace utiliza su cuerpo como medio de comunicación y expresión, el juego es uno de los mejores mecanismos de experimentación, creación y autoexploración porque le permite desarrollar todo tipo de habilidades, para fomentar la imaginación y para ayudar al niño a modelar y conocer el mundo real al que irá incorporándose. Es por esta razón el rol importante que cumple el docente, creando estrategias educativas y un ambiente de aprendizaje óptimo para los educandos.

La presente investigación se estructuró en cuatro capítulos, los cuales contienen los siguientes puntos:

El Capítulo I se refiere al problema, planteamiento, contextualización análisis crítico del mismo, justificación y objetivos de la investigación.

El Capítulo II el marco teórico, contiene los fundamentos que dan soporte a la investigación. A partir de una revisión bibliográfica, se establecen las bases teórica de los juegos recreativos y la psicomotricidad gruesa.

El Capítulo III describe al marco metodológico, utilizando la investigación, descripción de la metodología, el cual comprende tipo de investigación, participantes, técnicas e instrumentos utilizados así como el procedimiento para analizar la información, el análisis e interpretación de los resultados obtenidos mediante gráficos estadísticos y las conclusiones y recomendaciones.

El Capítulo IV se refiere acerca de la propuesta, antecedentes, justificación, objetivos, fundamentaciones de la misma y finalmente la bibliografía.

El Capítulo V se refiere al Marco Administrativo, Recursos, Presupuesto Operativo, Cronograma, Bibliografía y Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

La educación, es un pilar fundamental en la formación y desarrollo del ser humano de la sociedad y del país en general, pues permite adquirir conocimientos, habilidades, además de desarrollar destrezas individuales, fomentar la imaginación y la creatividad con el objeto de ser un ente positivo y productivo.

Actualmente la educación se percibe como un deber y un derecho para todos los ciudadanos, es así como el Gobierno Ecuatoriano, tiene como uno de sus principales logros la Educación Básica gratuita que rige desde Octubre del 2010.

En los últimos años, la educación se ha centrado en que los niños y niñas deben aprender a leer, escribir y a realizar operaciones matemáticas sin que se respete su edad cronológica, dejando de lado el desarrollo psicomotriz aspecto sumamente importante en la adquisición del aprendizaje.

En los últimos años, la educación se ha centrado en que los niños y niñas deben aprender a leer, escribir y a realizar operaciones matemáticas sin que se respete su edad cronológica, dejando de lado el desarrollo psicomotriz aspecto sumamente importante en la adquisición del aprendizaje.

El Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza”, está ubicada en el Cantón La Libertad, de la provincia de Santa Elena y es una institución, cuyo objetivo es formar a los niños y niñas de una manera integral, en todos los distintos niveles de educación.

Esta institución al igual que muchos centros educativos en la Península de Santa Elena, tienen como prioridad mejorar la educación que ofrece, considerando que la educación Básica, es aquella etapa de formación cuyo propósito es el desarrollo de las competencias básicas y el logro de aprendizajes de los estudiantes.

Donde el poco desarrollo de las aptitudes motrices, expresivas y creativas en los niños y niñas, sobre todo en los Primeros Años de Educación Básica, ha creado muchas dificultades que afectan el rendimiento escolar en la vida estudiantil.

En las visitas realizadas al Centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza" del Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, se pudo observar la falta de los juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, por el desconocimiento del mismo.

Los juegos recreativos forman parte del proceso enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas en los niños/as de edad escolar, es una herramienta didáctica del docente para motivarlos en las diferentes áreas de estudio del ser humano.

1.2.2. Análisis crítico

En el Centro educativo, existen factores que minimizan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa: como la carencia de herramientas adecuadas y ausencia de elementos, que motiven al niño a los juegos recreativos. Es una más de las dificultades que caracteriza la realidad de la educación actual, y puede presentarse en cualquier clase social, los mismos que conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades.

Las dificultades que los niños presentan en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa es una más de las dificultades que caracteriza la realidad de la educación actual, y puede presentarse en cualquier clase social, los mismos que conllevan a

un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades.

Dentro de la vida cotidiana, los niños que se han visto con problemas en su psicomotricidad gruesa conllevan a que presenten un nivel intelectual bajo, falta de integración en los deportes por no tener una coordinación adecuada para dichas edades, tienden a ser en el futuro personas con problemas de obesidad porque no practican ninguna clase de deporte, siendo el deporte Salud.

Las docentes deben ser conscientes de las diferentes formas de aprender que adquieren los niños en el transcurso de esta primera etapa de estudio y la manera de cómo logran obtener los conocimientos para que tengan un buen desarrollo tanto intelectual como afectivo.

1.2.3. Prognosis

La docente al impartir los conocimientos debe emplear en todas las actividades una motivación mediante los juegos recreativos con el propósito de que el niño se sienta seguro y alcance un buen desarrollo pedagógico, para evitar las dificultades que se presentarán y entorpecerá su desarrollo a lo largo de su etapa estudiantil, es evidente que en el presente existen varias dificultades tanto en el aspecto intelectual, social y físico por no existir una buena intervención para la aplicación de las diferentes actividades que ayuden a mejorar la psicomotricidad gruesa.

Los niños deben desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida; es por esto que se debe tener muy en cuenta que con el pasar del tiempo los niños que tienen este problema serán niños con una motricidad gruesa deficiente que repercutirá en lo deportivo, ya que no poseerá una coordinación excelente, ni tendrán la agilidad adecuada para cualquier tipo de disciplina, en lo intelectual poseerán mala letra, dificultad para planificar y organizar sus acciones, dificultades para escribir, recortar o construir .

La misión es desarrollar una educación íntegra, con la práctica de metodologías activas y participativas, optimizando las capacidades intelectuales, desarrollando actividades y valores para que los niños sean útiles para sí mismo y para la sociedad, pero si no se aplica alguna clase de prevención, o no se detecta a tiempo se tendría como efectos alguna clase de discapacidad física, cognitiva, dificultades en el aprendizaje, desinterés por las actividades recreativas, falta de socialización entre niños y niñas de diferentes edades.

1.2.4. Formulación del Problema

¿Cómo incide la falta de los juegos recreativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de Segundo Grado del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, Año Lectivo 2014-2015?

1.2.5. Preguntas Directrices

- ¿Qué actividades lúdicas serán las adecuadas para desarrollar la motricidad gruesa?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los niños y niñas a través de los juegos recreativos?
- ¿Los juegos recreativos servirán para la coordinación, equilibrio y lateralidad en el desarrollo de la motricidad gruesa?
- ¿Cómo influye el arte y el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de segundo grado básico?
- ¿Es importante actualizarse sobre las nuevas técnicas metodológicas sobre la psicomotricidad gruesa?
- ¿Los juegos recreativos ayudan a fortalecer la integridad de los niños y niñas?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Campo: Educativo.

Área: Psicomotricidad Gruesa.

Aspecto: Juegos recreativos.

Delimitación Espacial: Escuela "Segundo Cisneros Espinoza".

Delimitación Poblacional: La presente investigación se realizará con los estudiantes y directivos de la escuela.

Delimitación temporal: La investigación se realizará durante el período lectivo 2014-2015.

Delimitación contextual: La Unidad Educativa "Segundo Cisneros Espinoza" se encuentra ubicada en la Ciudadela Nueva Esperanza del Cantón La Libertad, de la Provincia de Santa Elena.

1.3. Justificación

Es **importante** resaltar todo aquello referente a los juegos recreativos, sobre todo en los primeros años de la infancia, ya que cumple con etapas de desarrollo, y tiene como ente fundamental las áreas de la motricidad gruesa, afectiva e intelectual. Estas actividades deben ser adecuadamente estimuladas para mejorar el área psicomotriz.

El niño no aprende solamente mediante el papel o unas fichas que se les programa, sino a través de vivencias en las que vaya asimilando e interiorizando todas las situaciones, pues el mundo cambiante de hoy necesita que los

educadores sean lo suficientemente flexibles y creativos para enfrentarse a situaciones nuevas.

Estimular al niño desde una temprana edad es conducirlo a que desarrolle sus destrezas y habilidades motrices para que su plasticidad nerviosa evolucione de una mejor manera, los juegos recreativos son recursos muy valiosos para atender las actividades individuales y grupales en una mayor o menor capacidad para comprender y aplicarlos en la vida diaria del educando.

En la presente investigación se da a conocer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, para mejorar las capacidades físicas de los niños, y los beneficios que da poseer una buena motricidad dentro de la vida, es muy útil porque se fomenta en que la educación sea de calidad y lo que es más trascendental que la programación de los juegos recreativos se las guíe de la mejor forma para alcanzar un buen desarrollo psicomotriz en los niños.

Con este estudio se pretende abrir un espacio para la educación básica, motivando de esta manera a que los niños se preparen en un ambiente armónico mientras se divierten con los juegos recreativos.

Las educadoras y los niños de 5 a 7 años del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza” serán los principales beneficiados del presente estudio, porque dispondrán de un manual de juegos recreativos para acceder a

nuevas alternativas; así como el trabajo en equipo ejecutando tareas y ejercicios apropiados e idóneos, todo esto con el fin de proporcionar en el niño un desarrollo integral.

La Comunidad educativa del plantel debe entender que los juegos son recursos valiosos para los niños y niñas porque mediante éstos manifiestan, sus emociones, inquietudes, curiosidades desarrollando así su psicomotricidad gruesa, existen juegos que los alumnos los aplican en situaciones diversas, lo cual aumenta su retentiva y la capacidad de transferencia a su vida.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Analizar la importancia de los juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de segundo grado del Centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza", Cantón La libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar la aplicación de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

- Determinar las estrategias teóricas y metodológicas de la investigación.

- Diseñar y aplicar manual de actividades recreativas para el desarrollo de psicomotricidad gruesa en los niños/as de segundo grado del centro de educación básica "Segundo Cisneros Espinoza.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

Una vez que se han revisado los archivos de la Universidad Estatal Península de Santa Elena se ha podido comprobar que se han hecho algunos estudios variados en relación a los juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de segundo grado, es por esto que en el siguiente trabajo de investigación se ha obtenido información en páginas web, artículos, revistas y libros.

Loreto Andrea Espejo Vergara y Juan Antonio Salas Pérez de Chile han realizado un estudio de Correlación entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento escolar, en niños de segundo año de educación básica, pertenecientes a establecimientos municipales de dos comunas urbanas de la región metropolitana. (ESPEJO, V; SALAS, P. HERNANDEZ, & ROCCA, 2006).

Josué Fernando Mijangos Pacas ha indagado sobre: La importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas de primero y segundo de primaria en escuelas oficiales del municipio de Quetzaltenango. (Pacas, 2005)

García R, en la investigación realizada sobre la Influencia de la Psicomotricidad Global en el desarrollo de la motricidad gruesa donde permite al alumno desarrollarse y adaptarse mejor no solo en la vida educativa sino en la vida social familiar y cultural dándole lugar a la madurez emocional, intelectual y de su personalidad, el estudio fue realizado en la Escuela Urbana Edelmira Mauricio, del municipio de Huehuetenango”. (GARCIA, 2004)

Los temas antes mencionados tratan de aspectos relacionados al desarrollo del niño, pero hacen un enfoque que se relaciona a Estrategias Docentes para el desarrollo de la psicomotricidad y su propuesta es distinta a la que se plantea en estos trabajos investigativos expuestos.

El trabajo de investigación planteado se diferencia de los anteriores, por cuanto se concibe que la maestra desempeñe un papel fundamental en el desarrollo psicomotriz gruesa de los niños del segundo grado. Esta investigación incluye un manual de actividades recreativas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa como apoyo pedagógico para la maestra.

En las actividades de recreación los niños del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza” al realizar los movimientos acordes a su edad demuestran dificultades en la coordinación, equilibrio e inclusive cuando se les pide realizar alguna actividad no logran hacerlo correctamente, es por este motivo

que los Directivos y docentes deben tener conocimiento que el juego proporciona óptimas oportunidades para el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños.

En la revista L.P.V. El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas” (L.P.V., 2003)

El juego es un medio de entretenimiento para los niños ya que les permite explorar el medio en el que se desenvuelven, realizando actividades que ayudan el desarrollo psicomotor. El juego refleja el nivel cultural, el desarrollo socio anímico, así como los nexos y relaciones que han existido entre los pueblos, de los hábitos y costumbres y de las prácticas sociales que se han transmitido entre las generaciones.

Los juegos recreativos ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general, sus prácticas en colectivo rectorada por el cumplimiento de las reglas creadas por el propio juego permiten una sana rivalidad, socialización, formación de valores y preparación para la vida y la familia.

Por todos los valores educativos que se desarrollan mediante los juegos, este está considerado como uno de los medios fundamentales del profesor y la familia,

especialmente en lo que concierne al mejoramiento de la salud de los niños, su correcta utilización conlleva una incidencia grande de la formación de los hábitos motores primarios, todo lo cual se expresará; como base fundamental en la permanente incorporación de nuevos hábitos que es la ley inmutable del desarrollo psíquico y físico, en busca de que crezcan sanos y saludables.

GUYAU, (2003) menciona:

“El juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa, el juego es una actividad inherente al ser humano; así mismo el juego ha sido y sigue siendo una constante lucha a lo largo de la historia”.

Tomando en consideración que el juego es la actividad característica de los niños a través de la cual sus imágenes cobran vida, si a través de las actividades jugadas los niños estimulan su propio desarrollo, entonces el juego como medio de trabajo merece estudiarse amplia y profundamente, a fin de que con su utilización se alcance los propósitos formativos y educativos que se persiguen, ya que estos se realizan con gusto, sin presión.

Muchos estudiosos del tema se han dado a la tarea de clasificar los juegos. La clasificación de los juegos no es más que una forma concreta de agruparlos a ciertas características o factores que están en relación directa con los objetivos que se persiguen en el momento de clasificarlos, lo importante que resulta para la aplicación en programas de recreación física, es presentar la clasificación genética

de los juegos, es decir, la evolución de esta actividad, aunque considerando que no obstante sea cual fuese la clasificación, con ello se busca el bienestar emocional de la joven generación.

Es imprescindible hacer conciencia entre los maestros y las autoridades educativas de la importancia de contar con información precisa y completa sobre las condiciones en que se desarrolla el proceso educativo, del aprendizaje logrado por los estudiantes, de los objetivos no cubiertos, así como de las causas que impidieron el logro de los mismos.

Al niño se le debe estimular en lo relacionado a la motricidad gruesa a través de los juegos recreativos, los mismos que servirán para motivarlos y levantar la autoestima que se verá reflejada en la jornada diaria del estudiante, y también permitirá el desarrollo de la creatividad y la imaginación en la realización y participación en las actividades lúdicas. Los juegos recreativos son estrategias metodológicas, cuyo objetivo es potenciar el desarrollo motriz en el aprendizaje significativo a través del juego con materiales del medio.

El siguiente trabajo investigativo sobre los juegos recreativos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de segundo grado, está respaldado en diversas teorías de pedagogos, que servirá de guía para el proceso de aprendizaje, para lo cual se utilizó la metodología del trabajo de motricidad gruesa, mediante el empleo de estas actividades se pretende lograr los objetivos propuestos y

generar estrategias para diseñar una guía de juegos recreativos para docentes y padres de familia, con el propósito de mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

2.2 Fundamentación

2.2.1 Fundamentación Filosófica

Desde el punto de vista filosófico toda la enseñanza debe atender, reconocer y llevar a la práctica, la exigencia de que más que a la descripción y la transmisión de información, debe ser teórica y práctica de los contenidos para que el aprendizaje contenga ante todo un sistema de actividades docentes que posibiliten e implementen la importancia de la creación de un clima propicio de libertad y respeto que facilite y estimule la labor educativa ; mediante las competencias psicomotrices gruesas que posibiliten el desarrollo de las habilidades, y destrezas del aprendizaje a través de los juegos recreativos.

A criterio de Hegel 1899, citado por CASTRO, A. (2006):

“La Filosofía como ciencia reflexiva permite que las personas busquen las soluciones a los problemas que se les presentan de forma permanente, teniendo una relación estrecha con la educación y la investigación, porque el individuo estudia, investiga y se capacita de forma cotidiana para conocer las soluciones a las problemáticas que día a día se le presentan”. (pág. 37).

Los programas actuales de recreación física tienen como objetivo primordial, el aprendizaje mediante las prácticas de los juegos recreativos con lo cual se estimula el desarrollo físico y mental obteniendo una eficiente trasmisión de conocimiento y una mejor asimilación de lo aprendido, en el más completo equilibrio físico y mental del niño.

El implementar un manual de actividades recreativas para desarrollar habilidades psicomotrices gruesas en la escuela logrará que los estudiantes de segundo grado aprendan a desenvolverse objetivamente, además ayudará a que los niños aprendan jugando y no se encierren en la monotonía de ciertos profesores.

Los juegos son elementos insustituibles como componentes de actividades físicas recreativas, aplicables a todo tipo de actividad infantil, ya sea en área de cultura física, en actividades extraescolares e incluso dentro del aula en una determinada clase, por las características de la personalidad en estas edades.

2.2.2 Fundamentación Pedagógica.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto, es una ciencia que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla, perfeccionarla, y señalar que es fundamentalmente filosófica.

El propósito de la pedagogía es el de activar todas sus potencialidades motoras las cuales conllevarán el desenvolvimiento de sus relaciones internas y sociales mediante la construcción de nuevas ideas y actitudes, es por ello que se los ubica dentro de su propio aprendizaje.

Su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo como constructor y transformador de éste.

El maestro debe de ser el ente que lleve a los aprendices a pensarse la sociedad en la cual están desarrollando su proceso de aprendizaje, deben de construir desde los conocimientos previos que estos llevan al aula de clase, ya que son ellos un reflejo visible y fiable de las realidades sociales.

2.2.3 Fundamentación Psicológica

Blanco de Suárez. E. (2011) en su investigación abordó el tema relacionado con el desarrollo psicomotor de niños de 4-6 años, la cual estuvo fundamentada en las teorías psicológicas del aprendizaje (socioculturales) de Vigotsky (1987) según esta concepción

SUAREZ, (2011) hace referencia sobre el aprendizaje:

“El aprendizaje es una actividad social y no un proceso de realización individual en el cual se asimilan los modos sociales de la actividad y de la interacción, siendo los fundamentos básicos para el conocimiento y ejecución de la actividad física.”

La autora de esta investigación, refiere que estos antecedentes han servido de base en la revisión de las actuales acciones para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. El énfasis se orientará fuertemente en la prevención del déficit del desarrollo de las habilidades motrices básicas, por ser ésta una actividad que permite mayor cobertura, evita costos de recuperación y aumenta la posibilidad que los niños que participan en las actividades físicas, organizadas por los docentes tengan a futuro una mejor calidad de vida en la parte social

2.2.4 Fundamentación Sociológica

El desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona, por lo tanto el individuo no puede vivir sin actividad, ni apartado de la sociedad, dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

CHEVALLARD, (2006) manifiesta:

“La importancia de aplicar juegos como recursos didácticos favorecen el proceso de sociabilidad de los niños y niñas, el proceso de desarrollo personal, relaciones con las personas que forman parte de su

entorno. En el proceso de transformación personal, la actitud de cuestionamiento es muy necesaria”.

Los juegos recreativos activan el entusiasmo en los estudiantes, fomentando en ellos el desarrollo de la motivación y de las actitudes para aprender de mejor manera, el juego además de proporcionar diversión, placer, desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad, sentimientos de júbilo y placer, estimulación, variedad, interés, concentración y motivación permitiendo al niño/a una interacción significativa dentro de su propio entorno, haciendo más evidente las ventajas del juego.

2.2.5 Fundamentación Legal

2.2.5.1 Constitución de la república del Ecuador

CUADRO N° 1: Constitución de la república del Ecuador

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR (Aprobado en Montecristi, 23-24 de Julio de 2008)	
Artículo	Descripción
Art. 26	La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.
Art. 39	Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- “Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:” 1. Matricularlos en los planteles educativos;

2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;
3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas o representados a los planteles educativos;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;
5. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;
6. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,
7. Denunciar las violaciones a esos derechos, de que tengan Conocimiento.

La familia es el principal agente a partir del cual el niño desarrollará su personalidad, sus conductas, aprendizajes y valores. El ambiente ideal para el desarrollo adecuado de estos elementos es aquel que brinde armonía y afecto entre los integrantes de la familia. Hoy en día se sabe que el tipo relación que exista entre los padres y el niño va influenciar en el comportamiento y en la personalidad del menor. Por ejemplo, si los padres demuestran actitudes y conductas rígidas, autoritarias y violentas es casi seguro que los hijos se muestren tímidos, retraídos, inseguros o rebeldes y agresivos; un ambiente donde se perciba violencia y discusiones entre los integrantes se convertirán en factores que desencadenen problemas tanto en la conducta, el rendimiento académico como en el desarrollo emocional y social.

Dentro del Código de la Niñez y de la Adolescencia su finalidad

	“dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador”.
Art. 6	<p>Igualdad y no discriminación.-</p> <p>“Todos los niños, niñas y adolescentes ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares”</p>

2.2.5.2 Ley Orgánica de educación Intercultural (LOEI)

CUADRO N° 2: Ley Orgánica de educación Intercultural

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (Registro Oficial N° 417 del 31 de Marzo del 2011)	
Artículo	Descripción
Art. 2	<p>Equidad e inclusión.-</p> <p>La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos nacionales, grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.</p>

2.2.5.3 Plan Nacional para el buen vivir.

CUADRO N° 3: Ley Orgánica de educación Intercultural

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR	
OBJETIVO	Descripción
Objetivo 1 Auspiciar la igualdad, cohesión e integración social y territorial en la diversidad.	1.1.Garantizar los derechos del buen vivir para la superación de todas las desigualdades (en especial salud, educación, alimentación, agua y vivienda). 1.2.Asegurar el desarrollo infantil integral para el ejercicio pleno de derechos.
Objetivo 2 Mejorar las capacidades y potencialidades de la población.	2.8. Promover el deporte y las actividades físicas como un medio para fortalecer las capacidades y potencialidades de la población
Objetivo 3 Mejorar la calidad de vida de la población	3.1. Promover prácticas de vida saludable en la población. 3.1.1 Triplicar el porcentaje de la población que realiza actividad física más de 3.5 horas a la semana al 2013.

2.3 Categorías fundamentales

2.3.1 El Juegos.

GUERRA, J. (2005), sostiene que:

“El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas”.

El juego surgió como una necesidad del ser humano para realizar movimientos para satisfacer necesidades del cuerpo, el hombre antes de jugar tenía que realizar actividades físicas rudimentarias de carácter natural, asociadas con el trabajo y la propia vida para poder subsistir, cazan, pescan, luchan, nadar. Los juegos, el canto y el baile inicialmente, acompañaban al trabajo, separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente en su desarrollo multilateral.

FINLEY, J. (2005) manifiesta:

“La palabra recreación es lo bastante amplia como para abarcar el juego en todas sus expresiones y también muchas actividades que generalmente no se consideran como tales; música, teatro y especialmente toda acción creativa que contribuye al enriquecimiento de la vida”

Según Finley dice que la recreación es una experiencia integradora para el niño, es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud, la aptitud física, por que capta, fortalece y proyecta su propio ritmo, contribuyendo también al desarrollo personal y el de la comunidad educativa.

2.3.1.1 Juegos recreativos

Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el

deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptuarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo, por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar. Las características de los juegos podrán ser diferentes, las intensidades diversas, los momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrarles elementos comunes en todas las culturas, prácticamente todas las expresiones lúdicas poseen puntos en común. (PEDRO, H. 2005)

En cada etapa de la vida tiene características y fines diferentes, porque los intereses y motivaciones de cada grupo de edad son también diversas, el componente motor del juego en las primeras edades disminuye progresivamente, aumentando la complejidad del mismo; las formas de juego de los adultos son más sedentarias y a veces son utilizadas de forma inconsciente, lo que puede representar un medio equilibrador de su vida, favoreciendo en gran medida su inter-relación.

El juego es una conducta intrínsecamente motivada, nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, con violencia el sentido del juego a ningún cliente. El juego espontáneo hace que cualquier elemento se

convierta en juguete y se vaya delineando un juego que puede ser abandonado en cualquier momento y cuando se retoma es otro.

2.3.1.2 Importancia de los juegos recreativos

Es importante destacar que en muchos lugares recreativos surge el juego libre y espontáneo, ese que no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque está de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen. Ej.: esquiar, construir una cometa y ponerla a volar, etc.

Se necesita abordar tres conceptos que son utilizados como sinónimos y obedecen a los términos: Juegos autóctonos, Juegos populares y Juegos tradicionales, cada uno de ellos define un tipo de juego específico.

El juego infantil es la esencia de la actividad de todo niño, le proporciona a su vez placer y le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlas. El juego es un medio ideal para el aprendizaje, a través de él el niño va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse a sí mismo. (GUTIÉRREZ, 1996)

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y

consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular, pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo. Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro.

2.3.1.3 Las características de los juegos recreativos

Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten, es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Las características principales son:

- Es una actividad libre.
- Es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- Es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

2.3.2 Psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad gruesa es la capacidad y la habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo correr, caminar o saltar, una buena motricidad gruesa en el desarrollo de los niños favorece con el juego la habilidad propia para despertar el interés por los ejercicios y movimientos motrices que puede realizar con los grandes grupos de músculos como las piernas, los brazos o la cabeza.

2.3.2.1 Importancia de la psicomotricidad gruesa

La motricidad gruesa es muy importante para el desarrollo infantil, puesto que para el futuro adelanto de la motricidad fina, es necesaria una buena base de motricidad gruesa. Solo un niño que haya desarrollado suficientemente su motricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los cordones del zapato.

Un desarrollo motriz apropiado para la edad del niño es especialmente importante en el ámbito de la motricidad gruesa, puesto que el estado de desarrollo afecta directamente otros ámbitos de la vida del niño. Un niño que desarrolla con normalidad su motricidad gruesa tendrá con seguridad menos problemas.

2.3.2.2 Habilidades motrices gruesas.

Una de las características importante en las habilidades motrices gruesas está en el ámbito de la coordinación muscular; la mayoría de los niños en edad escolar pueden aprender fácilmente a montar bicicleta, patinar, nadar y saltar la cuerda, actividades que anteriormente no podían realizar con destreza.

A los seis años las niñas son superiores en precisión de movimiento: los niños son superiores en actos de más fuerza y menos complejos. Pueden hacer un lanzamiento con el cambio de peso y paso adecuados. Adquieren la habilidad de saltar.

A los siete años pueden equilibrarse en un pie con los ojos cerrados. Logran caminar en una viga de equilibrio de 5 cm de ancho sin caerse. Son capaces de brincar, saltar con precisión en cuadros pequeños. Ejecutan correctamente un ejercicio de saltos combinados.

A los ocho años pueden asir objetos con una presión de 5 kg. Logran hacer saltos rítmicos alternados. Las niñas pueden lanzar una pelota pequeña a 10 m; los niños son capaces de lanzar una pelota pequeña a 18 m. El número de juegos en el que participan los dos sexos es el más alto a esta edad.

2.4 Idea a defender

El diseñar una guía didáctica de juegos recreativos, si desarrollará la psicomotricidad gruesa en los niños/as de Segundo Año Básico del Centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza".

2.5 Señalamiento de las variables

2.5.1 Variable Independiente

Juegos recreativos

2.5.2 Variable Dependiente

Desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque investigativo

3.1.1 Cualitativo

Esta investigación es cualitativa, porque encierra el enfoque característico sobre los juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas del segundo grado del Centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza", del Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena.

3.1.2 Cuantitativo:

Es cuantitativo porque me permite interpretar, analizar los datos conseguidos, mediante tablas, gráficos estadísticos y más aún los respectivos análisis, con la finalidad de comprender y dar solución a la problemática de investigación.

3.2 Modalidad básica de la investigación

Por medio de este método, se permite sacar una conclusión del problema, ya que el investigador se ubica frente al fenómeno del estudio.

Donde se puede llegar a comprobar la realidad de los hechos y así poder obtener resultados más eficaces.

3.2.1 Método Analítico

Investigación que permitió observar y analizar las causas, la naturaleza y los efectos.

3.2.2 Método Sintético.

Por cuanto se debe analizar todas las fuentes de información y bibliografía para sintetizar la mayor parte de criterios que fueron útiles para realizar este trabajo de investigación.

3.2.3 Método Inductivo

Por medio de la inducción, se determina el proceso de analizar de forma particular a lo general, es decir de la manera en que se debe analizar cada uno de los factores que inciden en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

3.2.4 Método Deductivo

Por cuanto de un todo se llega a la particularidad del problema, para dar alternativas de solución al mismo.

3.3 Nivel o tipo de investigación

Corresponde a un procedimiento sistemático, crítico, reflexivo y controlado, que permiten al investigador descubrir nuevos datos, hechos, leyes que se puedan relacionar en el tema de investigación.

3.3.1 Investigación de campo

La investigación permite comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado. El investigador trabaja con las personas y las fuentes consultadas, de las que obtendrán los datos más relevantes a ser analizados, dirigidas a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas, psicológicas y educativas en estructuras sociales reales y cotidianas. En el presente caso se trabajará en el Centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza", Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, durante el presente año lectivo 2014 – 2015.

3.3.2 Investigación bibliográfica

Tiene el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre los juegos recreativos, basándose en documentos libros o publicaciones.

La presente tesis plantea la alternativa de realizar un estudio inductivo de tipo exploratorio, apoyado en información cualitativa y cuantitativa proveniente de expertos en el tema, como Directora, docentes y padres de familia con niños y niñas en edad preescolar e interesados en promover los juegos recreacionales para el desarrollo de la creatividad en sus hijos.

El uso del método inductivo y exploratorio permitirá establecer qué opinan las personas involucradas directamente en la educación de los niños acerca de la relación que existe en el momento de jugar y sus niveles de creatividad. Dado que no existen estudios previos que analicen dicha relación, el objetivo de la presente tesis es analizar la importancia de los juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Tales proposiciones se derivarán del análisis de la información cualitativa y cuantitativa recogida durante esta investigación.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

Es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones, es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

CUADRO N° 4: Población

POBLACIÓN			
N°	Descripción	Cantidad	Porcentaje (%)
1	Autoridades	1	2
2	Docentes	10	14
3	Estudiantes	30	42
4	Padres de Familia	30	42
TOTAL DE LA POBLACIÓN		71	100%

Fuente: Autoridad, docente, padres de familia y estudiantes de la Escuela
Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

3.4.2 Muestra

La muestra es una parte o subconjunto de una población normalmente seleccionada de tal modo que ponga de manifiesto las propiedades de la población.

Dado que el tamaño de la población es pequeño, no se realizará la respectiva fórmula estadística.

3.5 Operacionalización de las variables

3.5.1 Variable Independiente

CUADRO N° 5: Variable independiente - Juegos Recreativos

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Unidad de observación
Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer	Actividades recreativas	Estudiantes motivados. Docentes integrados	¿Está De acuerdo que un docente debe poseer conocimientos teóricos-prácticos para la aplicación de los Juegos Recreativos en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños y niñas?	Entrevista	Formulario	Directivo
	Desarrollo de habilidades	Orden. Respeto Cumplimiento de reglas. Esfuerzo. Duración. Motivación. Desempeño de roles. Emotividad. Interacción. Desarrollo físico. Desarrollo	¿Está de Acuerdo que deben darse un tiempo diario a los juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad gruesa en los niños y niñas dentro del aula?	Encuesta	Cuestionario	Padres de familia, docentes y estudiantes

Fuente: Datos de la información

Elaborado por: Chávez Laínez Marjorie.

3.5.2 Variable Dependiente

CUADRO N° 6: Variable dependiente - Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumento	Unidad de Observación
Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda.	Cuerpo Espacio Tiempo Equilibrio Movimientos de locomoción. Tiempo – ritmo Habilidades psicomotoras gruesa.	Evolutivo. Movilidad. Saltos. Gestos. Motricidad. Ritmo Interno Ritmo Externo Lateralidad Equilibrio Conocimiento del esquema corporal Coordinación Orientación espacial Fuerza Flexibilidad Seguridad personal Desarrollo de sus capacidades físicas.	¿Ha podido observar usted si la maestra realiza juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad gruesa en los niños y niñas. ¿Cree que el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa influye en la adquisición de destrezas en el área psicomotora? ¿Cree usted que es necesario que el juego deba ser incluido como método pedagógico para el proceso de enseñanza aprendizaje?	Encuesta	Cuestionario Recurso: Cámara fotográfica	Estudiantes

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Chávez Láinez Marjorie

3.6 Técnicas e instrumentos de la investigación

3.6.1 Técnicas e instrumentos

3.6.1.1 La encuesta

La encuesta permite recolectar datos mediante preguntas simples a los docentes y padres de familia del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza”.

3.6.1.2 La observación

La observación se realizó en el centro de Educación Básica, de manera directa en los estudiantes del segundo grado para conocer las actividades aplicadas donde se evidencio la falta del desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

3.6.2 Instrumento de la investigación

3.6.2.1 Fichas de observación

Instrumento que se utilizó para la recolección de datos importantes de las causas y efectos de la ausencia de motivación y recursos utilizados para la psicomotricidad gruesa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.6.2.2 Cuestionario

La encuesta se aplicó a través de un cuestionario que previamente fue elaborado por preguntas que se emplearon en la encuesta. Para ello se consideró el número de preguntas pertinentes a realizarse con sus debidas respuestas, para el presente estudio se consideró la aplicación de alternativas de respuesta para una fácil interpretación de resultados.

3.6.2.3 Guion de entrevista

Fue necesaria la utilización de un guión de entrevistas, para la elaboración de la misma, este guion contó con preguntas previamente analizadas, para que pueda brindar información que aporte significativamente a la investigación.

3.6.2.4 Cámara fotográfica

Dispositivo que se utilizó en la investigación para la captura de imágenes y como evidencia del trabajo investigativo

3.7 Plan de recolección de información

Los datos fueron recolectados mediante los instrumentos del cuestionario a los docentes y padres del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza” analizados y tabulados a través de un sistema computarizado.

3.8 Plan de procesamiento de la información

El procesamiento de la información se realizará mediante gráfica de barras, cada uno con su debido análisis e interpretación. Al finalizar el procesamiento, se establecerán las respectivas conclusiones y recomendaciones.

3.9 Análisis e interpretación de resultados

3.9.1 Análisis encuesta a Docentes

1. ¿Está De acuerdo que un docente debe poseer conocimientos teóricos–prácticos para la aplicación de los Juegos Recreativos en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños?

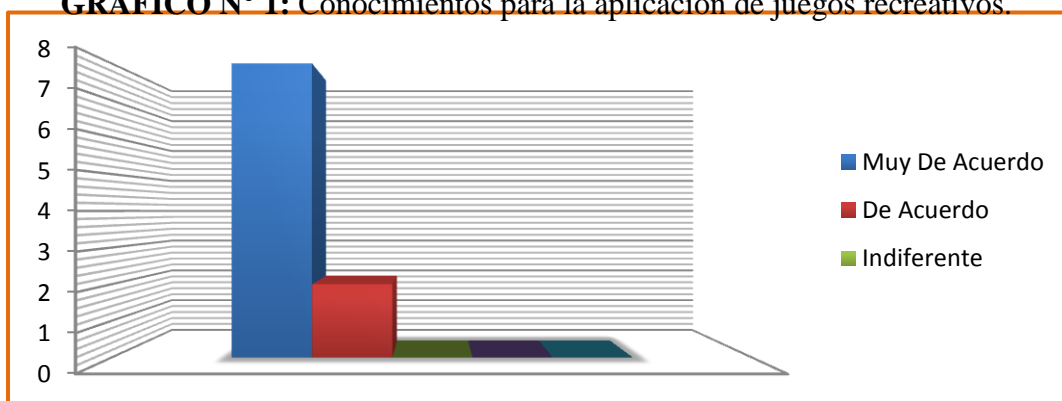
CUADRO N° 7: Conocimientos para la aplicación de juegos recreativos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	8	80
De Acuerdo	2	20
Indiferente	0	0
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez.

GRÁFICO N° 1: Conocimientos para la aplicación de juegos recreativos.



Fuente: Docentes de la institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez.

Análisis e interpretación

El 80% de los entrevistados que representan a 8 indicaron estar Muy de acuerdo que un docente debe poseer conocimientos teóricos–prácticos para la aplicación de los Juegos Recreativos en el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños/as, mientras el 20% que representan a 2 indicaron estar De Acuerdo.

El docente debe tener conocimientos sobre los juegos recreativos, aprendiendo a enseñar para que su alumno sea capaz de desenvolverse con independencia de criterio, en este sentido, el docente debe enseñar a pensar para que ese desempeño autónomo del educando sea un hecho tangible.

2. **¿Considera usted que los juegos recreativos influyen positivamente en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños?**

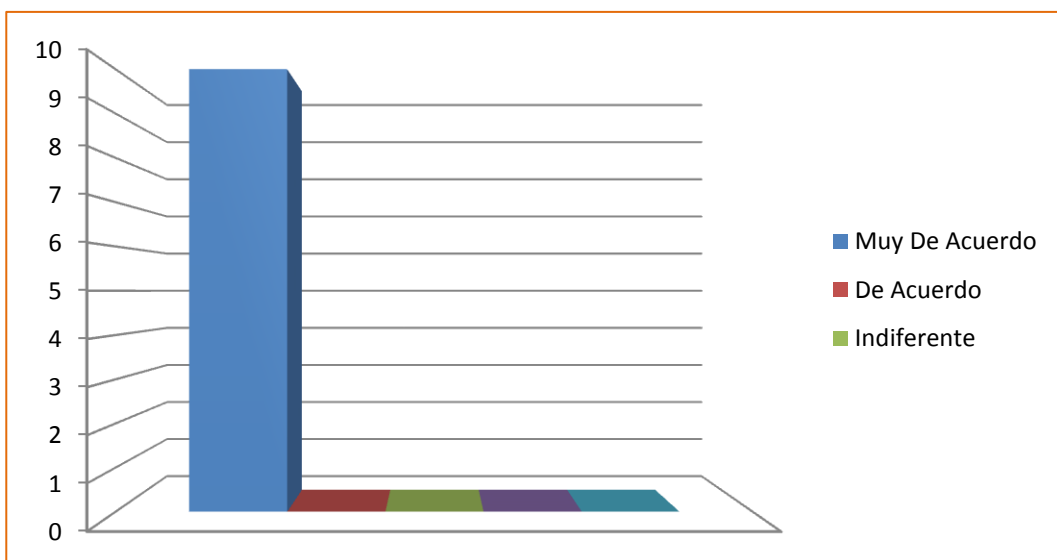
CUADRO N° 8: Desarrollo de la Psicomotricidad en los Niños

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	10	100
De Acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución

Realizado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 2 Desarrollo de la Psicomotricidad en los Niños



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 100% de los entrevistados que representan a 10 indicaron estar Muy de acuerdo que los juegos recreativos influyen positivamente en el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños/as.

Lo que indica que todos los docentes están conscientes de que el juego recreativo es muy beneficioso para los niños/as, ya que éstos influyen positivamente en el desarrollo de su motricidad.

3. ¿Aplica usted como docente estrategias metodológicas para fomentar los Juegos Recreativos en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños/as?

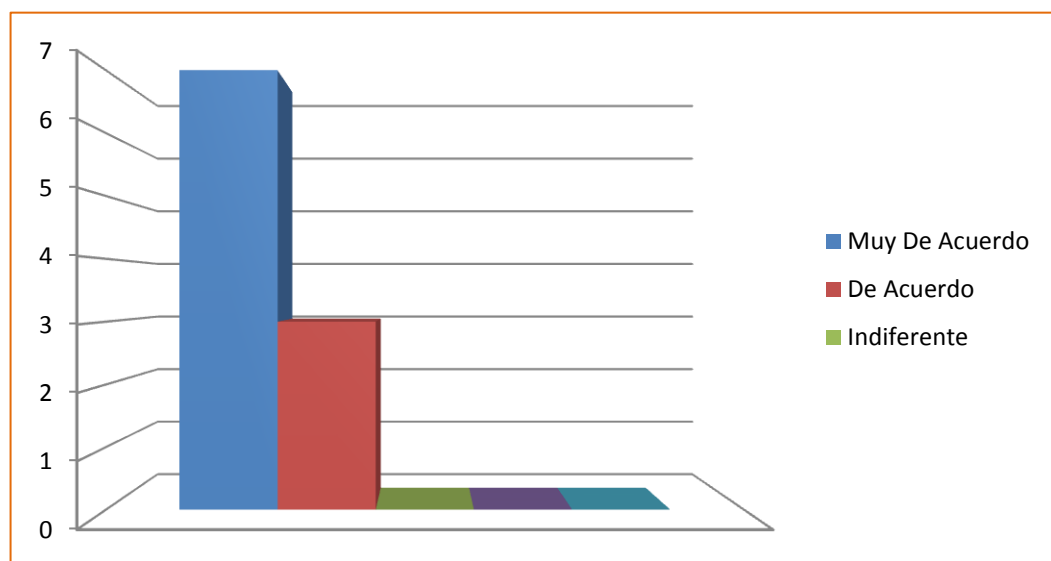
CUADRO N° 9: Estrategias Metodológicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	7	70
De Acuerdo	3	30
Indiferente	0	0
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

GRÁFICO N° 3: Estrategias Metodológicas



Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

Análisis e interpretación

El 70% de los entrevistados que representan a 7 indicaron estar Muy de acuerdo que aplica como docente estrategias metodológicas para fomentar los Juegos Recreativos en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños/as, mientras el 30% que representan a 3 indicaron estar de Acuerdo.

La mayoría de los docentes conocen que deben aplicar métodos para fomentar juegos que ayuden en la motricidad de los niños.

4. ¿Usted como docente incluye los juegos recreativos como estrategia de aprendizaje?

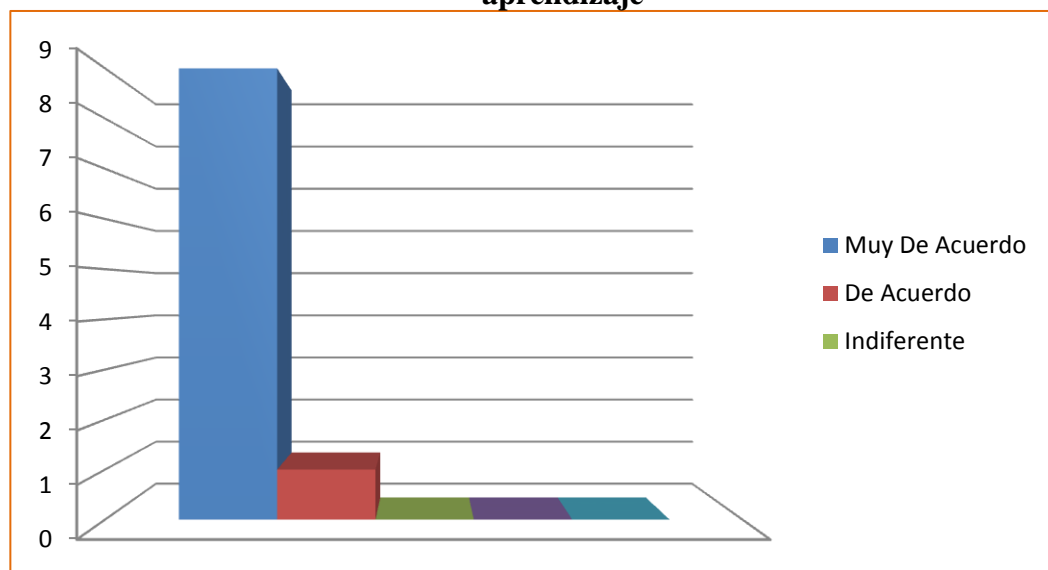
CUADRO N° 10: Los juegos Recreativos como estrategia de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	9	90
De Acuerdo	1	10
Indiferente	0	0
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

GRÁFICO N° 4: Los Juegos Recreativos como estrategia de aprendizaje



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

Análisis e interpretación

El 90% de los entrevistados que representan a 9 indicaron estar Muy de acuerdo que incluye los juegos recreativos como estrategia de aprendizaje, el 10% que representan a 1 indicaron estar De Acuerdo.

Los docentes entrevistados son conscientes que se debe implementar los juegos recreativos como una estrategia para mejorar el aprendizaje en sus estudiantes.

5. ¿Está de Acuerdo que deben darse un tiempo diario a los juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad en los niños/as en el aula?

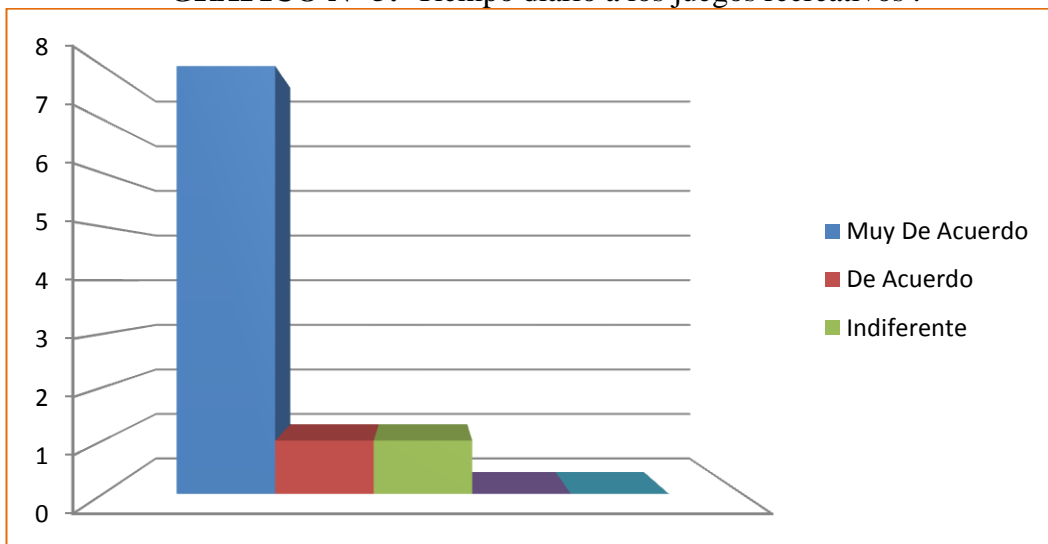
CUADRO N° 11: Tiempo diario a los juegos recreativos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	8	80
De Acuerdo	1	10
Indiferente	1	10
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 5: Tiempo diario a los juegos recreativos .



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 80% de los entrevistados que representan a 8 indicaron estar Muy de acuerdo que deben darse a diario un tiempo a los juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad en los niños/as en el aula, el 10% que representan a 1 indicaron estar De Acuerdo, y el otro 10% se mostró Indiferente.

Está demostrado que los juegos recreativos ayudan a desarrollar la psicomotricidad en los niños, por tal motivo los docentes están dispuestos a implementarlos diariamente en el aula.

6. ¿Está de acuerdo que en las planificaciones diarias se debe proponer los juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad gruesa en los niños?

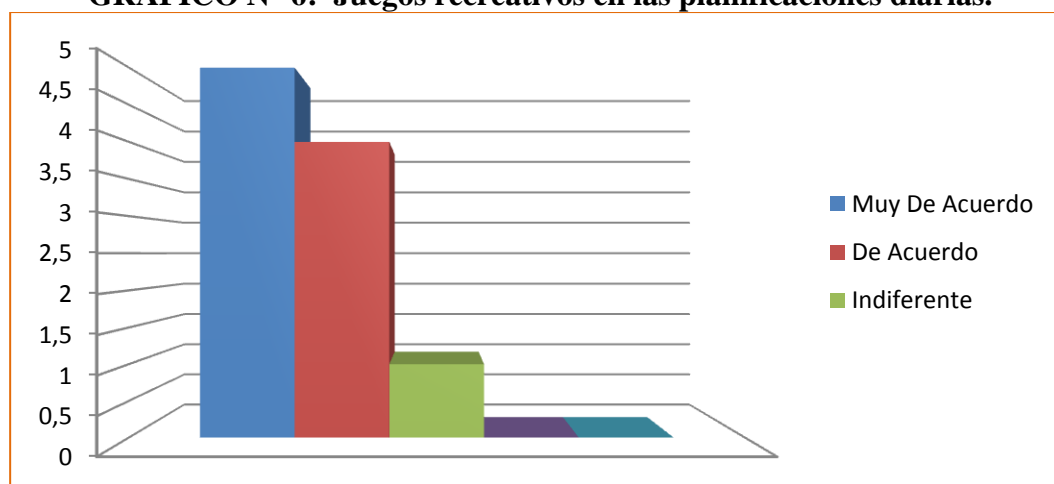
CUADRO N° 12: Juegos recreativos en las planificaciones diarias.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	5	50
De Acuerdo	4	40
Indiferente	1	10
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

GRÁFICO N° 6: Juegos recreativos en las planificaciones diarias.



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

Análisis e interpretación.

El 50% de los entrevistados que representan a 5 indicaron estar Muy de acuerdo que en las planificaciones diarias se debe proponer los juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad gruesa en los niños, el 40% que representan a 4 indicaron estar De Acuerdo, y el otro 10% se mostró Indiferente.

Los docentes están de acuerdo que en sus planificaciones deben incluir los juegos recreativos y que se debe participar de ellos para mejorar el desarrollo motriz de los niños.

7. ¿Estás de acuerdo que se debe orientar a los padres sobre el uso de los juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad gruesa?

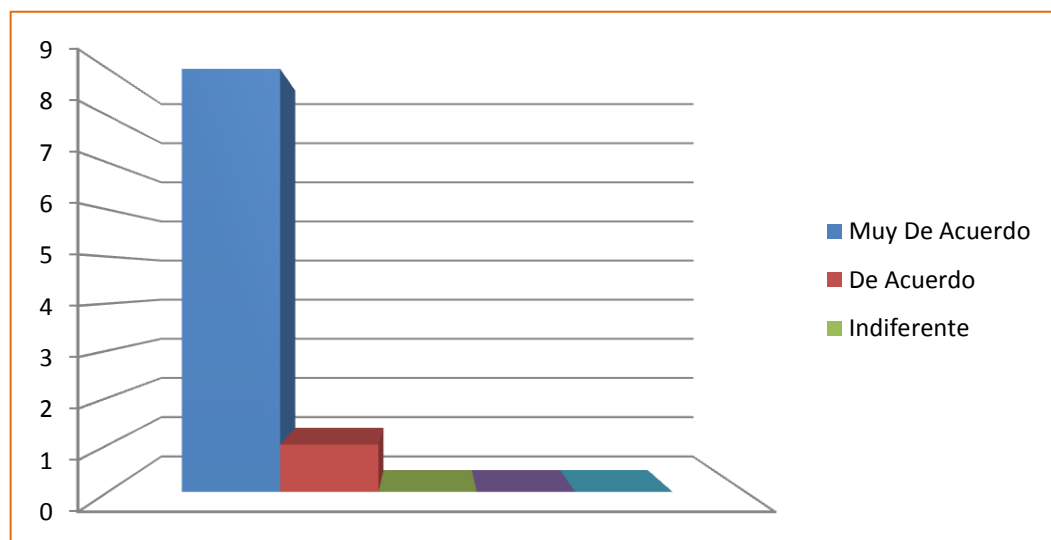
CUADRO N° 13: Uso de los juegos Recreativos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	9	90
De Acuerdo	1	10
Indiferente	0	0
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 7: Uso de los juegos Recreativos



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 90% de los entrevistados que representan a 9 indicaron estar Muy de acuerdo que se debe orientar a los padres sobre el uso de los juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad gruesa, mientras el 10% que representan a 1 indicaron estar De Acuerdo.

Los padres juegan un papel importante en el desarrollo motriz de los niños por tal motivo es fundamental que se los oriente para que ayuden a desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos recreativos.

8. ¿Cree Ud. que es necesario que el juego recreativo debe ser incluido como método pedagógico para el proceso de enseñanza aprendizaje?

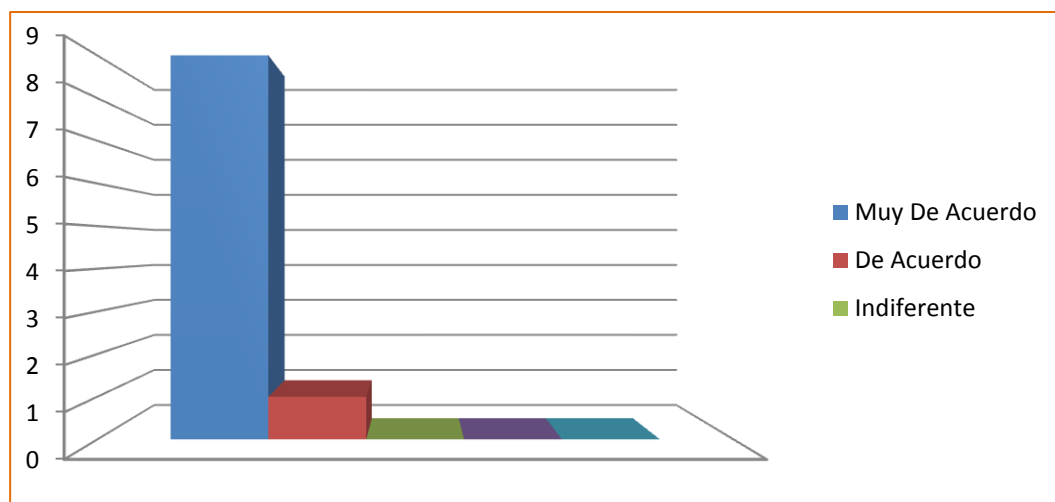
CUADRO N° 14: Inclusión de juegos recreativos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	9	90
De Acuerdo	1	10
Indiferente	0	0
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

GRÁFICO N° 8: Inclusión de juegos recreativos.



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

Análisis e interpretación

El 90% de los entrevistados que representan a 9 indicaron estar Muy de acuerdo que es necesario que el juego deba ser incluido como método pedagógico para el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras el 10% que representan a 1 indicaron estar De Acuerdo.

Los juegos recreativos están siendo utilizados como método pedagógico en el proceso de enseñanza aprendizaje, por tal motivo los docentes de la institución educativa están seguros que al utilizarlos lograrán mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

9. ¿Considera usted que la Institución cuenta con áreas apropiadas para realizar los juegos recreativos y desarrollar la Psicomotricidad gruesa en niños?

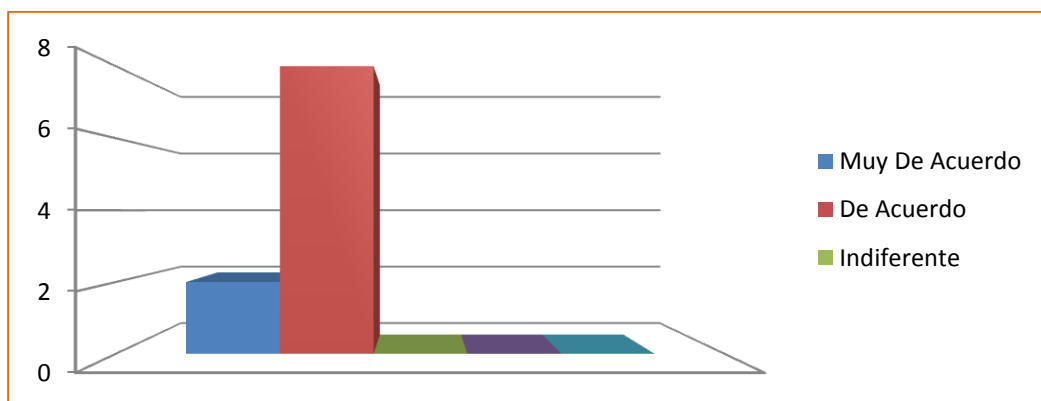
CUADRO N° 15: Áreas apropiadas para los juegos recreativos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	1	10
De Acuerdo	9	90
Indiferente	0	0
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

GRÁFICO N° 9: Áreas apropiadas para juegos recreativos



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

Análisis e interpretación

El 10% de los entrevistados que representan a 1 indicaron estar muy de acuerdo que la Institución cuenta con áreas apropiadas para realizar los juegos recreativos y desarrollar la Psicomotricidad en niños/as, mientras el 90% que representan a 9 indicaron estar De Acuerdo.

La institución educativa cuenta con un espacio apropiado para que los docentes realicen actividades con juegos recreativos, de esa manera se puede lograr que los niños desarrollen la psicomotricidad gruesa.

10. ¿Usted considera al juego recreativo como una estrategia metodológica para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños?

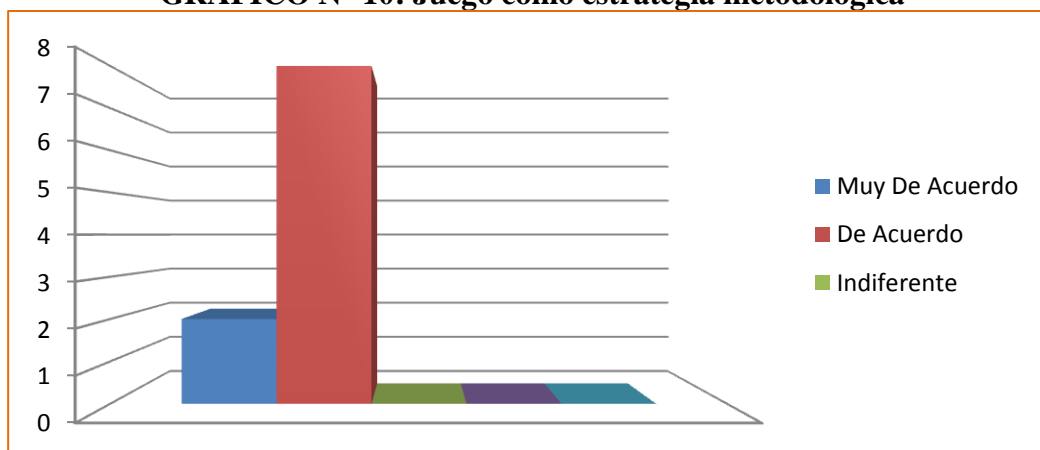
CUADRO N° 16: Juego como estrategia metodológica

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	2	20
De Acuerdo	8	80
Indiferente	0	0
Total	10	100

Fuente: Docentes de la Institución

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 10: Juego como estrategia metodológica



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 20% de los entrevistados que representan a 2 indicaron estar Muy De Acuerdo en considerar al juego como una estrategia metodológica para desarrollar la psicomotricidad en los niños/as, mientras el 80% que representan a 8 indicaron estar De Acuerdo.

El juego dentro del aula es muy importante ya que los niños aprenden jugando, se convierte entonces en una herramienta educativa para el niño, desde este punto de vista se puede considerar al juego como una estrategia metodológica para desarrollar la psicomotricidad .

3.10 Encuesta a Padres de familia

1. ¿Cómo padre de familia está de acuerdo que debe tener conocimiento de cómo se deben aplicar los juegos recreativos para desarrollar la psicomotricidad gruesa de su niño?

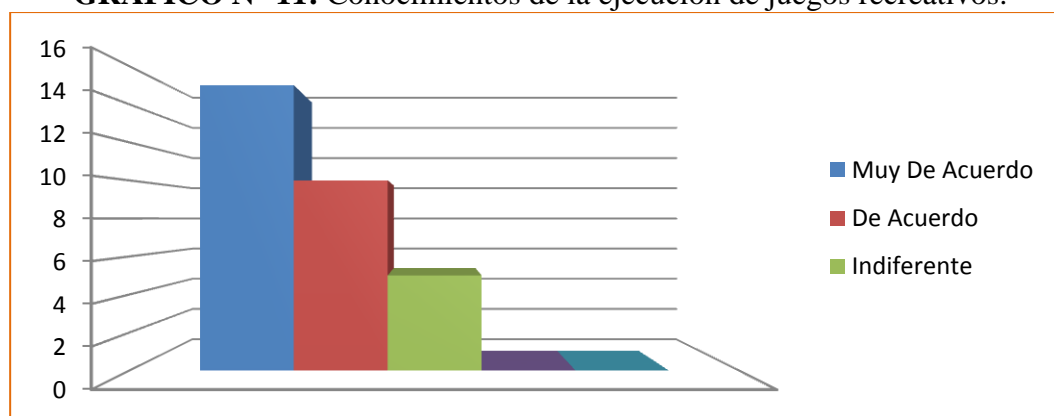
CUADRO N° 17: Conocimientos de la ejecución de juegos recreativos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	15	50
De Acuerdo	10	33
Indiferente	5	17
Total	30	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 11: Conocimientos de la ejecución de juegos recreativos.



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 50% de los padres de familias indicaron estar Muy De Acuerdo a que se apliquen juegos recreativos, el 33% están de acuerdo que debe tener conocimiento de cómo se deben aplicar los juegos recreativos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, mientras que el 17% se mostraron indiferentes.

Por ello, los juegos recreativos deben entrar en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que benefician a la formación educativa y social de los niños y niñas y que los padres de familia deben tener el pleno conocimiento de cómo son aplicados.

2. ¿Cree usted que los juegos recreativos ayudan a desarrollar la psicomotricidad gruesa de su niño?

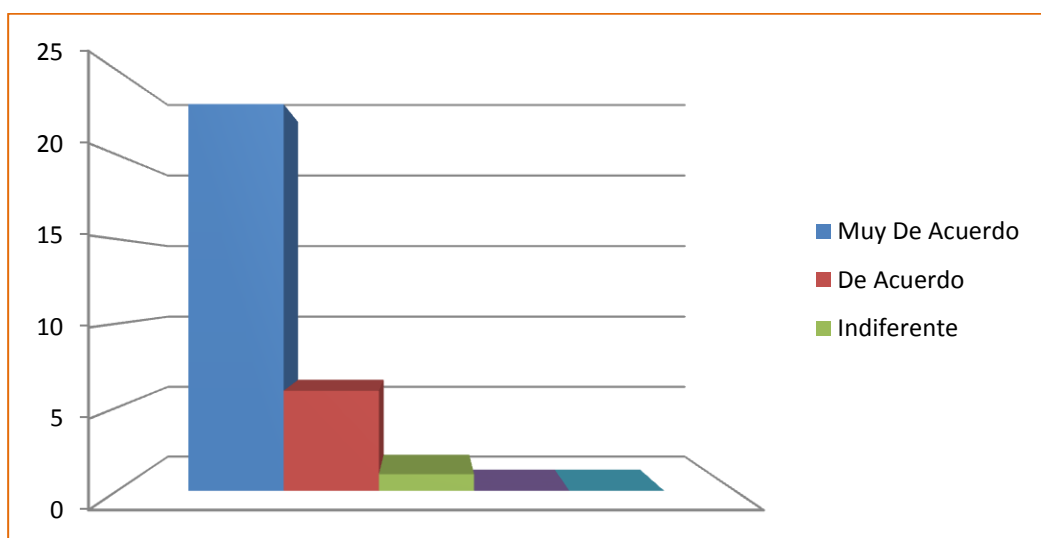
CUADRO N° 18: Juegos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	23	77
De Acuerdo	6	20
Indiferente	1	3
Total	30	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 12: Juegos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 77% de los padres encuestado indicaron estar Muy De Acuerdo que los juegos recreativos ayudan a desarrollar la psicomotricidad del niño y niña, mientras el 20% dijeron estar De acuerdo, y el 3% se mostraron indiferentes.

Se debe desarrollar juegos recreativos por lo que estos facilitan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, y a la vez se logra que los mismos se sientan motivados.

3. ¿Ha podido observar usted si la maestra realiza juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad gruesa (movimiento del cuerpo) de los niños?

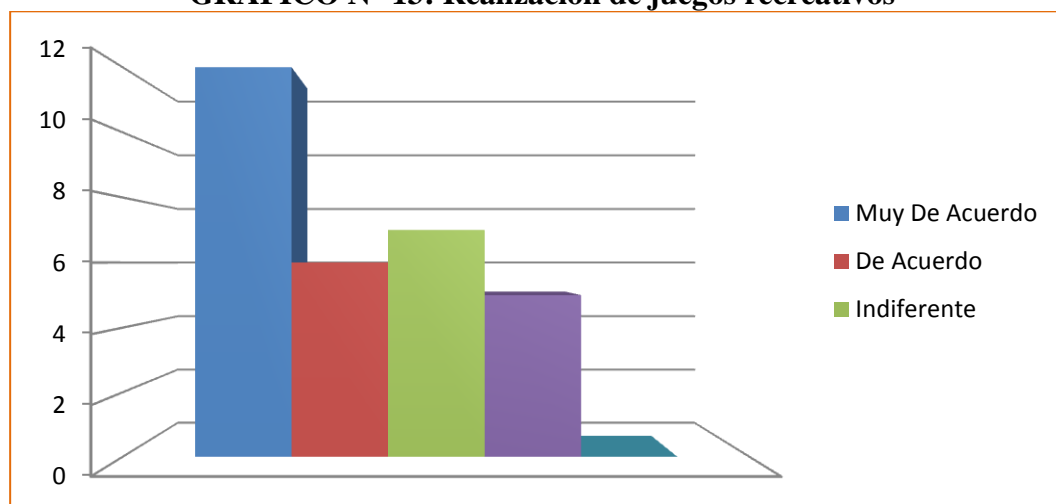
CUADRO N° 19: Realización de juegos recreativos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	12	40
De Acuerdo	6	20
Indiferente	7	23
Total	30	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 13: Realización de juegos recreativos



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 40% de los padres de familias encuestados indicaron estar Muy De Acuerdo en lo que han podido observar que la maestra realiza juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad (movimiento del cuerpo) de los niños y niñas, mientras que el 20% mencionan estar De acuerdo, y el 23% se muestran indiferentes.

En efecto las maestras deben dar a conocer los juegos recreativos que se aplican en los niños y niñas a los padres de familia y que ellos se den cuenta en casa que si se trabaja en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

4. ¿Está de acuerdo que debe dar un tiempo para realizar actividades de juego con su niño?

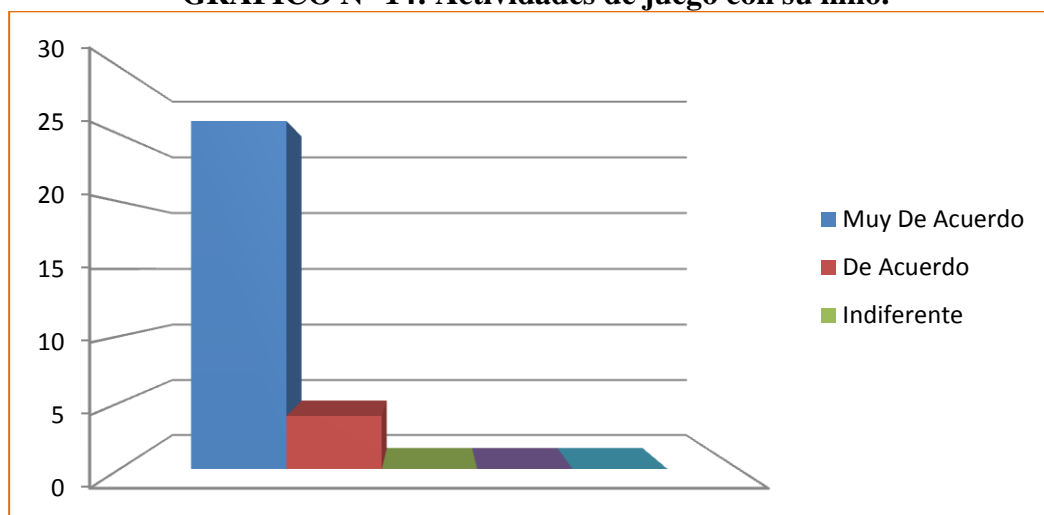
CUADRO N° 20: Actividades de juego con su niño.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	26	87
De Acuerdo	4	13
Indiferente	0	0
Total	30	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 14: Actividades de juego con su niño.



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 87% de los padres de familia indicaron estar Muy De Acuerdo que debe dar un tiempo para realizar actividades de juego con su niño/a, mientras el 13% que están De acuerdo.

Las maestras deben considerar la organización espacial de actividades con juegos recreativos que sirvan para ayudar a los niños y niñas en este competente psicomotriz.

5. ¿Ha observado usted un avance en su niño en desarrollar la Psicomotricidad gruesa mediante la aplicación de los juegos recreativos?

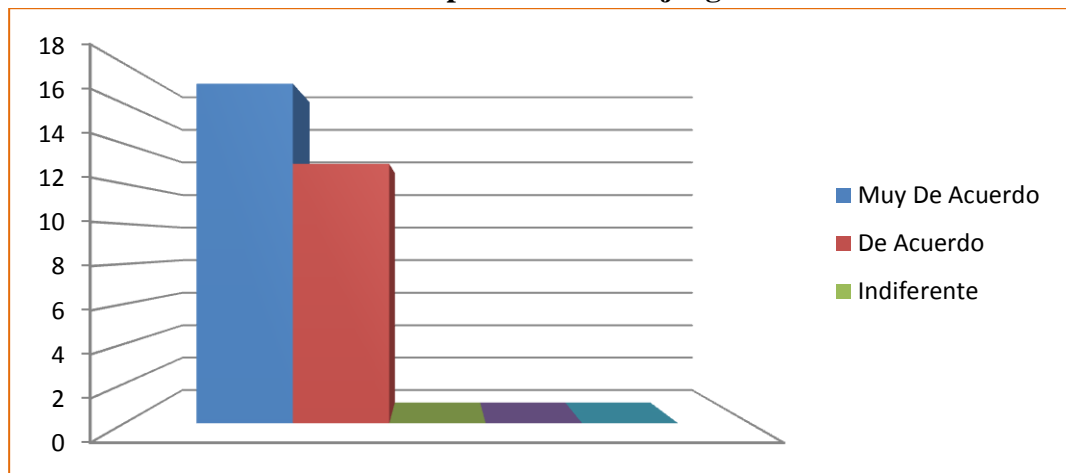
CUADRO N° 21: Aplicación de los juegos recreativos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	17	57
De Acuerdo	13	43
Indiferente	0	0
Total	30	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

GRÁFICO N° 15: Aplicación de los juegos recreativos.



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Láinez

Análisis e interpretación

El 57% indicaron estar Muy De Acuerdo en haber observado avance en su niño en desarrollar la psicomotricidad mediante la aplicación de los juegos recreativos, mientras el 43% indicaron estar De acuerdo.

Las maestras deben trabajar con juegos que impliquen desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas y que las mismas puedan ser evidenciadas al 100%.

6. ¿Utiliza usted materiales en casa para aplicar los juegos recreativos y desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños?

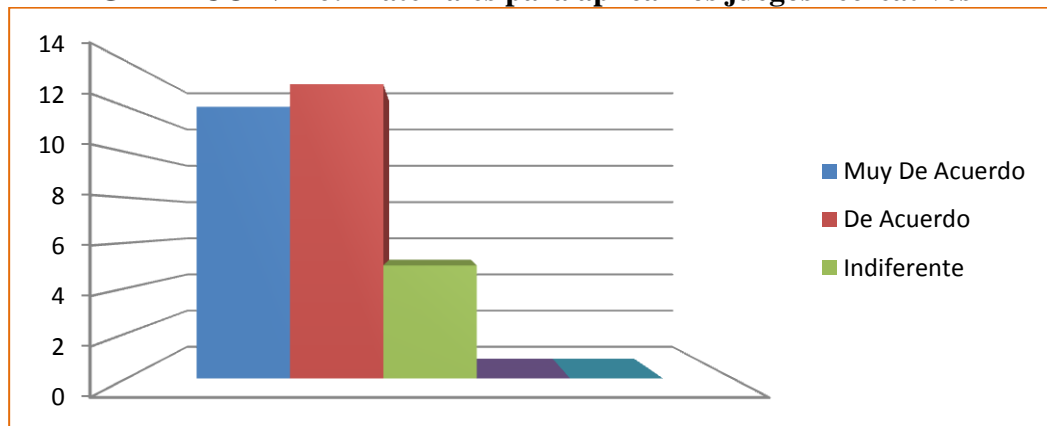
CUADRO N° 22: Materiales para aplicar los juegos recreativos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	12	40
De Acuerdo	13	43
Indiferente	5	17
Total	30	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

GRÁFICO N° 16: Materiales para aplicar los juegos recreativos



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

Análisis e interpretación

El 40% de los padres encuestados indicaron estar Muy De Acuerdo en que utilizan materiales en casa para aplicar los juegos recreativos y desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas, mientras el 43% De acuerdo, y el 17% se mantuvieron indiferentes.

Se debe tener en cuenta que la educación de los niños y niñas no solo es en la escuela sino también en casa, en donde los padres deben reforzar en el hogar lo enseñado dentro de la institución y así lograr el mejor desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

7. ¿Está de acuerdo que se utilice balones y pelotas de plástico o goma para la coordinación de brazos y así desarrollar gran parte de la psicomotricidad gruesa de su niño?

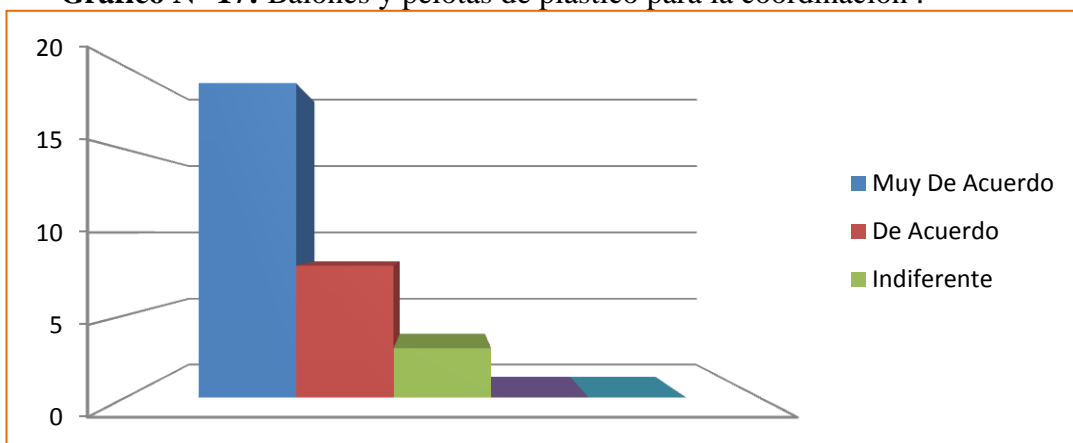
CUADRO N° 23: Balones y pelotas de plástico para la coordinación de brazos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de Acuerdo	19	63
De Acuerdo	8	27
Indiferente	3	10
Total	30	100

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

Gráfico N° 17: Balones y pelotas de plástico para la coordinación .



Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Marjorie Chávez Laínez

Análisis e interpretación

El 63% indicaron estar Muy De Acuerdo en que sean utilizados para desarrollar la psicomotricidad del niño y niña, mientras el 27% dijeron estar De acuerdo y sólo el 10% se mantuvieron indiferentes.

Los juegos recreativos hay muchos y no se pueden limitar a dos siendo el juego con el balón una actividad que permite la coordinación de brazos en niños y niñas es así que deben ser considerados en las planificaciones semanales en clase.

3.11. Conclusiones y recomendaciones

3.11.1 Conclusiones

Se determinó que los juegos recreativos inciden positivamente en el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa de los niños y niñas del Segundo Grado del Centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza", del Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, en el Año lectivo 2014-2015.

La falta de recreación y diversión para los niños, dificultan lograr un aprendizaje en cada experiencia de juego, puesto que es primordial desde las etapas iniciales de la infancia lograr un desarrollo psicomotriz adecuado. Las actividades realizadas a los niños han demostrado un atraso en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Es necesario fortalecer los juegos recreativos en los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza" ya que de esta manera lograremos desarrollar su Psicomotricidad Gruesa.

3.11.2 Recomendaciones

Lograr que la maestra aplique juegos recreativos del centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza" para así mejorar de la Psicomotricidad Gruesa de los niños y niñas del Segundo Grado.

Realizar actividades de recreación para que adquieran experiencias y obtener logros en sus hijos.

Elaborar una guía de juegos recreativos que orienten a las docentes de educación inicial para que logren que sus estudiantes desarrollen la psicomotricidad gruesa.

Incentivar a los padres para que estimulen las áreas de desarrollo de los niños-as con el fin de mejorar la calidad de vida y potenciar sus capacidades.

Motivar a los niños sobre el juego recreativo como herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

Conseguir que los Padres de Familia utilicen los juegos recreativos como una fuente de habilidades y destrezas para el proceso de aprendizaje en la lectura, escritura y manualidades estéticas.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Datos informativos:

Título de la propuesta:

“DISEÑO DE UN MANUAL DE ACTIVIDADES RECREATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA”.

CUADRO N° 24: Datos informativos de la propuesta

DATOS INFORMATIVOS	
TÍTULO:	Juegos Recreativos para el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en los niños y niñas de segundo grado
INSTITUCIÓN EJECUTORA:	Escuela de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza”.
BENEFICIARIOS:	Estudiantes de segundo grado.
UBICACIÓN:	Provincia de Santa Elena, Cantón La Libertad Barrio Nueva Esperanza.
TIEMPO ESTIMADO PARA SU	Inicio: Diciembre del 2014.

EJECUCIÓN:	Final: Agosto del 2015.
EQUIPO RESPONSABLE:	Estudiante: Marjorie Chávez. Tutor: MSc. Gina Parrales Loor.
CANTÓN:	La Libertad.
PROVINCIA:	Santa Elena.
JORNADA:	Matutina.
RÉGIMEN:	Costa

Fuente: Datos de investigación

Elaborado por: Marjorie Chaves Laínez.

4.2 Antecedentes de la propuesta

El Centro de Educación Básica "Segundo Cisneros Espinoza", es una Institución adecuada con todas las instalaciones e infraestructura para el desarrollo educativo, la misma que cuenta con un personal docente capacitado, y que cada día desean aprender de los niños/as, para alcanzar un buen rendimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante actividades recreativas que ayuden a mejorar el desarrollo de las capacidades psicomotrices gruesas y finas de los niños/as del segundo grado de educación básica.

Con la investigación realizada, se pudo notar la falta de actividades que ayuden a desarrollar las habilidades psicomotrices gruesas, es por ello que se elaboró un manual de actividades recreativas que contribuya al desarrollo de las capacidades psicomotrices de los niños/as.

La presente propuesta pretende que los discente realicen actividades recreativas que ayuden al fortalecimiento del proceso de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, considerando que dentro de la educación es importante que los docentes apliquen una adecuada estimulación de las técnicas psicomotrices..

4.3 Justificación de la propuesta

La psicomotricidad es primordial para la formación integral y cultural de los niños/as, ya que ésta es necesaria para el desarrollo en su etapa educativa, la misma que contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades lúdicas y recreativas son fundamentales para obtener un buen desarrollo de las capacidades y habilidades psicomotrices en los niños/as, la misma que ayudará a controlar su cuerpo a orientarse, y en el futuro, saber coordinar y equilibrar con ejercicios que ayuden a fortalecer su vida en la infancia como en la vida adulta, es por ello que son muy utilizadas en los cinco primeros años de vida del niño/a, ya que ésta es la fase en donde los niños/as van adquiriendo todos los conocimientos y experiencias que contribuirán en el futuro.

Los docentes son los encargados de estimular la aplicación de actividades que permitan un adecuado desarrollo físico, afectivo y emocional, permitiendo que el niño se divierta y aprenda a la vez.

Con el presente trabajo se pretende brindar un manual de actividades recreativas para el desarrollo psicomotriz de los niños/as de segundo grado del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza”, con el fin de que sea aplicado por los docentes de la Institución.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo general

Diseñar un manual de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños/as de segundo grado del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza”.

4.4.2 Objetivos específicos

- Seleccionar una serie de juegos recreativos que contribuyan al desarrollo de las psicomotricidad gruesa de los niños y niñas del segundo grado del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza” del Cantón La Libertad.
- Aplicar el manual de juegos recreativos como técnica de enseñanza de los docentes de la Institución.
- Contribuir con un manual de actividades recreativas para impulsar el trabajo dentro y fuera del aula.

4.5 Fundamentación de la propuesta

El término psicomotricidad ha sido desde su surgimiento uno de los conceptos más debatidos dentro del campo de la Psicología, se entiende como educación psicomotriz, al sistema de influencias educativas dirigidas a garantizar el desarrollo psicomotor, y que fue formulada por, (Dupré, 1905), esto constituyó una base para un análisis de las reflexiones acerca del surgimiento de diversas tendencias respecto a la aplicación de actividades para posibilitar la más plena expresión de las potencialidades, físicas y motoras de los niños.

Dentro de la educación el juego es muy importante para el proceso de cambio de los niños y niñas en sus primeros contactos con su nuevo entorno, nos ayuda con el desarrollo de las capacidades motrices y a desarrollar el tono muscular dentro de sus primeros años de vida.

4.6 Marco Teórico

4.6.1 Concepto de manual

Los Manuales Escolares son un tipo particular de obra escrita destinada a la enseñanza-aprendizaje. Son uno de los elementos centrales de la cultura escolar contemporánea y, como tales, resultado de una serie muy numerosa de intenciones profesionales, intervenciones sociales y regulaciones estatales.

4.6.2 Características de un Manual

WALQUIRIA, S; CAROLINA, V. (2009). En la investigación de manuales escolares en América latina estos se caracterizan por:

- **“Intencionalidad, por parte del autor (o editor) de ser expresamente destinado al uso escolar;**
- **Sistematicidad, en la exposición de los contenidos;**
- **Secuencialidad, es decir, una ordenación temporal que organiza los contenidos desde los más simples a los más complejos;**
- **Adecuación para el trabajo pedagógico, ajustando el nivel de complejidad de los contenidos a un determinado nivel de maduración intelectual y emocional de los educandos;**
- **Estilo textual expositivo, es decir, un estilo literario y un uso de los recursos lingüísticos en los que predominan formas expositivas, declarativas y explicativas (aunque cambiantes a través del tiempo, desde la primacía de la forma catequística al uso de la argumentación razonada)**
- **Combinación de texto e ilustraciones, en relación variable según las épocas, desde el predominio casi total del texto hasta la preponderancia de las imágenes en la actualidad.**
- **Presencia de recursos didácticos manifiestos, como resúmenes, cuadros, ejercicios y tareas para los alumnos, ampliación de lecturas, etc., sobre todo en los manuales de las últimas décadas.**
- **Reglamentación, de los contenidos, de su extensión, y del tratamiento de los mismos, que debe ajustarse a unos enunciados curriculares y a un plan de estudios establecidos.**

- **Intervención estatal administrativa y política, a través de la reglamentación jurídica (que selecciona, jerarquiza o excluye saberes y valores), y/o de la autorización expresa o implícita, anterior o posterior, a la publicación de la obra. (Aunque la tendencia internacional más reciente es a suprimir la previa autorización político-administrativa). La aparente sencillez de los libros escolares suele ocultar una compleja serie de intervenciones, ya sean personales, institucionales, tecnológicas o empresariales”.**

4.6.3 El juego como alternativa recreativa

De manera general los juegos son un tipo de actividad especial espontánea u organizada que tiene gran importancia pedagógica, psicológica, socio-cultural y recreativa, ya que a través de ellos se pueden desarrollar cualidades físicas; adquirir conocimientos; solidaridad; entre otros, a través del contacto social, al mismo tiempo que producen placer.

La metodología a seguir se basa en la libertad de participación, y en la diversión.

4.6.4 Tipos de Juegos

Los juegos de roles con argumentos, que constituyen un reflejo de la realidad. Los juegos dramatizados, que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria. Se asemejan a los juegos de roles y pueden tener elementos creativos, pero su peculiaridad consiste en que reproducen hechos en una sucesión exacta.

Los juegos de construcción, valorados como una variedad del juego de roles y cuyo contenido fundamental es el reflejo de la vida circundante en diferentes construcciones y de las acciones que están relacionadas con ellos. Lo fundamental es la familiarización de los niños con la actividad correspondiente a los obreros, con la técnica aplicada y su utilización.

Los juegos didácticos constituyen la forma más característica de enseñanza, en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

Juegos de mesa: Son juegos didácticos del tipo de tableros, lotería, dominó. Como su nombre lo indica, se realizan en las mesas; generalmente son necesarias parejas de dos o cuatro compañeros.

Juegos de entretenimiento: Forman un grupo especial, su finalidad es alegrar, entretener; en ellos se presentan elementos poco frecuentes, lo divertido, las bromas, lo inesperado.

Juegos de movimiento: Son, ante todo, un recurso para la educación física, en ellos las reglas cumplen su papel organizativo, obligan a subordinarse al objetivo.

El juego constituye una excelente herencia recreativa que viene desde los tiempos más remotos, al principio el hombre juega con instrumentos muy simples, después

comenzó a experimentar la necesidad de ampliar éstos y llevarlo a actividades más complejas, con el pasar de los años los juegos fueron perfeccionándose, hasta llegar a ser parte importante de las formas recreativas de las diferentes épocas.

El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones conscientes, además de ser recreativos ayudan a la formación de hábitos y habilidades, así como destrezas. Los juegos recreativos ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general, su práctica en colectivo nos permite una sana rivalidad y cumplimiento de reglas creadas por los propios juegos.

Los autores consideran que el juego es la vía más acertada para lograr que los niños se recreen; pero para hablar de juego no se pueden obviar algunas definiciones y conceptos que se han vertido a lo largo de las distintas épocas y que fueron citadas por Raúl Godoy (2007) y Yorgand Silva (2008).

Entre las características que posee el juego y que lo hacen útil en el campo educativo están las siguientes:

- **Placentero:** El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

- **Natural y motivador:** El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la práctica de forma natural.
- **Voluntario:** Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.
- **Mundo aparte:** La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.
- **Creador:** La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- **Expresivo:** El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.
- **Socializador:** Probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Finalmente, considerando el juego desde un punto de vista psicopedagógico, se valora éste como un elemento que favorece el aprendizaje. El juego puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo. Por tanto la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa.

4.7 Metodología, plan de acción

CUADRO N° 25: Metodología, plan de acción

MANUAL DE ACTIVIDADES RECREATIVAS	VARIANTES	OBJETIVOS
N°1. EL TREN CIEGO	Mantiene el equilibrio y el control de movimientos que implican fuerza y resistencia.	Determinar el nivel de dominio temporal-espacial que poseen los niños/as, mediante la guía de otra persona para el desarrollo especulativo
N°2. EL JUEGO DE LAS FRUTAS	Expresión corporal y expresión lúdica. Noción del esquema corporal.	Desarrollar la atención e interpretación de roles para mejorar las relaciones con sus compañeros.
N°3. EL PARACAÍDAS	Cooperación a través del contacto físico. Ambiente distendido.	Conseguir coordinación psicomotriz entre los miembros del grupo.
N°4 JUEGO EL GATO Y EL RATON	Expresión corporal y expresión lúdica. Noción del esquema corporal. Fuerzas y resistencia.	Desarrollar las habilidades sensoriales y la atención de los niños/as.
N°5. LA RAYUELA	Agilidad, flexibilidad y resistencia. Noción del esquema corporal.	Fomentar la integración y colaboración para realizar actividades en equipo
N°6. LAS ESTATUA	Expresión y comunicación creativa. Expresión corporal y expresión lúdica. Noción del esquema corporal.	Fortalece el tono muscular y coordinación motriz gruesa.
N°7. CARRERA DE ENSACADOS	Expresión y comunicación creativa. Expresión corporal y expresión lúdica. Noción del esquema corporal.	Fortalece el tono muscular y coordinación motriz gruesa.
N°8. EL JUEGO VEO VEO	Coordinación de diferentes partes del cuerpo. Noción del esquema corporal.	Coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.
N°9. LOS COLORES	Expresión y comunicación creativa. Expresión corporal y expresión lúdica.	Desarrollar la agilidad y atención de los niños. Situación inicia.
N°10. LAS OLLITAS	Expresión corporal y expresión lúdica. Noción del esquema corporal.	Desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa.

Elaborado Por: Marjorie Chávez.

Fuente: Metodologías, plan de acción

4.6 Administración

CUADRO N° 26: Administración

Grupos	Intereses	Percepciones	Poder y Recursos
Autoridad educativa	Plantear estrategias metodológicas innovadoras que ayuden a mejorar el aprendizaje de los niños/as.	La metodología que utilizan los docentes se encuentra desactualizada.	Emplear nuevas estrategias lúdicas y recreativas que motive el aprendizaje de los niños/as.
Personal docente	Incentivar que se trabaje en equipo.	Falta de aplicación de actividades recreativas.	Capacitar a los docentes mediante talleres, seminarios, y conferencias.
Niños y niñas de la escuela	Ofrecer una educación de calidad para los niño/as.	Escasa práctica de actividades recreativas que beneficien el desarrollo psicomotriz grueso.	Manual de actividades recreativas como herramienta del docente.

Elaborado por: Marjorie Chávez

Fuente: Datos de la investigación., administración

MANUAL DE JUEGOS RECREATIVOS



**PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD
GRUESA**

PRESENTACIÓN DEL MANUAL DE JUEGOS RECREATIVOS

El presente Manual de Juegos Recreativos para los docentes del Centro de Educación Básica “Segundo Cisneros Espinoza”, contiene una serie de actividades y juegos recreativos que ayudará a los niños/as que se educan en esta Institución en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

El propósito de este manual es que los docentes lo apliquen como parte de su técnica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la estimulación de actividades recreativas en la etapa educativa contribuye al desarrollo integral de los niño/as en el nivel preescolar perfeccionando y aumentando las posibilidades de movimiento motriz permitiendo un comportamiento humano correcto asumiendo actitudes, valores y normas.

ACTIVIDAD # 1

EL TREN CIEGO

Objetivo:

Determinar el nivel de dominio temporal-espacial que poseen los niños/as, mediante la guía de otra persona para el desarrollo especulativo.

Situación inicial:

Los niños/as se encuentra con los ojos vendados, se ubican en fila y topando los hombros del compañero de al frente, tomando en consideración que el último miembro del grupo no se venda los ojos, siendo este el guía del grupo.



Fuente: Imágenes de la investigación

Desarrollo del juego:

El guía del grupo será el encargado de dirigir el recorrido del tren previamente establecido. Por ejemplo:

Cuando el tren quiera girar a la derecha o izquierda, se golpeará ligeramente el hombro derecho o izquierdo de la persona que se encuentra adelante hasta que el mensaje llegue al primero del tren, quien será el ejecutor. Cuando el tren choque quedará dañado, para que vuelva a circular el guía de otro tren deberá tocarlo.

Variantes:

- Desarrollar la memoria auditiva, sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chau...Chuuu...”
- Lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; seguir un recorrido delimitado.

- Utilizar otras formas de desplazamiento.

Análisis del contenido:

- Velocidad de reacción ante estímulos táctiles
- Desarrollo de la capacidad perceptiva
- Valoración del juego como medio de recreación
- Desarrollo auditivo
- Confianza en el propio grupo.

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Comprende y analiza las debidas orientaciones sobre el juego recreativo.		
Expresa y produce de forma creativa y dinámica el desarrollo del juego.		
Desarrolla movimientos de giros y narración sobre el desplazamiento de un lugar a otro del juego.		

ACTIVIDAD #2

EL JUEGO DE LAS FRUTAS

Objetivo:

Desarrollar la atención e interpretación de roles para mejorar las relaciones con sus compañeros.

Situación inicial:

Formar a los niños/as en columna y asignarle un nombre de una fruta.

Desarrollo del juego:

A cada uno de los niños/as se le asigna el nombre de una fruta, luego el director del juego se quedará sentado en un lugar llamará a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo “Venga la manzana pegue un golpe y váyase” y se retira, si el niño que esta boca abajo adivina el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar, de lo contrario el director del juego, vuelve a nombrar a otra fruta y se repite la secuencia.



Fuente: Imágenes de la investigación

Variantes:

- Expresión y comunicación creativa
- Expresión corporal y expresión lúdica
- Noción del esquema corporal

Análisis del contenido:

- Desarrollo de la capacidad mental
- Valoración del juego como medio de recreación
- Desarrollo auditivo

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Desarrolla la capacidad mental.		
Desarrolla la capacidad auditiva.		
Se relacionan entre compañeros.		

ACTIVIDAD #3

EL PARACAÍDAS

Objetivo:

Conseguir coordinación psicomotriz entre los miembros del grupo.

Situación inicial:

Esta actividad se puede ejecutar con todo tipo de grupos adaptándose a sus necesidades.

Desarrollo del juego:

Los miembros del grupo forman un círculo y se numeran alternativamente con los números uno y dos.

Los señalados con el número uno, cogerán el paracaídas y lo levantarán dejándolo caer, sin soltarlo; los señalados con el



Fuente: Imágenes de la investigación

número dos, tendrán que entrar en este intervalo de tiempo mientras cae, darse un abrazo dentro del paracaídas.

Tienen que salir antes de que el paracaídas haya caído. Luego se repetirá, cambiando los papeles de los unos y dos.

Variantes:

- Cooperación a través del contacto físico.
- Ambiente distendido.

Análisis del contenido:

- Desarrollo de la capacidad mental

- Valoración del juego como medio de recreación
- Desarrollo auditivo y de motricidad.

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Desarrolla la capacidad auditiva		
Sigue instrucciones de la docente.		
Desarrolla movimientos de giros y narración sobre el desplazamiento de un lugar a otro del juego.		

ACTIVIDAD #4

JUEGO EL GATO Y EL RATÓN

Objetivo:

Desarrollar las habilidades sensoriales y la atención de los niños/as.

Situación inicial:

Formar a los niños en círculo agarrados de la mano y seleccionar a dos para niños para que sean los gatos.

Desarrollo del juego:

Los jugadores en círculo, con las manos enlazadas.



Fuente:: Niños de 2do. grado

Un jugador adentro es el ratón, otro afuera es el gato.

Se entabla un dialogo con “el gato y el ratón”.

PREGUNTA: Gato: “ratón... ratón”

RESPUESTA: Ratón: “que quieres gato ladrón”

PREGUNTA: Gato: “comerte te quiero”

RESPUESTA: Ratón: “cómeme si me puedes”

PREGUNTA: Gato: “estas gordito /a”

RESPUESTA: Ratón: “hasta la punta de mi rabito”

Enseguida se da inicio a la persecución en donde el gato tiene que coger al ratón.

Los jugadores del círculo ayudan al ratón y molestan al gato levantando y bajando los brazos, para que el ratón pase y el gato no. No se puede romper el círculo.

TERMINA EL JUEGO CUANDO EL GATO COGE AL RATÓN.

Variantes:

- Expresión y comunicación creativa
- Expresión corporal y expresión lúdica
- Noción del esquema corporal

Análisis del contenido:

- Desarrollo espacial
- Coordinación de ejes corporales

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Desarrolla la comunicación con los compañeros en el juego.		
Coordina sus movimientos en los juegos.		
Desarrolla movimientos de giros y narración sobre el desplazamiento de un lugar a otro del juego.		

ACTIVIDAD # 5

LA RAYUELA

Objetivo:

Fomentar la integración y colaboración para realizar actividades en equipo.

Situación inicial:

Dibujar en el piso las líneas de trazado de la rayuela y asignarles números.



Fuente: Imágenes de la investigación

Desarrollo del juego:

El niño debe conducir la ficha utilizando un solo pie, comenzando por el cajón del día Lunes, salta al Martes, Miércoles, Jueves, Viernes, Sábado, Domingo y desde este cuadro lanza la ficha fuera y sale de la rayuela.

Luego lanza la ficha al martes y así sucesivamente hasta completar los días de la semana.

Se declara triunfador al estudiante que acumula mayor número de casas.

Cuando ha logrado terminar el recorrido, el jugador puede hacer su casa en cualquier recuadro o día.

Debe conducir la ficha empujándola con un solo pie por todos los días.

No debe pisar o quedar la ficha en ninguna de las líneas del trazado de la rayuela.

Variantes:

- Expresión y comunicación creativa
- Expresión corporal y expresión lúdica
- Equilibrio corporal.

Análisis del contenido:

- Desarrollo motriz grueso
- Coordinación óculo manual

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Desarrolla la motricidad gruesa		
Expresa y produce de forma creativa y dinámica el desarrollo del juego.		
Desarrolla movimientos de giros y narración sobre el desplazamiento de un lugar a otro del juego.		

ACTIVIDAD #6

LAS ESTATUAS

OBJETIVO:

Desarrollar la atención y las relaciones con sus amigos.

Situación inicial:

Se forma a los niños y se le da las indicaciones como: cuales son las palabras claves para el juego.

Desarrollo del juego:

Colocados en dos filas paralelas mirando unos a otros, a la voz de “estatuas inmóviles y mudas” o a la voz de “mosca”, dependiendo del lugar donde se juegue, todos se quedarán quietos como estatuas. El jugador al que le haya correspondido, que es quien ha dado la voz de comienzo, pasará entre las dos filas intentando que no le toquen o peguen.



Fuente: Niños de 2do. Grado

Si al pasar ve a alguien moverse, o enseñar los dientes, debe de levantar las manos, entonces nadie le puede tocar.

Al finalizar el recorrido dirá a quien ha visto moverse el primero, o quien ha enseñado los dientes, entonces será éste quien se quede. Si alguien le toca después de levantar los brazos, será ese quien se quede si es identificado por el que la lleva.

Si el que la lleva enseña los dientes, el resto le puede tocar y pegar sin miedo a ser vistos.

Variantes:

- Expresión y comunicación creativa
- Expresión corporal y expresión lúdica
- Noción del esquema corporal

Análisis del contenido:

- Concentración mental.
- Coordinación del cuerpo para permanecer estático.

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Se concentran en la actividad realizada.		
Expresa y produce de forma creativa y dinámica el desarrollo del juego.		
Desarrolla movimientos de giros y narración sobre el desplazamiento de un lugar a otro del juego.		

ACTIVIDAD # 7

CARRERA DE ENSACADOS

Objetivo:

Fortalece el tono muscular y coordinación motriz gruesa.

Situación inicial:

Los niños se meten en sacos, y los llevan sostenidos con las manos, o atados a la cintura.



Desarrollo del juego:

Fuente: Imágenes de la investigación

Todos los participantes se ubicarán sobre una línea trazada y cada uno introducirá sus piernas dentro de un costal, recibirá la señal del maestro para iniciar la competencia, desplazándose hacia la meta fijada y gana el que llega en primer lugar.

Variantes:

- Expresión y comunicación creativa
- Expresión corporal y expresión lúdica
- Noción del esquema corporal

Análisis del contenido:

- Desarrollo de la capacidad motriz gruesa.
- Valoración del juego como medio de recreación

- Desarrollo corporal mediante ejercicios de movimiento del cuerpo.

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Expresa y produce de forma creativa y dinámica el desarrollo del juego.		
Expresa y produce de forma creativa y dinámica el desarrollo del juego.		
Desarrolla movimientos de giros y narración sobre el desplazamiento de un lugar a otro del juego.		

ACTIVIDAD # 8

EL JUEGO VEO VEO

Objetivo:

Coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria.

Situación inicial:

Los niños se formarán en círculo y la docente será la encargada de dirigir y empezar el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El juego consiste en formar un círculo con todos los niños, la docente dirige el mismo diciendo “Veo, veo niños con zapatos negros” los niños que tengan los zapatos de ese color cambiarán de silla.

La docente se sentará en una silla y un niño quedará sin asiento dirigiendo nuevamente el juego y así sucesivamente.

Variantes:

- Expresión y comunicación creativa
- Expresión corporal y expresión lúdica
- Noción del esquema corporal



Fuente: Niños de 2do. Grado

Análisis del contenido:

- Interpretación de mensajes en forma corporal.
- Valoración del juego como medio de recreación
- Desarrollar el sentido rítmico para la ejecución de movimientos corporales.

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Desarrollar el sentido rítmico		
Expresa y produce de forma creativa y dinámica el desarrollo del juego.		
Se relaciona entre compañeros.		

ACTIVIDAD # 9

LOS COLORES

Objetivo:

Desarrollar sus capacidades físicas.

Situación inicial:

Se hace sentar a los niños en el piso y se escoge a tres personas para ser el ángel, diablo y vendedor.

Desarrollo del juego:

Se sientan los niños que deseen jugar, luego se solicita tres niños para que representen al ángel, al diablo y al vendedor, este último pone los colores a los niños en forma secreta. Luego se da el siguiente dialogo:

Ángel: TAN TAN-Niños... ¿Quién es?

Ángel: El angelito con su cápita de oro.

Niños: ¿Qué desea?

Ángel: Un color.-Niños... ¿Qué color?

Ángel: Dice que color desea.



Fuente: Niños de 2do. Grado

Si adivina se lleva al niño que coincide con el color que dijo el ángel, de lo contrario, los niños le dicen... Váyase cantando y llorando.

Luego toma el turno el diablo, con la diferencia de que cuando le preguntan ¿Quién es...? Él contesta... El diablo con cien mil cachos...

Este diálogo se repite sucesivamente hasta que adivinen todos los colores y finalmente se forma en hileras los grupos de ángeles y diablos, y halan de lado y lado hasta ver cuál es el vencedor.

Variantes:

- Expresión y comunicación creativa
- Expresión corporal y expresión lúdica
- Noción del esquema corporal

Análisis de contenido:

- Desarrollo de la capacidad motriz.
- Valoración del juego como medio de recreación
- Desarrollo corporal

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Participa oportunamente en los grupos dando aportes significativos.		
Los estudiantes identifican el desarrollo de juego.		
Se relaciona entre compañeros.		

ACTIVIDAD #10

LAS OLLITAS

Objetivo:

Desarrollar la psicomotricidad gruesa.

Situación inicial:

Hacer un círculo con los niños y seleccionar a dos personas para que sean el comprador y vendedor.

Desarrollo del juego:

Los niños en posición cuclillas y las manos bajo las piernas, representaran las OLLITAS y dos de los niños hacen de comprador y vendedor. Y se produce el siguiente diálogo:

Comprador: Pun, pun.

Vendedor: ¿Quién es?

Comprador: Yo.

Vendedor: ¿Qué desea?

Comprador: Una ollita.

Vendedor: Mire esta, ¿Qué bonita?

Comprador: ¿Cuánto cuesta?

Vendedor: Un dólar.

Comprador: Le doy cincuenta centavos.

Vendedor: Bueno, lleve.



Fuente: Niños de 2do. Grado

El comprador y el vendedor toman de los brazos a los niños que hacen las veces de ollitas, llevándolos a otro lugar, mientras van diciendo los meses del año. Esto se hace con cada uno de los niños y cuando pasan a la última ollita se termina el juego.

Variantes:

- Expresión y comunicación creativa
- Expresión corporal y expresión lúdica
- Noción del esquema corporal

Análisis del contenido:

- Desarrollo de la capacidad motriz.
- Valoración del juego como medio de recreación
- Desarrollo corporal.

Evaluación:

INDICADORES	SI	NO
Sigue instrucciones de la docente.		
El estudiante participa activamente en la ejecución de las actividades.		
Se relaciona entre compañeros.		

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos

5.1.1 Institucionales

CUADRO N° 27: Recursos institucionales

Descripción
Centro de Educación Básica “SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA”

Elaborado por: Marjorie Chavez

Fuente: Datos de la investigación

5.1.2 Humanos

CUADRO N° 28: Recursos Humanos

Descripción
Tutorías Técnicas

Elaborado por: Marjorie Chavez

Fuente: Datos de la investigación

5.1.3 Materiales

CUADRO N° 29: Recursos Materiales

N°	Denominación	Valor Unitario	Total
2	Tinta para impresoras B/N	\$ 25.00	\$ 50.00
2	Tinta para impresoras A/c	\$.30.00	\$ 60.00
5	Resmas de hojas A4	\$ 4.75	\$ 23.75
3	Especies valoradas	\$ 3.00	\$ 9.00
10	Anillados	\$ 1.50	\$ 15.00
3	Empastado	\$ 60.00	\$ 180.00
1	Cuadernos de apuntes	\$ 1.75	\$ 1.75
4	Bolígrafos	\$ 0.50	\$ 2.00
Total			\$ 341.50

Elaborado por: Marjorie Chavez

Fuente: Datos de la investigación

5.1.4 Tecnológicos

CUADRO N° 30: Recursos tecnológicos

N°	Denominación	Costo unitario	Total
	Internet		\$ 100.00
1	Flash Memory (8 GB)		\$ 15.00
1	Cámara Fotográfica		\$ 350.00
		Total	\$ 465.00

Elaborado por: Marjorie Chavez

Fuente: Datos de la investigación

5.1.5 Financiero

CUADRO N° 31: Recursos Financieros

Total de recursos	
Descripción	Valor total
Institucionales	\$ 0.00
Humanos	\$ 0.00
Materiales	\$ 341.50
Tecnológicos	\$ 465.00
Movilización	\$ 70.00
Imprevistos	\$ 50.00
Aperitivos	\$ 35.00
Teléfono y comunicación	\$ 40.00
Total	\$ 1001.50

Elaborado por: Marjorie Chavez

Fuente: Datos de la investigación

5.2 Cronograma

CUADRO N° 32: Cronograma de actividades

N°	Tiempo de actividades	2014																2015																							
		Agosto				Oct				Nov				Dic				Enero				Feb				Marzo				Sep				Oct				Nov			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Elaboración del Tema	x	x	x	x																																				
2	Presentación del tema a concejo académico					x																																			
3	Aprobación del concejo académico					x	x																																		
4	Elaboración del capítulo I					x	x																																		
5	Elaboración Capítulo II y III									x	x	x	x	x																											
6	Elaboración de encuesta y entrevistas													x	x	x																									
7	Elaboración Capítulo IV																	x	x	x	x																				
8	Elaboración Capítulo V																					x	x	x																	
9	Elaboración de la propuesta																					x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x								
10	Revisión del borrador de tesis.																																								
11	Presentación de correcciones del borrador de trabajo de titulación.																																								
12	Resultado de aprobación y sustentación de trabajo de titulación																																								

Elaborado por: Marjorie Chavez

Fuente: Cronograma del proyecto

BIBLIOGRAFÍA

- BALLY, G. (1992) El juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica-México.
- CASTRO Andrés (2006). La filosofía de la educación en las aulas primarias. México. Editex. 1era. Edición.
- CHEVALLARD. (2006). Teoría de Interacción Social.
- CLAPAREDE Edouard. (1940). Actividades de Juegos recreativos. pág. 364.
- ESPEJO, V; SALAS, P. HERNANDEZ, & ROCCA, 2006. Desarrollo psicomotor y el rendimiento escolar.
- En la revista L.P.V. (2003). El juego como una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre”.
- FINLEY, J. (2005). La recreación y el juego en todas sus expresiones para el enriquecimiento de la vida.
- GARCIA,(2004). Influencia de la Psicomotricidad Global en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- GUERRA, J. (2005), La importancia de los Estados anímicos en los juegos.
- GUEVARA, P. (2003) Manual de juegos populares ecuatorianos, dirigido a maestros y maestras de educación parvularia, para el trabajo con niños y niñas de 5 a 6 años. Tesis para Licenciatura no publicada, Pontificia Universidad Católica de Quito. Quito.

- GUTIÉRREZ, 1996. El juego un medio ideal para el aprendizaje.
- GUYAU, (2003). El juego como primer trabajo de los niños.
- HEGEL, (1899). La Filosofía como ciencia reflexiva permite que las personas busquen las soluciones a los problemas que se les presentan de forma permanente, teniendo una relación estrecha con la educación y la investigación.
- HERNADEZ Sampieriet. (2008). Investigación Descriptiva. 103-104.
- M. BORDAS. (2010). Juegos recreativos como componentes de actividades físicas.
- MAGISTERIO. Santa Fe-Colombia.
- OPPENHEIM, J. (1990) Los Juegos Infantiles. Ediciones Martínez Roca. Barcelona.
- PEDRO, H. 2005). Juegos recreativos.
- PIAGET, J. (1946) La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- SUAREZ, (2011) “El aprendizaje es una actividad social y no un proceso de realización individual.

Páginas UPSE WEB

- CRATTY, B. J. (2014). Juegos didácticos activos. Argentina: Editorial Brujas. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

- ROMERO, D. C., Palmero, C. Y., & Escalona, G. C. (2009). Un espacio y tiempo necesarios para la psicomotricidad. Argentina: El Cid Editor | apuntes. Retrieved from <http://www.ebrary.com>
- SASSANO, M. (2014). Cuerpo, función tónica y movimiento en psicomotricidad. Argentina: Miño y Dávila. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

Lugar: Centro de Education Básica “Segundo Cisneros Espinoza”

Grado: Segundo Grado

Nº de Docentes: 10

Estudiantes: 30

Fecha: 16/12/2014

Objetivo: Identificar las falencias en el desarrollo psicomotriz gruesa.

FECHA	OBSERVACIÓN	APRECIACIONES
16/12/2014	En este puede se observa que los docentes no desarrollan las actividades con los niños en donde no se reflejan la psicomotricidad gruesa	Se recomienda que los docents apliquen una serie de actividades para que los niños desarrollen la psicopmotricidad gruesa.
19/12/2014	Que los docentes no aplican las estrategias de los juegos recreativos para el aprendizaje de los niños.	Los niños pueden desarrollar la psicomotricidad gruesa con diferentes juegos recreativos siendo estos muy motivadores para ellos.

Marjorie Chávez
Investigador



**UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una **X** la alternativa que considere correcta según su criterio de acuerdo a la escala de valores.

	DOCENTES	3	2	1
Nº	PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente
1	¿Está De acuerdo que un docente debe poseer conocimientos teóricos–prácticos para la aplicación de los Juegos Recreativos en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños?			
2	¿Considera usted que los juegos recreativos influyen positivamente en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños?			
3	¿Aplica usted como docente estrategias metodológicas para fomentar los Juegos Recreativos en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños/as?			
4	¿Usted como docente incluye los juegos recreativos como estrategia de aprendizaje?			
5	¿Está de Acuerdo que deben darse un tiempo diario a los juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad en los niños/as en el aula?			
6	¿Utiliza usted materiales didácticos en los juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad en los niños/as?			
7	¿Está De acuerdo que el balón es el material didáctico más importante al aplicar los juegos recreativos para el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños/as?			
8	¿Cree Ud. que es necesario que el juego debe ser incluido como método pedagógico para el proceso de enseñanza aprendizaje?			
9	¿Considera usted que la Institución cuenta con áreas apropiadas para realizar los juegos recreativos y desarrollar la Psicomotricidad en niños/as?			
10	¿Usted considera al juego como una estrategia metodológica para desarrollar la psicomotricidad en los niños/as?			

Nota: Gracias por su amable colaboración.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una **X** la alternativa que considere correcta según su criterio de acuerdo a la escala de valores.

	PADRES DE FAMILIA	3	2	1
N°	PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente
1	¿Cómo padre de familia está de acuerdo que debe tener conocimiento de cómo se deben aplicar los juegos recreativos para desarrollar la psicomotricidad de su niño/a?			
2	¿Cree usted que los juegos recreativos ayudan a desarrollar la psicomotricidad de su niño/a?			
3	¿Ha podido observar usted si la maestra realiza juegos recreativos para desarrollar la Psicomotricidad (movimiento del cuerpo) de los niños/as?			
4	¿Está de acuerdo qué debe dar un tiempo para realizar actividades de juego con su niño/a?			
5	¿Ha observado usted avance en su niño/a desarrollar la Psicomotricidad mediante la aplicación de los juegos recreativos?			
6	¿Utiliza usted materiales en casa para aplicar los juegos recreativos y desarrollar la psicomotricidad de los niños/as?			
7	¿Está de acuerdo que se utilice balones como material didáctico para desarrollar la psicomotricidad de su niño/a?			

Nota: Gracias por su amable colaboración.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENCUESTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y conteste.

¿Qué factores pueden estimular positivamente la psicomotricidad gruesa?

“Qué factores... yo a veces les planteo a los chicos herramientas, como por decir, tengo 102 tacos de madera, o sillas (materiales)... un chico explora con lo que usted le ponga, entonces depende también de la intención que tenga el docente con ellos, porque no necesitamos tener, balones, cuerdas, para una clase, o sea... la herramienta primordial es el mismo cuerpo... entonces en esa medida ellos empiezan a reconocer y a disfrutar su cuerpo y filosofía también distinta de los otros, es fundamental para un desarrollo motriz... porque cada uno quiere experimentar cosas distintas, de acuerdo a esas necesidades que tiene cada uno y a eso que les da una motivación también por conocer, por aprender, porque están frente a nosotros... todas la misma madurez y la misma fuerza que va teniendo cada chico... por eso es un proceso creciente, cada uno va... eh... ganando coordinación que estimula...mejorando en su lenguaje, desde una adecuada estimulación y así sucesivamente...”

¿Qué tipo de recursos debe tener una sala lúdica para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños?

La sala lúdica debe tener una estructura semi abierta para que pueda tener ventilación y debe ofrecerle seguridad a los niños.

Amplia diversidad de material didáctico.

¿Para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños, el establecimiento educativo ha optado por ganar espacios como las escaleras y el patio de la escuela?

No al 100% , se requiere personas capacitadss para el desarrollo de las misma.

¿Qué técnicas serán las apropiadas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa?

Los diversos juegos y estrategias que permitan que los estudiantes desarrollen la psicomotricidad gruesa de manera que se ha un buen propósito para su vida diaria.

ENCUESTA, ENTREVISTA Y CAPACITACIONES



Foto N°1. Primera visita a la institución.



Foto N°2. Niños y niñas de segundo grado.



Foto N°3. Niños y niñas de segundo grado



Foto N°4. Realizando actividades recreativas con los niños de segundo grado.



Foto N°5. Presentación con la Lcda. Martha Yagual Carrera del segundo grado.



Foto N°6. Encuesta a una de la docente del Centro De Educación Básica.



Foto N° 7. Juegos Recreativos con los niños



Foto N° 8 El Juego Veo Veo.



Foto N° 9. Juego el Gato y el Ratón.



Foto N° 9. Actividades con los niños.

OFICIO PARA LA APERTURA Y EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

ESCUELA DE EDUCACION BASICA "SEGUNDO CISNERO ESPINOZA"

LCDA. NORMA REYES TIGRERO.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "SEGUNDO CISNERO ESPINOZA"

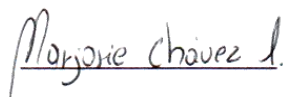
EN SU DESPACHO.

Reciba un atento y cordial saludo de parte de quien le emite este documento y a su vez deseándole éxitos en sus labores encomendadas en bien de los niños y niñas del Cantón La libertad.

La presente es para solicitarle me permita realizar el trabajo de investigación para obtener el título de Lcda. Con el tema: **JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA", CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.** Proceso mediante el cual me acerco a usted para que me brinde la autorización de ejecutar este tema investigativo en su comunidad educativa.

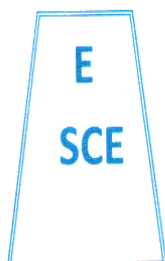
Espero que mi petición tenga una gran acogida me despido de usted muy agradecida.

Atentamente


Marjorie Chávez Lainez.

0923134415

OFICIO DE ACEPTACIÓN Y EJECUCIÓN DEL PROYECTO



Escuela de Educación Básica

“Segundo Cisneros Espinoza”

Fundada el 12 de Marzo de 1998

Dir.: Av. 41y42 ente calle 17 y 18 Cdla Nueva Esperanza

La Libertad- Ecuador



Certifica:

Que la Estudiante Chávez Lainez Marjorie Alexandra, con cedula N° 0923134415 de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, ha realizado su trabajo dentro de la institución a mi cargo y cuyo tema expresa: **JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTROCIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “SEGUNDO CISNEROS ESPINOZA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

Que todo el proceso de investigación, elaboración y socialización del mismo se ha realizado dentro de los parámetros normales.


Lcdá. Norma Reyes Figero
Directora
Ciudadela
Nueva Esperanza
Santa Elena - LA LIBERTAD - ECUADOR

