



**UNIVERSIDAD ESTATAL “PENÍNSULA DE SANTA ELENA”
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA:

“EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS
SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE
LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARMEN CALISTO DE BORJA”
CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO
LECTIVO 2014-2015”.

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

AUTORA: KARINA YADIRA LAINEZ BACILIO

TUTORA: Lcda. ESPERANZA MONTENEGRO SALTOS

LA LIBERTAD – ECUADOR

DICIEMBRE - 2015

**UNIVERSIDAD ESTATAL “PENÍNSULA DE SANTA ELENA”
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA:

“EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS
SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE
LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARMEN CALISTO DE BORJA”,
CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO
LECTIVO 2014-2015”.

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

AUTORA: KARINA YADIRA LAINEZ BACILIO

TUTORA: Lcda. ESPERANZA MONTENEGRO SALTOS

LA LIBERTAD – ECUADOR

DICIEMBRE- 2015

APROBACIÓN DEL PROYECTO

En calidad de Tutora del Trabajo de Investigación “EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARMEN CALISTO DE BORJA”, CANTÓN SANTA ELENA PROVINCIA DE SANTA ELENA PERÍODO LECTIVO 2014-2015”, elaborado por Karina Yadira Laínez Bacilio, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente

Lcda. Esperanza Montenegro Saltos
TUTORA

AUTORÍA

Yo KARINA YADIRA LAINEZ BACILIO, con Cédula de Ciudadanía N° 0919298992, Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, en mi calidad de Autora del Trabajo de Investigación “EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS SENSO PERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARMEN CALISTO DE BORJA”, CANTÓN SANTA ELENA PROVINCIA DE SANTA ELENA PERÍODO LECTIVO 2014-2015”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas utilizadas en este proyecto.

Atentamente,

Karina Láinez Bacilio
C.I. 0919298992

TRIBUNAL DE GRADO

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

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

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla Msc.
DOCENTE DEL ÁREA

Lcda. Esperanza Montenegro Saltos
DOCENTE TUTORA

Ab. Joe Espinoza Ayala
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi familia, por todo el esfuerzo y apoyo que me han brindado en cada momento de mi vida.

A mis padres América Bacilio y Gregorio Lainez, porque con sus sabios consejos me enseñaron a no rendirme jamás y cumplir con todas mis metas propuestas.

A mis queridos hermanos, Mireya, Alexandra, Marisol y Jimmy Lainez, quienes también forman parte importante en mi vida y participaron para que lograra el este éxito profesional.

Karina

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme vida, esfuerzo y sabiduría acompañándome todos los días de mi vida para conseguir este tan anhelado objetivo.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por brindarme la oportunidad de culminar mi formación académica; a mí Tutora, Lcda. Esperanza Montenegro Saltos, quien supo orientarme y asesorarme en el transcurso del proceso investigativo; a los Docentes, por su paciencia y dedicación, quienes me impartieron sus conocimientos para formarme profesionalmente y a mis compañeros, quienes formaron parte de este sueño y siempre se quedarán en mis recuerdos

A la Lic. Alexandra Gómez Directora de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, por permitirme realizar el trabajo de investigación

Mi agradecimiento y gratitud a todos, porque de una u otra manera me apoyaron para culminar exitosamente con mi carrera profesional.

Karina

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.

Karina Yadira Laínez Bacilio

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág.
PORTADA.....	i
PORTADILLA.....	ii
APROBACIÓN DEL PROYECTO.....	iii
AUTORÍA.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiv
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento y Formulación del Problema	3
1.2.1 Contextualización.....	6
1.2.2 Análisis Crítico	7
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación Del Problema	9
1.2.5 Preguntas Directrices	9
1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación.....	10
1.3 Justificación.....	11
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo General	13
1.4.2 Objetivos específicos	13

CAPÍTULO II	14
MARCO TEÓRICO	14
2.1 Investigaciones previas	14
2.2 Fundamentaciones.....	18
2.2.1 Fundamentación Filosófica	18
2.2.2 Fundamentación Psicológica.....	20
2.2.3 Fundamentación Pedagógica.....	22
2.2.4 Fundamentación Legal.	24
2.3 Categorías Fundamentales	26
2.3.1 Definición el juego infantil	26
2.3.2 Características del juego infantil.....	27
2.3.3 Beneficios de los juegos infantiles.....	28
2.3.4 Tipos de juegos infantiles.....	28
2.3.5 La importancia del juego en la educación escolar	32
2.3.6 El juego como estrategia metodológica en el aula de clase	33
2.3.7 El juego y el movimiento en la expresión corporal de la educación infantil	34
2.3.7.1 Movimiento Corporal.....	35
2.3.7.2 Técnicas del movimiento corporal	36
2.3.8 La sensopercepción	37
2.3.9 Importancia de la sensopercepción	37
2.3.10 Características de la sensopercepción	38
2.3.11 Tipos de sensopercepción	39
2.3.12 Funciones básicas sensoperceptivas.....	39
2.3.13 Importancia de la Sensopercepción en el juego	40
2.3.15 La psicomotricidad infantil	42
2.3.15.1 Psicomotricidad gruesa	42
2.3.15.2 Psicomotricidad fina.....	43
2.3.16 El desarrollo sensorial en el niño	43
2.3.16.1 Relación de los sentidos con el desarrollo cognitivo.	44
2.3.17 La percepción en el niño o niña	45
2.3.18 La percepción motriz.....	45

2.3.19	La percepción de la forma.....	47
2.3.20	La percepción del espacio en el niño	47
2.4	Hipótesis y/o idea a defender	48
2.5	Señalamiento de las Variables	48
2.5.1	Variable Independiente:	48
CAPÍTULO III.....		49
MARCO METODOLÓGICO		49
3.1	Enfoque Investigativo	49
3.2	Modalidad básica de investigación	50
3.2.1	Proyecto Factible como modalidad en la investigación	50
3.2.2	Investigación bibliográfica.....	51
3.2.3	Investigación de campo.....	51
3.3	Nivel o tipo de investigación.....	52
3.3.1	Investigación descriptiva.....	53
3.3.2	La investigación Aplicada.....	53
3.3.3	La investigación participativa	54
3.4	Métodos de investigación.....	54
3.4.1	Método Inductivo:.....	54
3.4.2	Método Deductivo:.....	54
3.4.3	Método Analítico Sintético:	54
3.5	Población y Muestra.....	55
3.5.1	Población.....	55
3.5.2	Muestra.....	55
3.6	Operacionalización de las variables	56
3.6.1	Variable Independiente: El Juego Infantil.....	56
3.6.2	Variable Dependiente: Desarrollo de las sensopercepciones.....	57
3.7	Técnicas e instrumentos de la investigación	58
3.7.1	Técnicas.....	58
3.7.2	La Observación	58
3.7.3	La Encuesta	59
3.7.4	La Entrevista	59

3.8	Plan de recolección de información	60
3.9	Plan De Procesamiento De La Información.....	61
3.10	Análisis e interpretación de resultados.....	62
3.10.1	Análisis de entrevista a directivo (Anexo 2).....	62
3.0.2	Encuesta aplicada a los docentes (Anexo 3).	65
3.10.3	Observaciones de los estudiantes (Anexo 4).....	72
3.10.3.1	Análisis de las observaciones a los estudiantes.....	75
3.10.4	Análisis de entrevistas a expertos. (Anexo 5)	77
3.11	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
3.11.1	Conclusiones	79
3.11.2	Recomendaciones.....	80
	CAPÍTULO IV	81
	LA PROPUESTA	81
4.1	DATOS INFORMATIVOS	81
4.2	Antecedentes de la propuesta	82
4.3	Justificación.....	83
4.3.1	Problemática fundamental de la propuesta	84
4.4	Objetivos	84
4.4.1	Objetivo General	84
4.4.2	Objetivos específicos	84
4.5.	Fundamentación teórica	85
4.5.1	¿Qué es un manual?	85
4.5.2	Características de un manual.....	85
4.5.3	Importancia de un manual en el proceso de enseñanza.....	86
4.5.4	Manual de juegos infantiles	86
4.5.5	Manejo de un manual de juego	86
4.5.6	Juegos infantiles para los niños de tercer grado.....	87
4.5.7	Características de los juegos infantiles para los niños de tercer grado	89
4.5.8	Tipos de sensopercepción para tercer grado	90
4.5.9	El juego y la sensopercepción en el desarrollo del infante	91

4.5.10 Que propone el Ministerio de Educación a través de los juegos infantiles en la sensopercepción.....	91
4.6 Metodología del plan de acción	93
4.7.1 Desarrollo de la propuesta.....	95
ÍNDICE DE LA PROPUESTA.....	97
ESTRUCTURA DEL MANUAL	98
INTRODUCCIÓN	99
OBJETIVOS	100
4.8 Actividades del plan de acción.....	101
CAPÍTULO V.....	125
MARCO ADMINISTRATIVO.....	125
5.1 Recursos y presupuestos	125
5.1.1 Recursos Humanos.....	125
5.2 Presupuesto operativo.	127
MATERIALES DE REFERENCIA.....	128
• Cronograma de actividades.....	128
• BIBLIOGRAFÍA	129
• ANEXOS	134

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
CUADRO N° 1: Fundamentación legal	24
CUADRO N° 2: Variable independiente: el juego infantil.....	56
CUADRO N° 3: Variable dependiente: Desarrollo de las sensopercepciones	57
CUADRO N° 4: Plan de recolección de información.....	60
CUADRO N° 5: Plan de procesamiento de la información	61
CUADRO N° 6: Datos formativos.....	81
CUADRO N° 7: Fuente de datos de la investigación	93
CUADRO N° 8: Cronograma del plan de acción	94

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
TABLA N° 1: Población y muestra	55
TABLA N° 2: El Juego como estrategia metodológica	65
TABLA N° 3: Conocimiento acerca de las sensopercepciones	66
TABLA N° 4: Aplica juegos innovadores en el desarrollo del estudiante.....	67
TABLA N° 5: Habilidades y destrezas en la sensopercepción	68
TABLA N° 6: Capacitación	69
TABLA N° 7: Proyectos para el desarrollo integral	70
TABLA N° 8: Importancia de aplicación juegos infantiles	71
TABLA N° 9: Recursos	125
TABLA N° 10: Recursos humanos	125
TABLA N° 11: Recursos materiales	126
TABLA N° 12: Recursos tecnológicos	126
TABLA N° 13: Presupuesto.....	127
TABLA N° 14: Cronograma	128

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
GRÁFICO N° 1: El juego como estrategia metodológica.....	65
GRÁFICO N° 2: Conocimiento de las sensopercepciones.....	66
GRÁFICO N° 3: Aplica juegos innovadores en el desarrollo del estudiante.....	67
GRÁFICO N° 4: Habilidades y destrezas en la sensopercepción	68
GRÁFICO N° 5: Capacitación	69
GRÁFICO N° 6: Proyectos para el desarrollo integral.....	70
GRÁFICO N° 7: Importancia de aplicación juegos infantiles	71



**UNIVERSIDAD ESTATAL “PENÍNSULA DE SANTA ELENA”
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**

“EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS
SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE
LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARMEN CALISTO DE BORJA”
CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO
LECTIVO 2014-2015”

AUTORA: Karina Yadira Laínez Bacilio

e-mail: karinalainezbacilio@gmail.com

TUTORA: Lcda. Esperanza Montenegro Saltos

RESUMEN

El trabajo investigativo se basó en la incidencia que tiene el juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja, con el fin de mejorar la problemática existente en la institución, este proyecto se planteó en generar juegos y actividades que van a orientar a los educadores , sobre cómo emplear este recurso didáctico que además de divertido y motivador en el aprendizaje, favorece en el desarrollo de capacidades intelectuales, motoras, afectivas y por tanto sensoperceptivas, en los estudiantes llevándole a relacionarse con el entorno social mediante la expresión total de su cuerpo para experimentar, sentir, percibir y descubrir nuevos saberes en su formación personal y académica. La metodología aplicada está basada en un enfoque cualitativo y cuantitativo al detallar e interpretar de manera crítica los resultados alcanzados durante el proceso investigativo. Con el tipo de investigación, bibliográfica y de campo se trabajó de manera directa con los actores principales de la investigación, aplicando encuestas, entrevista y observaciones que se encargaron de obtener resultados para ser analizados e interpretados, dando como consecuencia la carencia que poseen los educandos, en el desarrollo sensoperceptivo. Por lo deducido en base a estos resultados se diseñó un manual de juegos infantiles con el fin de concientizar a los miembros de este sector educativo que desarrollar las sensopercepciones en los estudiantes favorece en su formación integral.

Palabras Claves: JUEGO - SENSOPERCEPCIÓN - PSICOMOTRICIDAD.

INTRODUCCIÓN

La importancia de la presente investigación está orientada a la incidencia del juego infantil como un recurso elemental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, porque se lo considera un gran potenciador del desarrollo, principalmente para las sensopercepciones.

Desde los diferentes contextos educativos se señala a lo largo de las etapas, que la actividad lúdica aparece como un instrumento natural para todas las dimensiones, especialmente si es un juego espontáneo estimulan en los niños y niñas las sensopercepciones a temprana edad, donde experimentan y ponen en marcha su imaginación para adquirir aprendizajes nuevos.

Por este motivo este proyecto va a contribuir con un manual, para que los docentes conozcan un poco más sobre las estrategias a utilizar en el juego y desarrollar las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”.

A continuación se presenta como está estructurado el presente proyecto de investigación.

Capítulo I, plantea el problema de investigación sobre el desarrollo que tienen los niños y niñas, dentro del mismo consta la contextualización, con el respectivo análisis crítico, prognosis que detallan la problemática, su importancia y la

necesidad de aplicar juegos para desarrollar su potencialidad en las sensopercepciones, mediante el cual se direccionan a través objetivos planteados que guiarán el estudio.

Capítulo II, se procede a estructurar el marco teórico en torno a los antecedentes que tiene la presente investigación, las fundamentaciones que están direccionados bajo bases científicas y las categorías fundamentales que describen las dos variables, el juego infantil y el desarrollo de las sensopercepciones.

Capítulo III, se describe la metodología que se utilizó, iniciando con el enfoque investigativo, donde se toma en cuenta lo cualitativo y cuantitativo a partir de las características observadas en el problema, de igual manera establece la modalidad y los tipos de investigación, obteniendo la información necesaria para analizar e interpretar el proceso hasta culminar con las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV, se presenta la propuesta como alternativa de solución, que es un manual de juegos infantiles para el desarrollo de las sensopercepciones, que servirá como guía para que los docentes puedan orientarse y saber que estrategias y recursos utilizar, para lograr un mejor desarrollo en los estudiantes.

Capítulo V, señala el marco administrativo de los recursos económicos y materiales que se han utilizado durante el desarrollo del proyecto, el cronograma de actividades donde se detalla el tiempo en que se elaboró y ejecutó la investigación, la bibliografía utilizada y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CARMEN CALISTO DE BORJA” CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

1.2 Planteamiento del Problema

Desde el inicio y en el transcurso de la vida, los seres humanos enfrentan un mundo lleno de experiencias y descubrimientos que cada día cautivan, asombran y originan cambios, a través de la educación, con sus diversos programas- proyectos se busca que sean significativos. Es por eso que a nivel mundial en varios países, los centros educativos en sus programas de estudios diseñan estrategias motivadoras como el juego, donde indican que es un elemento necesario porque puede incluirse en todos los aspectos de desarrollo tanto motriz, psicológico, sensorceptivo, social entre otras dimensiones que son de importancia para la formación del educando. (Sarmiento, 2008).

A continuación el autor (Funlibre, 2014) afirma que:

“El juego es una actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales sicomotoras, perceptivas y cognitivas que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte, que durante el transcurso de su vida se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando un desarrollo integral” (p.3).

De acuerdo a esta definición se muestra que el juego es una actividad que influye mucho en el desarrollo psicomotor, perceptivo y cognitivo del ser humano en cada proceso de sus etapas evolutivas, es decir, es fundamental que al infante desde que comienza su primera etapa de vida mantenerle en movimiento, su cuerpo, mente y sentidos ya sea través de juegos, ejercicios o bailes, que estos le van a permitir experimentar, descubrir y expresar de manera creativa sus estados emocionales hasta pulirse completamente en busca de un buen desarrollo integral .

La sensopercepción da a conocer la evolución del desarrollo de los sentidos y del proceso de percepción, que en definitiva se convierten en la primera fuente de relación del niño o niña con el entorno, los objetos y las personas. (Molina, 2009) p.2. Es decir, que por medio de las sensopercepciones se puede relacionar todo lo que gira alrededor del ser humano, por esta razón se estimulan los órganos sensoriales, mediante el juego como fuente primordial para su desarrollo.

En Ecuador se han dado algunos avances importantes para el cuidado y desarrollo, el Ministerio Coordinador de Desarrollo Social a través de La estrategia Nacional

Intersectorial para la primera infancia; cuyo objetivo orienta a consolidar un modelo integral de atención en el desarrollo pleno del infante, plantea estructurar bases fundamentales donde tanto las familias, comunidades, y los prestadores de servicio de salud, educación, desarrollo infantil, reciban lineamientos de cuidado, nutrición, seguridad, comunicación y juegos con el fin de potenciar el desarrollo físico, cognitivo, socioafectivo, respetando siempre su diversidad cultural. (MCDS , 2011). (p.3)

Con estos programas que se crean a través de estas entidades se pretende garantizar un buen desarrollo pleno e integral en la vida del infante, de manera que dan importancia a estrategias como el juego, que es una actividad y un medio de expresión, para fortalecer su actividad física, cognitiva, afectiva y porque no decir sensorio-perceptivas que también prevalecen en su desarrollo. Que si no se fortalecen estas actividades con el juego que además de divertido influye mucho en el desarrollo del infante, se estaría ocasionando un grave problema en su formación académica.

En la provincia de Santa Elena son escasos los programas, y por ende los educadores no están completamente capacitados para generar nuevas estrategias, por este motivo es que son pocas las instituciones educativas que emplean al juego como recurso pedagógico en sus programas de estudio, y por lo consiguiente tienen un desconocimiento de todo lo que esta actividad lúdica puede generar en el desarrollo sensorio-perceptivo como en otras dimensiones.

1.2.1 Contextualización

En la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, ubicada en la cabecera cantonal de Santa Elena, que cuenta con 7 pabellones de aulas, 2 baterías sanitarias de 3 servicios higiénicos cada una, 1 cancha de uso múltiple, cerramiento perimetral y como punto negativo la escuela no cuenta con recursos necesarios para realizar actividades recreativas.

En este sector educativo se observó que los estudiantes de tercer grado en horas de educación física no desarrollan las sensopercepciones, que tiene que ver con su psicomotricidad y adquisición de habilidades motoras realizadas con su propio movimiento, esto sin duda genera un gran problema en el equilibrio general de su propio cuerpo, ocasionando en ellos timidez para expresar sentimientos, emociones, sensaciones y pensamientos. De igual manera visualizó que en horas áulicas los educando no desarrollan sus destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir, es decir carencia con el desarrollo de sus sentidos al no reconocer, ni distinguir sonidos, formas, tamaños, letras, fonemas y figuras, que genera un grave problema en su aprendizaje, además la institución no cuenta con recursos didácticos apropiados para el desarrollo de este tema y las clases se desarrollan de forma tradicional, dando a entender que es necesario un recurso didáctico innovador que impulse al educando a motivarse íntegramente.

Por tal razón en este proyecto se propenderá a mejorar el desarrollo sensoperceptivo, que mediante juegos infantiles realizados por los mismos

estudiantes utilizando su cuerpo y ejercitando sus sentidos, se logrará que obtengan un mejor desarrollo, igualmente crear hábitos de investigación creativa en los docentes, de esta manera se reducirá la problemática existente que se genera en la instituciones educativa.

1.2.2 Análisis Crítico

En el presente proceso de esta investigación se considera que el juego infantil es una actividad importante para desarrollar capacidades intelectuales, motoras, afectivas u otras dimensiones como el desarrollo sensorceptivo y corporal, para ayudar al estudiante a tener una mejor, coordinación, equilibrio, destreza, seguridad y autonomía en cada una de las actividades que realiza.

Las causas que surgen en este proceso investigativo es la deficiencia en el desarrollo de la motricidad que está relacionada directamente con la sensorcepción, que ocasiona inseguridad y timidez en los estudiantes, sobre todo se ven afectado en su desarrollo interpersonal, porque tienen desconocimiento de todo lo que puede generar con su cuerpo; es decir, no puede sentir, ni percibir lo que es capaz de hacer y descubrir con su propio cuerpo. De la misma forma ocasionan efectos que imposibilitan a los escolares en su aprendizaje al no poder reconocer los objetos que tiene a su entorno y en su comunicación al relacionarse con los seres que tiene alrededor, obteniendo al mismo tiempo una baja autoestima y desmotivación para desenvolverse autónomamente, provocando así un grave problema en su rendimiento escolar.

Por todo lo expuesto anteriormente la propuesta de solución en este proceso de investigación, es el juego infantil para que los escolares puedan aprender a desarrollar las sensopercepciones con nuevas habilidades y destrezas de manera que no perjudique en su formación personal e integral.

1.2.3 Prognosis

Se ha determinado que desde los diferentes contextos educativos, se señala a lo largo de las etapas de educación Inicial y Educación Básica, el juego en las horas de Educación Física es un elemento esencial en todas las dimensiones para el desarrollo del educando, pero si esto no se trata se estará desvinculando el proceso del nuevo Sistema Educativo.

Considerando los objetivos del Plan del buen vivir (2013-2017), en uno de sus numerales 3.7 se busca fomentar el tiempo dedicado al ocio en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales del ser humano. Por ello, es que se considera al juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico especialmente en la etapa infantil.

Esta propuesta persigue reforzar al docente, que el juego es una estrategia metodológica potencial en el desarrollo de los educandos, al no darse una respuesta positiva a la problemática encontrada, se obtendría grandes dificultades que afectarían en un futuro sus capacidades intelectuales.

1.2.4 Formulación Del Problema

¿De qué manera el juego infantil influye en el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2014-2015?

1.2.5 Preguntas Directrices

- ¿Tiene conocimiento acerca de las Sensopercepciones?

- ¿Cuál es la importancia que tienen las sensopercepciones en proceso de enseñanza aprendizaje?

- ¿Qué importancia tiene el juego infantil en el proceso enseñanza aprendizaje?

- ¿El juego infantil permitirá mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

- ¿Considera usted que un manual contribuirá en informar a los docentes sobre los juegos que se pueden aplicar para el desarrollo de las sensopercepciones?

- ¿Cuáles son los beneficios que obtienen los estudiantes al utilizar los juegos infantiles o actividades para desarrollar las sensopercepciones?

1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación

Este proyecto de investigación está delimitado para la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

- **Campo:** Educativo
- **Área:** Pedagogía-Didáctica
- **Aspecto:** Juego infantil

Delimitación Temporal: El proyecto se realizó en el período lectivo 2014-2015.

Delimitación Poblacional: La presente investigación se realizó con 1 directivo-Directora de la Escuela, 7 docentes y 23 estudiantes de edades comprendidas entre 7 a 8 años.

Delimitación Espacial: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena.

Propuesta: Manual de juegos infantiles para el desarrollo de las sensopercepciones.

1.3 Justificación

El interés de la presente investigación **contribuye** en adquirir conocimientos sobre la incidencia del juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, donde se espera que este trabajo investigativo logre alcanzar las expectativas apropiadas y así mismo que los docentes utilicen el juego como un nuevo recurso metodológico, para que tanto el niño o la niña, se motiven y utilicen su cuerpo y pensamiento para un adecuado desarrollo.

La **importancia** radica en dar a conocer a las autoridades, docentes y padres de familia que el juego es imprescindible, los escolares crecen, física, espiritual e intelectualmente, puesto que esta metodología aplicada es un medio que contribuye en el desarrollo sensoperceptivo y corporal a través de los movimientos que generan con su propio cuerpo que los orienta, a descubrir, valorar y convivir con el mundo que gira a su entorno.

“El juego infantil es una actividad ineludible para el desarrollo del niño o niña y se formaliza en los espacios educativos, adquiriendo diferentes funciones, principalmente en los recursos que se utiliza para enseñar ya que los escolares se sienten atraídos y motivados hacia su aprendizaje” (M.Sarlé, 2013, pág. 162).

De acuerdo con la opinión del autor, el juego es una necesidad vital y un motor de desarrollo en los infantes y se instituye en el campo educativo para establecer

varias funciones, como favorecer al desarrollo integral, donde también al proponer los recursos, les brindan múltiples oportunidades para descubrir sus capacidades y habilidades que dan paso a su imaginación y creatividad.

La **utilidad** de los juegos infantiles es para que los estudiantes sean capaces de demostrar sus emociones, pensamientos y expresiones a través de movimientos ejercitando todos sus sentidos, que les permitan mejorar su desarrollo, logrando resultados eficientes.

Es **factible** porque ayudará a los estudiantes en el desenvolvimiento de sus destreza y habilidades motrices, para un buen su desarrollo sensorio-perceptivo y corporal. De igual manera es factible, porque se puede llevar a la ejecución por la apertura brindada, tanto de las autoridades, docentes, padres de familia y de los materiales que se requieren para evidenciar el trabajo investigativo.

Los **beneficiarios** serán directamente los 23 estudiantes, 7 profesores y la directora de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, que con su participación en el proceso de la investigación accederán que los resultados sean más favorables y positivos.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Implementar el juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2014-2015.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar si se utiliza el juego infantil en función del desarrollo de las sensopercepciones.
- Determinar las estrategias teóricas metodológicas que se aplican en el aula de clase.
- Fundamentar mediante el desarrollo del marco teórico la importancia de las sensopercepciones en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Diseñar y aplicar un manual de juegos infantiles para los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

La naturaleza humana es un proceso cambiante que evoluciona de acuerdo al contexto donde se habitúa, la educación y sus nuevas reformas educativas que promueven a nuevos cambios paradigmáticos en relación a las nuevas formas de enseñanzas. Se destaca que el juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones ha sido objeto de estudio de varios investigadores, desde enfoques, como, la educación, salud, psicología, pedagogía; de manera que dicho estudio ha cambiado de acuerdo a la necesidad presentada.

Con respecto al tema de investigación se encontró en el repositorio de la Universidad Nacional de la Plata, que se realizó un seminario desarrollado por Daniela (Yutzis, 2013), donde se analizó el tema: La sensopercepción y otras lógicas del cuerpo, la autora al exponer la temática manifestó que el estudio de la sensopercepción no está del todo claro, por esta razón el objetivo del seminario consistió en capacitar a los futuros educadores que en la actualidad necesitan obtener una visión general de temas que son de vital importancia para mejorar la educación, es por eso que profundizó el estudio de Stokoe, quien indica que “El cuerpo que habla y se manifiesta requiere de la sensopercepción como técnica esencial que acerca al ser humano con su realidad existente” (pág. 18). A partir

de esta frase llamó a la sensopercepción como técnica de base de la expresión corporal y principal camino hacia el desarrollo de la propia danza.

Es decir, que el lenguaje corporal requiere de la sensopercepción que se utiliza como una técnica de base esencial para la expresión y movimiento del cuerpo, por ende la autora toma como ejemplo la danza que es un medio artístico donde a través de movimientos, posturas y gestos, se expresa, sentimientos y emociones.

Por esta razón en la presente investigación se pretende utilizar el juego para desarrollar las sensopercepciones, que a través de la expresión y el movimiento van a permitir al infante conocer su propio cuerpo y expresar por medio de gestos, posturas, equilibrio y agilidad sus sentimientos, emociones y pensamientos.

En la Universidad Pedagógica de El Salvador, Facultad de Educación, también se encontró el tema: Efectividad del juego para el desarrollo de las sensopercepciones en los niños y niñas de 6 años.

(Bou De Aldama & Miranda Ramirez, 2009) Manifiestan que:

“Los docentes ponen en práctica juegos para el desarrollo de las sensopercepciones pero de una forma improvisada, por ello deben basarse en estudios teóricos de psicólogos y pedagogos, con el fin de permitir que los infantes logren un desarrollo integral de una manera autónoma”. (pág.79)

Este problema enfoca a investigar la incidencia del juego como recurso en las prácticas de las actividades escolares para el desarrollo de las sensopercepciones,

donde utilizaron la motivación intrínseca para estimular y facilitar el aprendizaje a través del juego y el juguete, elementos necesarios de toda la vida infantil. La metodología que se aplicó permitió que los infantes desarrollen sus capacidades intelectuales, físicas y afectivas, indicación preciosa para la pedagogía que permite enriquecer los aportes existentes, de esta manera las autoras antes mencionadas aportaron para que los docentes conozcan y se capaciten un poco más sobre las estrategias a utilizar en el juego para desarrollar las sensopercepciones en el estudio del nivel infantil.

Es por esta razón, que se necesita aplicar el juego como una estrategia básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque tiene muchos beneficios que favorece al educando a gozar de un pleno desarrollo sea físico, sensoperceptivo, afectivo, o intelectual.

Continuando con las investigaciones, se halló también en la Universidad Técnica de Ambato el tema; El juego infantil en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de primer año de básica.

(Masaquiza, 2009) Señala:

“Que del 100% de los docentes solo el 50% utilizan el juego infantil como recurso metodológico en el proceso enseñanza aprendizaje, donde señala que solo la mitad aplica el juego como estrategia en el plan de clase, porque existe un desconocimiento de técnicas aplicadas en el mismo”. (p.64)

Con estos resultados la autora empleó técnicas recreativas para dar a conocer y concienciar a los docentes y padres de familia, que el juego infantil ayuda a los estudiantes a construir su propio aprendizaje, a mejorar su rendimiento escolar y lograr un mejor desarrollo. En conclusión se considera que es necesario aplicar el juego como una estrategia motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, el mismo que es indispensable para que el niño o la niña se llene de energía requiriendo jugar y moverse para entender el mundo que lo rodea.

Durante las investigaciones asimismo se encontró en el repositorio de la Universidad Estatal Península de Santa Elena el Tema: Los juegos infantiles en el desarrollo del pensamiento lógico por la autora (Reyes, 2011), quien con su estudio menciona que: “el juego contribuye a la formación física e intelectual, es un acto de recreación destinado a proporcionar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea”.

El objetivo de este trabajo es lograr un máximo desarrollo de potencialidades en los infantes, para ello se considera necesario una buena estimulación sensorial, puesto que es muy importante dentro del desarrollo motor de cada niño o niña, debido que en ella se realizan los primeros estímulos, por tal motivo es conveniente que a los infantes desde sus hogares se les apliquen juegos infantiles.

El propósito de la autora en su estudio investigativo se basa en impartir una educación que desarrolle el pensamiento lógico de los niños y niñas con la

implementación de talleres de juegos infantiles de estimulación y recreación, ya que permitirá delinear innovaciones y creatividad para alcanzar los estándares de la calidad educativa.

En torno a estos estudios realizados, son muchos los beneficios que obtienen los estudiantes al aplicar el tema, en vista de esto es importante la creación de un manual con juegos infantiles para que los docentes compartan con los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”.

2.2 Fundamentaciones

2.2.1 Fundamentación Filosófica

La filosofía representa los conocimientos del hombre acerca del mundo en general e intenta señalar el camino de obtención de nuevos conocimientos, proporcionando una relación con la educación a partir de la proyección pedagógica que prepara el trabajo cotidiano de los educadores tanto en el plano teórico como práctico, para dar a conocer a los educandos y sociedad en general las principales realidades educativas que en un futuro los transformarán como personas reflexivas con entes científicos.

Este trabajo investigativo tiene su fundamento filosófico, en base a contribuciones y estudios originados por expertos que mediante sus conocimientos han aportado de una manera teórica y práctica el desarrollo del ser humano.

Según (Ros, 2010) afirma que:

“El ser humano a lo largo de su vida universal se expresa con la totalidad de su cuerpo a través de sí mismo, con sus sentidos, percepciones, movimientos, posturas, señales y acciones que van estructurando los pilares de su desarrollo personal e integral” (p.6)

Se sobreentiende que todo ser humano desde que nace y a lo largo de toda su vida se expresa a través de su propio cuerpo, a fin realizarse y proyectarse en sí mismo, donde necesita de sus sentidos, percepciones y movimientos para desarrollar las habilidades y potencialidades que posee, el conocimiento del cuerpo no se refiere únicamente que el niño identifique las partes del mismo, sino que lo acepte, lo estime y lo utilice como medio para lograr su identidad integral y realice sus acciones con seguridad y confianza. Por ende es lo que se requiere en la actualidad que el niño o la niña conozca más su cuerpo y realice sus actividades sin ningún tipo de dificultad que se sienta seguro de lo que es capaz de hacer, siendo así se pueden proporcionar actividades que ayuden a contribuir en su desarrollo integral y más, si son acciones que les divierten como juego o ejercicios que ayudan en su motivación para socializarse y no sentirse aislado, así mismo favorecen en la imagen de su propio cuerpo.

Froebel cómo se citó en (Linares, 2011) considera que: “El juego es la actividad más pura y espiritual desde la infancia y durante todas las etapas de desarrollo, que constituye una vía de expresión libre de lo que contiene el alma del niño”

(p.5). El autor exterioriza que el juego es la principal actividad que divierte a los niños y niñas durante las etapas de su crecimiento, pero en gran medida puede ser mucho más que un entretenimiento, porque ayuda tanto en su desarrollo físico, cognitivo, psicológico, social entre otras dimensiones, como la sensopercepción, capacidad de interactuar con el mundo externo y de internalizar un pensamiento, sentimiento o comportamiento a través de estímulos captados por los órganos sensoriales, siendo entonces el juego un recurso elemental que debe ser aprovechado al máximo en el ámbito educativo y una oportunidad para que el docente provee de los estímulos previamente organizados para considerar esta actividad lúdica importante en el proceso enseñanza aprendizaje que ayuda al estudiante a explorar el medio que le rodea a través del tacto, del gusto, olfato, visión, oído, para su proceso de formación y desarrollo.

2.2.2 Fundamentación Psicológica

En el ámbito psicológico se estudia el desarrollo psíquico del hombre y los elementos de la vida mental como; la sensación, percepción, o pensamiento, que dan lugar a las principales características psicológicas en las distintas etapas de desarrollo de cada ser humano, desde que nace y durante su evolución hasta su cumplir con su ciclo de vida.

Piaget citado por (Megías I. , 2009) Señala que:

“Todo acto motor se asocia a una actividad mental y que en el infante se opera un desarrollo psíquico a través del movimiento”. A

partir de esta noción propone una educación basada en una metodología psicomotriz, donde involucra el juego a las etapas del pensamiento del niño o niña. (p.334)

Según el autor, todo movimiento se relaciona con los procesos cognitivos de cada ser humano que llevan al conocimiento de las cosas, de igual manera recalca que el desarrollo mental del infante se genera por medio del movimiento, por ello Piaget da importancia al juego que forma parte del movimiento y la inteligencia del niño o niña, que para cada etapa evolutiva plantea un juego en relación a un determinado nivel de desarrollo, con el fin de conseguir un mayor conocimiento de sus potencialidades, el juego y el movimiento actúan como verdadero motor de desarrollo. Es por esta razón que plantea que los educadores implicados en el ámbito educativo persigan una metodología basada en el estudio de la mente y el movimiento, donde se pretenda desarrollar al máximo las capacidades individuales de los escolares, valiéndose de la ejercitación consciente del propio cuerpo a través del juego infantil.

A continuación el autor Lleixá citado por (Arteaga & Conde, 2007)

afirman que:

“La sensopercepción es una de las técnicas que se utiliza para desarrollar la autoconciencia corporal, a partir del entrenamiento consiente de los sentidos que giran en torno a la necesidad que tiene el ser humano de abrirse a estímulos que proceden tanto en sí mismo como de su medio, desde el aprovechamiento de las habilidades donde el juego es un elemento central” (pág. 26).

Como indican estos dos autores, la sensopercepción ayuda en sí mismo a reconocer el propio cuerpo, es decir, que por medio del ejercicio que se le da a los sentidos, el ser humano y especialmente el infante se estimulan constantemente, a partir de ello y de ciertos estímulos que proceden de su entorno provocan reacción en sí mismo tomando conciencia para descubrir nuevas cosas, entre ellas sus habilidades que posee y se toma al juego como un medio esencial que va ayudar en el desarrollo y conocimiento del propio cuerpo.

2.2.3 Fundamentación Pedagógica

La pedagogía en la educación se concibe como un proceso encaminado a la formación de un ser dinámico activo y se ajusta en la búsqueda de una autonomía y autoconocimiento, donde el papel del educador consiste en lograr que el estudiante desarrolle todas sus capacidades. (Castro, 2009) Señala que:

“Los juegos son muy importantes en el ámbito educativo, ya que hacen que el estudiante desarrolle su inteligencia y los canales de percepción, es decir auditivo, kinestésico, olfativo, gustativo y visual. Además, ponen en actividad todos los órganos del cuerpo, que fortalecen y ejercitan las funciones psíquicas para fortalecer la vida social del niño”. (p.6)

Este autor evidentemente considera que el juego es una actividad importante en la etapa escolar, porque no solo se le utiliza para entretener, sino que mediante el juego el estudiante desarrolla su agilidad física, sus sentidos y su pensamiento, porque al jugar interactúa con los demás y va adquiriendo experiencia con el medio que le rodea, con los objetos que observa y toma en su mano. Por lo tanto

es necesario que el docente motive a sus estudiantes con dinámicas, juegos o ejercicios que evidentemente van ayudar en su máximo desarrollo de manera que puedan razonar e interiorizarse con las demás seres que se encuentran en su medio social.

Gubbay y Kalmar como se citó en (Sánchez G. , 2009) afirman:

“La sensopercepción como práctica pretende recuperar y enriquecer la vivencia del propio cuerpo para la danza, para la vida, una práctica de descubrimiento y despliegue de nuestro potencial; y como técnica hacia el desarrollo de los potenciales artísticos que existen en toda persona”.(p.23)

De acuerdo a la opinión del autor las sensopercepciones tanto como práctica y como técnica favorecen en el desarrollo de la danza y los potenciales artísticos que tiene cada persona, porque quien está en el campo del arte como; la música que a través de su melodía y ritmo se percibe estados de ánimos; la pintura que potencia la creatividad y desarrolla la destreza manual en especial de los infantes que descubren por medio del tacto diferentes texturas, formas y tamaños; el teatro que favorece en la expresión corporal y verbal; y por ende el baile que a través del movimiento permite percibir el propio cuerpo y sentir el equilibrio, Por eso es importante que los infantes desarrollen todos su arte, esto permitirá desarrollar su imaginación, su lenguaje corporal, su creatividad y las sensopercepciones que son muy importantes en el aprendizaje del educando desde que inicia su primera etapa de vida.

2.2.4 Fundamentación Legal.

CUADRO N° 1: Fundamentación legal

FUNDAMENTACIÓN LEGAL			
		ARTÍCULOS	DESCRIPCIÓN
LOEI TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES		REPÚBLICA DEL ECUADOR SECCIÓN QUINTA EDUCACIÓN	<p>Art. 26 27 343</p> <p>La educación es un derecho que tiene toda persona que favorecerá un desarrollo de capacidades y potencialidades a lo largo de toda su vida, donde el estado tiene la obligación de garantizar el derecho a la educación, por lo cual generará las condiciones de igualdad y oportunidad para todos, de una forma flexible y dinámica.</p>
			<p>Art. 1 Art.2 (f, h ,q)</p> <p>Dentro de estos artículos se establecen seis principios donde se profundizan el derecho, obligaciones y garantías constitucionales dentro del ámbito educativo, para promover la educación como un aprendizaje permanente, que beneficia en el desarrollo de las personas a lo largo de toda su vida. Igualmente se fomenta las capacidades y habilidades por medio de la cultura, la comunicación, la recreación y el conocimiento para alcanzar un mayor desarrollo físico, cognitivo, afectivo, psicomotriz y por ende sensorceptivo.</p>
CAPÍTULO TERCERO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES.		<p>Art. 7 (b, n)</p> <p>En este artículo se menciona que los estudiantes recibirán una formación integral para contribuir al pleno desarrollo de sus habilidades, capacidades y potencialidades, donde van a disponer de todas las facilidades para fortalecer mediante prácticas deportivas, sociales y culturales un buen desarrollo integral.</p>	

<p style="text-align: center;">EL PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR</p>	<p style="text-align: center;">2013-2017</p>	<p>Establece las políticas de primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública, en el cual el desafío actual es fortalecer las estrategias de desarrollo integral, tanto en el cuidado prenatal, el desarrollo temprano, la educación inicial y primaria, que son las etapas más importantes porque determinan el desarrollo o futuro de los niños y niñas para crecer de manera sana.</p>
<p style="text-align: center;">CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA LIBRO PRIMERO LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS CAPÍTULO III.- DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">Art. 37,44,48</p>	<p>Los artículos hacen referencia que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, y el estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria hacia un desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto, capacidades, potencialidades y aspiraciones, se menciona también el derecho a la recreación, el descanso, al juego, deportes y más actividades que son fundamentales en cada etapa evolutiva del desarrollo y conocimiento del cuerpo. De aquí la importancia que surge utilizar el juego, porque cumple múltiples funciones, que también favorecerá el desarrollo sensorio-perceptivo.</p>

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

2.3 Categorías Fundamentales

2.3.1 Definición el juego infantil

El juego infantil es una actividad placentera, libre y espontánea de gran utilidad para el desarrollo del infante, que accede la oportunidad de ampliar su iniciativa, de ser independientes y de actuar de acuerdo a sus necesidades, valiéndose por sí mismo con acciones favorables para su propia vida.

(Ruiz, 2009) Considera que “El juego infantil parte de la realidad y se sustenta en ella, de la realidad sale sus elementos y forma parte el espacio en el que juegan, aun cuando su imaginación este fuera de ella” (p.2). De acuerdo a la autora, el juego forma parte de la realidad del infante, porque al momento de jugar imagina, se mueve, interactúa y crea, acciones necesarias que favorecen su etapa de desarrollo, donde también el espacio que es un ambiente favorable e importante forma parte de ese mundo imaginario para recrearse, disfrutar y entretenerse durante su proceso de desarrollo.

Por lo antes expuesto, es importante que el docente deba facilitar al estudiante esta estrategia motivadora como es el juego, que de acuerdo a la opinión de la autora forma parte de la vida del infante, siendo así es necesario que en los centros escolares y especialmente en la institución donde se está realizando la presente investigación, utilicen esta actividad lúdica como un recurso en su plan de estudio para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes. De igual manera, también

deben proporcionar las mejores condiciones posibles para que de una u otra forma el lugar donde juegan los estudiantes sea un espacio y ambiente agradable, seguro, estable y tranquilo, donde sean capaces de desenvolverse por sí solos, de manera libre y espontánea.

2.3.2 Características del juego infantil

- Desde una perspectiva psicológica, la mayoría de los estudios sobre el juego, señalan su potencialidad para el desarrollo infantil.

- El juego es una actividad placentera, divertida que generalmente produce excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre motiva positivamente a alguien que la realiza.

- Es autotilia; es cuando tiene finalidad en sí misma y satisfacción de realizarla, pero también puede orientarse a ciertos objetivos según lo deseen los participantes.

- En la etapa infantil es un medio y un fin en sí mismo, en un principio se tiene que afirmar que el juego no tiene por qué perseguir ningún fin material, pues la satisfacción y el placer se producen de forma inmediata.

2.3.3 Beneficios de los juegos infantiles

- Es indispensable para la estructuración del yo, que es la parte visible de la personalidad, por esta razón es necesario que el niño crezca con su yo interior.
- Permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él; tal cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos, que hacen que lo ejecute cada vez más fácil, con menos estrés, y con dominio creciente del entorno.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir porque al jugar, el niño descubre nociones, relaciones, y al mismo tiempo va desarrollando sus facultades que le permitirán más tarde construir y aprender algo nuevo.
- Es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica; que es un proceso de preparación que estimula las capacidades innatas del niño.

2.3.4 Tipos de juegos infantiles

La clasificación de los juegos infantiles por funciones: generales y específicas.

Claparede citado por (Richard, 2010), clasifica los juegos infantiles en dos categorías; Juegos de funciones generales y juegos de funciones especiales.

Los juegos de funciones generales; son todas aquellas actividades en que intervienen los sentidos, los movimientos y los juegos psíquicos. La mayoría de estas características están relacionadas con los juegos que practican los niños en las edades de 7 y 8 años.

Dentro de los juegos de funciones generales encontramos:

- **Juegos sensoriales:** Son los juegos donde los sentidos se ponen en actividad. Por ejemplo, tocar cosas, hacer ruido golpeando objetos, probar sustancias, embadurnar colores.

- **Juegos motrices:** Son los juegos donde los miembros se ponen en actividad. Mediante ellos se fortifican los músculos, se opera la coordinación de los movimientos y se hacen más precisos y seguros. Pertenecen a esta clase las carreras, los saltos, lanzamiento de piedras, juego de pelota, movimientos del lenguaje como trabalenguas.

- **Juegos psíquicos:** En los juegos psíquicos intervienen la imaginación, la asociación de ideas o el razonamiento, pueden ser intelectuales o afectivos. En los intelectuales interviene principalmente la atención cuando se trata de comparar o reconocer formas o números, como domino o lotería. Los juegos afectivos ocupan un lugar preponderante en el sentimiento del niño, son aquellos donde el niño se involucra con una historia, favorecen a la expresión de emociones.

- **Juegos psicomotores:** Con estos juegos los niños y niñas descubren sus posibilidades corporales y ayuda a su identidad. Juegos de movimiento, conocimiento corporal, de discriminación sensorial.

Los juegos de funciones especiales, son todos aquellos que corresponde a los de lucha y victoria:

- **Juego con el lenguaje:** Cumple un papel fundamental la interacción adulto - niño; esta interacción ocurre bien sobre la base de sonidos emitidos por los padres. Con ruidos expresivos, cambios de ritmo e intensidad o imitación de voces, objetos y animales.

- **Juegos con materiales sociales:** Se caracterizan en que sus actuaciones se desarrollan en común, el infante simulará y representará comportamiento socialmente aprendiendo a además de la interrelación entre los objetos, situaciones y personas. Contribuyen a desarrollar los impulsos sociales, como la solidaridad, el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad.

- **Juegos cognitivos:** Favorecen el desarrollo del pensamiento, la abstracción y la creatividad. Son los juegos de descubrimiento, de memoria, manipulativos.

- **Juegos imitativos:** En esta clase de juegos el niño imita las actividades de los adultos por puro placer, ya desde los dos años comienzan a imitar. Primero se imitan a sí mismos luego a un adulto, imitan sus gestos, lenguaje, actitud,

indumentaria. Por una parte viven la realidad y por otra han creado un mundo ficticio, viven todas sus emociones como si fuera una guerra de verdad.

- **Juegos grupales:** Implican en su desarrollo a todos los niños y niñas, su realización depende de lo que innoven quienes participan. Los infantes establecen fuertes lazos de amistad, ayuda en su desarrollo social y emocional.

- **Juegos Competitivos:** Son los juegos en donde es necesario aprender a jugar compitiendo, lo que implica aprender a ganar y a perder, depende de alguna destreza y estrategia de los jugadores.

Clasificación de los juegos según Piaget citado por (Moreno M. B., 2009) (p.45)

Propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que persigue la evolución genética de los procesos cognoscitivos.

- **Juegos sensoriomotores o de ejercicios:** Se frecuentan por asimilación pura, expresando puro placer práctico, que se obtiene a partir del dominio de las capacidades motoras y en el mundo del tacto, la vista y sonido.

- **Juego Simbólico:** Esta etapa se determina por hacer el “cómo sí “con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. Es decir el niño y la niña obtienen la capacidad de transformar sus experiencias en representaciones o dibujos y representa acciones de la vida cotidiana como si fueran reales.

- **Juegos de reglas:** Las reglas surgen entre los 4 a 11 años cuando se establecen como fijas en el participante, en estos juegos las reglas supone unas relaciones sociales y una método impuesto por el grupo, apoyada en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.
- **Juegos de construcción:** Representan la realidad, desarrollando la creatividad y psicomotricidad.
- **Juegos de percepción espacio-visual:** percepción visual: partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial.
- **Juegos de percepción rítmico-temporal:** percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal.
- **Juegos de estructuración perceptiva:** Potencian el esquema corporal; conocimiento de las partes del cuerpo. Representación mental y de conocimiento del propio cuerpo.

2.3.5 La importancia del juego en la educación escolar

El juego en el mundo de la educación ocupa un papel importante porque contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico que actualmente el educando requiere para fortalecer su capacidad y aprendizaje en todo sentido.

Según (Díez Alvarez & Guitiérrez Párraga, 2008) manifiestan que: “El juego anima a mantener fuerza de voluntad para preservar en el aprendizaje y buscar caminos alternativos cada vez más ajustados a los que nos proponemos” (p.35). Según los autores el aprendizaje y el juego son necesarios e imprescindibles para la escuela de hoy, porque necesita introducir nuevos métodos para ayudar al estudiante a explorar su conocimiento.

El juego se convierte en un recurso pedagógico porque valora las aportaciones del procedimiento lúdico en el aprendizaje y desarrollo de los educandos.

Según (Yangari, 2007) p.86; el juego es necesario una intervención didáctica que debe ir encaminada a:

- Acceder el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas mientras vivan circunstancias de placer y diversión.
- Construir vías de enseñanza de conductas cooperativas, propiciando situaciones de responsabilidad, personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Proponer situaciones que apunten un reto superable, es decir un enorme potencial creativo en el desarrollo personal e integral.

2.3.6 El juego como estrategia metodológica en el aula de clase

En el juego, como metodología es importante un buen manejo en el aula, porque los niños suelen asociar esta actividad como un sinónimo de tiempo libre, y uno

de los enriquecimientos que se debe tener, es un buen manejo de tiempo, complicidad lúdica y una alta creatividad, un juego bien dirigido u organizado permite que el docente tenga el control en el aula de clase, proporcionando a los estudiantes actividades lúdicas determinadas a un objetivo específico de aprendizaje. Por lo tanto, se puede decir que el juego infantil ayuda a evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo que el niño o niña tenga una alta motivación en clase.

2.3.7 El juego y el movimiento en la expresión corporal de la educación infantil

El juego permite una libre expresión y hace sentir un estado de placer en todo ser humano especialmente en el infante, que desde las últimas décadas la expresión corporal contribuye en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, porque mediante el movimiento que genera con su cuerpo, hace fortalecer las capacidades cognoscitivas tanto el nivel físico como el intelectual.

(Cáceres, 2010) Señala: “En el ámbito propio de la expresión corporal es el mundo simbólico, que se desarrolla a través de las actividades lúdicas” (p.4). Es decir, que a través de la expresión corporal el juego es expresado libremente, con un acercamiento de lo real a lo imaginario que ayuda por medio de sus movimientos, a conocer su propio cuerpo, obteniendo como resultado una mayor seguridad y autoestima sobre sí mismo. Por lo deducido anteriormente es

recomendable que los educadores proporcionen a los estudiantes juegos, para que puedan expresar su cuerpo a través de movimientos y acciones, que fomentan hacia un desarrollo sensorio-perceptivo, cognitivo y vínculos afectivos, sociales.

2.3.7.1 Movimiento Corporal

El movimiento corporal se refiere a la capacidad de efectuar comunicación por medio de gestos y movimientos corporales, como la expresión facial, que se refiere a la expresión de la cara reflejando emociones y estados de ánimos; el movimiento ocular, que se refiere a los movimientos con los ojos que están íntimamente relacionados con el proceso de la información visual y las posturas del cuerpo para mantener el equilibrio. Estos tipos de señales no verbales tienen el propósito de comunicar, otras son simplemente expresivas; de igual manera pueden facilitar información, mientras que otras dan a conocer semblantes de la personalidad o actitudes.

Laban citado por (González, Mojica, & Torres, 2010) “Concibe el movimiento corporal humano como un objeto de conocimiento que se entiende como un fenómeno multidimensional y multidisciplinar, donde el cuerpo y el movimiento son interdependientes”. El movimiento corporal es un elemento esencial en la vida del ser humano, porque permite al cuerpo moverse en sus múltiples direcciones, dimensiones o disciplinas, tanto el cuerpo y el movimiento dependen entre sí para realizar diversas actividades y mantener en acción a la persona, así mismo es un objeto de conocimiento para comunicarnos con el medio social.

2.3.7.2 Técnicas del movimiento corporal

Según (Suntaxi, 2010) las técnicas se clasifican en: cuerpo, sensopercepción, motricidad y tono.

- La sensopercepción, se trata del desarrollo de los sentidos como; vista, oído, gusto, tacto, olfato, que son exteroceptivas y aportan información sobre el mundo exterior y sobre el exterior de nuestro cuerpo; los interoceptivos que generan información sobre el interior del cuerpo; y por último los propioceptivos que orientan sobre la ubicación del cuerpo en el espacio, postura y movimiento.

- La motricidad que se refiere al movimiento corporal.

- Tono, que señala el grado de tensión y relajación muscular.

Estos tres aspectos sensopercepción, motricidad y tono se aplican en la expresión corporal.

El cuerpo en el espacio: Son importantes en las acciones de las personas en tiempo y espacio expresándose y moviéndose libremente.

El cuerpo y sus cualidades de movimiento: Todo movimiento del cuerpo y formas de bailar, golpear o jugar.

2.3.8 La sensopercepción

Según (Aguirre Unigarro, 2014) indica que “La sensopercepción se entiende como una actividad guiada o interpretada por los sentidos, hacia el mundo que rodea al ser humano, especialmente en los infantes que desde el momento en que nacen, participan, reciben e interactúan y gozan con el medio inmediato y con el mundo que expande a su alrededor” (p,20). Según el autor se entiende que la sensopercepción permite la apertura de todos los sentidos del cuerpo, que se inicia con la presencia de un estímulo a la extracción de información que aporta el mundo exterior, es decir desde que el ser humano desde que nace aprende a explorar el medio que le rodea y a medida que estos órganos se van estimulando ayudan en el aprendizaje de cada niño o niña.

2.3.9 Importancia de la sensopercepción

La importancia del desarrollo sensoperceptivo, se basa en que representa el medio a través del cual el ser humano descubre, explora y experimenta el medio que le rodea; es decir, va organizando poco a poco su mundo, tomando como punto de partida su propio cuerpo

(Consejo, 2013) Señala:

“La importancia del desarrollo de las actividades sensoperceptivas, radica en potenciar las capacidades de observación, exploración y experimentación lo que es

esencial para la maduración y el aprendizaje de todo ser humano” (p.6)

De acuerdo a la opinión del autor, para desarrollar todas estas capacidades, que son de vital importancia en el mundo de la educación y el desenvolvimiento de los educandos, y según muchos estudios mencionados anteriormente, la sensorpercepción es práctica y técnica que se debe emplear para desarrollar el lenguaje comunicativo del cuerpo, a partir de la sensibilización, observación y las imágenes corporales que generan el conocimiento de sí mismo. Es por ello que se necesita desarrollar esta práctica o técnica porque en algunos casos, en las aulas escolares existen estudiantes con tensiones, miedos, y limitaciones que no le permiten experimentar y descubrirse en mismo, por ende tanto al niño como a la niña se les debe mantener siempre en una vida llena de movimiento, ya sea con juegos, bailes, o ejercicios, que le van ayudar a reconocer o a redescubrir todo lo que posee su cuerpo para desarrollar el potencial creativo que lleva dentro de sí mismo.

2.3.10 Características de la sensorpercepción

- Constituye un fenómeno innato, es decir, se nace con la capacidad para percibir sensaciones.

- Necesita que existan algunas condiciones psicológicas y fisiológicas para que se reproduzca.

- Constituye una representación de la realidad, dinámica y subjetiva.
- Es totalidad organizada.
- Es más que una simple suma de sensaciones.

2.3.11 Tipos de sensopercepción

- **Exterocepción:** Forma de percibir el mundo exterior por medio de los cinco sentidos.
- **Propiocepción:** Apreciación de la posición del cuerpo en el espacio y cambios en el sistema musco-esquelético; vestibular-equilibrio: táctil + visual = propiocepción.
- **Interocepción:** Capacidad para reconocer estímulos internos o sensaciones que provienen de los órganos internos del cuerpo humano, que actúan sobre las vísceras y nos generan información.
- **Extrasensorial:** Recepción de información a través de canales distintos a los medios sensoriales conocidos.

2.3.12 Funciones básicas sensoperceptivas

a) **Área Dominancia Lateral:** La dominancia lateral es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, para que el niño niña tengan conciencia de la existencia de un lado izquierdo y derecho, necesita de la direccionalidad que es la

proyección de la lateralidad en el espacio, así el infante toma conciencia de las nociones: izquierda, derecha; arriba, abajo; adelante, atrás. (UTE, 2006).

b) Área receptivo Auditivo: La audición es uno de los procesos sensoriales más importantes para el niño o niña porque pueden leer y escribir, por tanto hay que estimular y desarrollar en ellos las sensopercepciones, dichas habilidades son: la percepción, discriminación y memoria, donde a través de las sensopercepciones el educando logra leer y escribir y se le facilitará los aprendizajes en todas las áreas de estudio.

c) Área receptiva Visual: La coordinación viso motora: es la habilidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo. Cuando una persona trata de alcanzar algo, sus manos son guiadas por la visión. El área visual es la capacidad que tiene el individuo para retener con mayor facilidad lo que ha visto. Recuerda con facilidad lo observado, esquemas, colores, entre otras cosas.

2.3.13 Importancia de la Sensopercepción en el juego

La estimulación de los órganos de los sentidos o sensopercepciones a través del juego se torna indispensable como base fundamental para el desarrollo de las capacidades coordinativas, las que tienen su sustento en el funcionamiento del sistema nervioso. Estimular o desarrollar las sensopercepciones por medio del juego es fundamental, permite el desarrollo de capacidades importantes como las coordinativas que se encargan de regular y organizar las actividades motrices.

El sistema nervioso trabaja en conjunto para que el ser humano desde la infancia pueda ejecutar o realizar perfectamente sus acciones sin ningún tipo de dificultad. Por esta razón, durante el proceso de aprendizaje de cualquier actividad física, el educador debe ayudar al estudiante a superar las dificultades, mediante diferentes acciones que le permitan al educando regular y ejecutar el movimiento requerido. (Techacha, 2010) .

(Pampliega, 2010) Manifiesta que “Jugar es una práctica corporal y decisiva durante la infancia, para que tanto los niños y niñas muestren sus sentimientos, aprendan a relacionarse y a conocer su propio cuerpo con sus movimientos” (p.32). Según el autor, el juego es una práctica esencial que forma parte de la sensorpercepción y como práctica enriquece la vivencia del propio cuerpo, especialmente en los infantes que se expresan y dan a conocer lo que sienten, porque al jugar los niños y niñas desarrollan sus sentidos de una manera más rápida que poco a poco empieza a comprender como funcionan las cosas y que se puede hacer o experimentar con ellas.

2.3.14 Sensorpercepción en la Danza

La sensorpercepción como práctica pretende recuperar y enriquecer la vivencia del propio cuerpo para la danza, para la vida. La concepción de la danza, se sostiene en bailar, disfrutar, donde se pretende que cada persona se contacte con su propio cuerpo; sea alto, gordo, flaco, con el fin de que llegue a bailar desde su propia realidad corporal. Silvia Aleksander citado por (Aleksander, 2009)

Desde esta perspectiva, se propone que el estudiante fomente su creatividad artística por medio de la danza, que le va a permitir disfrutar y desarrollar a lo máximo todo su potencial creativo desde su propio cuerpo. El papel de la sensopercepción propone desarrollar una vida corporal más armónica y gozosa donde cada persona logre descubrir en ella, nuevos elementos y por ende saber más, acerca de uno mismo. El desarrollo de la sensopercepción le lleva al mundo del movimiento, que por medio del baile se conecta con su propio cuerpo y con él, se desarrollan la creatividad y la comunicación.

2.3.15 La psicomotricidad infantil

La psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad y es parte del desarrollo de todo ser humano, que relaciona dos aspectos: funciones neuromotrices, que dirigen la actividad motora, el desplazamiento y movimientos con el cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir, y las funciones psíquicas, que engloba procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, pensamiento, lenguaje, organización espacial y temporal. (Ardanaz, 2009).

2.3.15.1 Psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando

desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría.

2.3.15.2 Psicomotricidad fina

La psicomotricidad fina corresponde a las actividades que necesitan precisión y un mayor nivel de coordinación, se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño inicia la psicomotricidad fina alrededor del año y medio, ya que implica un nivel de maduración y un aprendizaje previo. Las actividades que favorecen a esta psicomotricidad son: dibujar, pintar, colorear, recortar, moldear masa, enhebrar, resolver laberintos o completar la figura, estas son algunas de las actividades que ayudarán a los niños a desarrollar su psicomotricidad fina.

2.3.16 El desarrollo sensorial en el niño

El infante desde el vientre siente sensaciones y estímulos tanto internos como externos, al nacer los aparatos receptores en el niño, están dispuestos para su función, pero también se inicia su activación sensorial y su actividad motriz, procesos que se desarrollan paralelamente apoyándose mutuamente. La información sensorial es absolutamente esencial para el comienzo y desarrollo de las funciones mentales en el niño, porque la actividad cerebral depende

esencialmente de estímulos sensoriales, no sólo al nacer, sino también durante toda su vida. (Cardenas, 2012)

Durante el fenómeno de la sensación intervienen fundamentalmente:

- Un estímulo; un cambio energético en el entorno o en el interior del organismo, que es capaz de concebir una reacción en cualquiera de los receptores corporales.
- Un receptor, cambia la energía del estímulo en información que se transfiere por el sistema nervioso a través de las vías receptoras o aferentes, que son vías que transportan la información.
- Los centros nerviosos específicos; hacia donde los impulsos nerviosos transfieren la información para ser reconocida e interpretada.

2.3.16.1 Relación de los sentidos con el desarrollo cognitivo.

La capacidad sensorial establecido por los infantes se convierten en parte vital del estilo de aprendizaje y del desarrollo perceptivo cognitivo del niño, quien es el mediador entre el mundo exterior de estimulación sensorial y su propio esquema de consciencia sensorial, selectividad y organización de la información en una serie de interpretaciones interactivas. (Venegas & Pizarro, 2013): El desarrollo perceptivo-cognitivo sigue un modelo más estable cuando los niños usan todos los sentidos durante su etapas escolares. El autor da entender que los sistemas

sensoriales son la máxima capacidad porque ayuda al niño o la niña a alcanzar su más alto potencial de aprendizaje, donde también el desarrollo cognitivo se logra a partir de los tres años en adelante.

2.3.17 La percepción en el niño o niña

Todo proceso perceptivo a partir de la interpretación de los datos sensoriales que el niño reciba, llegará a conocer el mundo y su realidad. Intervienen la experiencia y el aprendizaje previo.

(Diane, 2010) indica: “La percepción es un proceso que está incluido dentro del procesamiento de la información que permite organizar, interpretar, y codificar los datos sensoriales, a fin de conocer el objeto, si es que tiene consistencia o cualidades”. Se entiende que el proceso de percepción se da por medio de los sentidos y del cerebro, mediante el cual una persona, organiza, interpreta, y analiza los estímulos para darles un significado en la búsqueda de obtener y procesar cualquier información. Por lo tanto, la percepción es una capacidad que se adquiere por aprendizaje.

2.3.18 La percepción motriz

La sensopercepción motriz otorga conocimiento del esquema corporal y de sus posibilidades del movimiento para que se puedan percibir e imitar posturas, movimiento para el desplazamiento por el espacio. Joyce, (Megías C. M., 2009)

Según Joyce para la percepción del movimiento es necesaria la implicación de los sentidos:

- **La vista:** Percibe el espacio de moverse e interactúa. Se relaciona con la estimulación que facilita al mirar y por la incorporación de esquemas de movimientos suscitados en el mirar.

- **El oído:** Permite descifrar los sonidos recibidos, se percibe con el oído y depende toda la realización de su ritmo, velocidad y calidad. La secuencia para comprender y atender sigue un esquema:

1. **Conciencia y atención:** Consiguen mostrarse al principio con una inquietud, luego con el aumento de movimientos del cuerpo cuando el sonido es estimulante.

2. **Respuestas a sonidos específicos:** Se enuncian con sonrisas y movimientos de la cabeza o actitud meditada de oír, a medida que se reconocen los sonidos aumentan tendencia por manipular objetos solo por oír el ruido que ocasionan.

3. **Discriminación y Reconocimiento de los sonidos:** El esmero que se presta a estos sonidos, apoya a la localización o provoca conductas de búsquedas para mirar o tocar.

- **El sentido cenestésico:** se concibe como se está moviendo el cuerpo, para observar si hay tensión, elevación, esfuerzo, equilibrio o suavidad en los brazos y movimientos de cabeza.

- **El sentido táctil- Kinestésico:** persigue un esquema donde están implicados

3 aspectos:

1. Conciencia y atención: las diferentes texturas, temperaturas y recursos de consistencia variada.
2. Estructura y forma: logran percibirse cuando las manos manipulan los objetos de varias formas y de diferentes tamaños.
3. Correlación de las partes con el todo: interviene el juego como un movimiento que beneficia al infante a separar y reunir juguetes, cubos y objetos comunes.

2.3.19 La percepción de la forma

En los niños la forma es uno de los factores fundamentales del conocimiento que distingue las cosas. Si a los educandos se les enseña una forma geométrica abstracta, lo deducen en su mayor parte, es decir, le dan una interpretación objetiva: un círculo que es una pelota. (Aparici & García , 2010). Es importante orientar la atención de los niños y niñas hacia las diferencias de las formas, esto ayuda mucho en su estudio especialmente en la lectura y los fundamentos geométricos, por eso es fundamental que reconozcan y aprendan colores.

2.3.20 La percepción del espacio en el niño

El niño reconoce el espacio en la medida en que aprende a dominarlo y distingue un espacio primitivo, un espacio próximo o de agarre y un espacio lejano, donde

aprende a dominar y paulatinamente va descubriendo a medida que aprende a moverse por sí solo. (Fernando, 2008). Esta opinión hace evidente la capacidad del niño de captar los cambios de posición en el espacio.

La percepción de la forma, el movimiento, el tamaño, al igual que la orientación espacial y la ubicación de los objetos en el espacio, junto con sus variaciones de posición, son sólo algunas de las capacidades perceptuales que posee el infante.

2.4 Hipótesis y/o idea a defender

La creación de un manual de juegos infantiles permitirá mejorar el desarrollo sensorperceptivo y por ende la expresión del cuerpo en los estudiantes de tercer grado de básica de la Escuela “Carmen Calisto de Borja”.

2.5 Señalamiento de las Variables

2.5.1 Variable Independiente:

El juego infantil.

2.5.2 Variable Dependiente:

Desarrollo de las sensorpercepciones.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque Investigativo

La investigación está enmarcada dentro del enfoque cualitativo, que tiene como objetivo describir e interpretar en forma crítica el resultado obtenido y cuantitativo que efectúa un análisis estadístico para conocer donde se muestra el problema.

Según (Sampieri R. H., 2010) Menciona:

“Enfoque cualitativo: utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación con el proceso de interpretación y enfoque cuantitativo: emplea la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (P.5 y 8).

El enfoque cualitativo permitió la recolección de información y el análisis respectivo para obtener un diagnóstico general sobre el problema que tienen los estudiantes en cuanto al desarrollo de las sensopercepciones y el cuantitativo donde se requirió de la encuesta al momento de examinar los datos necesarios de manera numérica, que sirvió también para la interpretación de la problemática en la escuela “Carmen Calisto de Borja”.

3.2 Modalidad básica de investigación

El presente trabajo investigativo se desarrollará utilizando el método de la observación directa, que permitió detallar y detectar las situaciones y dificultades encontradas en los estudiantes de tercer grado de Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, y con el fin de fundamentar la información sobre el problema.

Permite plantear alternativas de solución, por la cual recalca la importancia de aplicar juegos infantiles, como lo indica (Chamorro, 2010) “El juego infantil es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil” (p.21). Por tal razón, con la propuesta de un manual de juegos infantiles se proyecta desarrollar las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Carmen Calisto de Borja”.

3.2.1 Proyecto Factible como modalidad en la investigación

En la investigación el proyecto factible se lo define como la investigación, elaboración y desarrollo de un modelo operativo viable, cuyo propósito es la búsqueda de solución de problemas y satisfacción de necesidades. En la actualidad representa una de las modalidades de investigación más empleada por los investigadores (docentes y estudiantes), porque constituye una alternativa para elevar propuestas a nivel institucional. (Dubs de Moya, 2009)

Por lo antes expuesto, se puede argumentar que la investigación orientó a la resolución del problema estableciendo procedimientos metodológicos, actividades y recursos necesarios para la elaboración de la propuesta: un manual de juegos infantiles para favorecer y potenciar el desarrollo sensorio-perceptivo en búsqueda de una formación integral de los educandos de tercer grado de la Escuela “Carmen Calisto de Borja”.

3.2.2 Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica tiene el propósito de conocer, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de varios autores que proporcionan el conocimiento de las investigaciones, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de: información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada. (Labasti, 2014) (p.2).

En la investigación bibliográfica se recolectó toda la información por medio de fuentes obtenidas de libros, revistas, páginas web, documentos y textos encontrados en la biblioteca virtual, mismos que servirán de apoyo para sustentar bajo contenidos científicos-teóricos.

3.2.3 Investigación de campo

La investigación de campo constituye un proceso sistemático y riguroso de recolección, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de

recolección directa de la realidad, es decir se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio en este caso se tuvo contacto con la realidad existente en la comunidad educativa.

Según (Arias, 2012) menciona:

“La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular variable alguna, es decir el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes”(p.31)

De acuerdo a lo que manifiesta Arias 2012, se aplicó este tipo de investigación para obtener datos directos de los actores de la investigación, como son; las autoridades, docentes y estudiantes de Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”; así como de expertos en la problemática quienes ayudaron a concluir que como docentes se debe conocer el proceso de desarrollo de los niños y niñas en todos sus aspectos, entre ello, la evolución del desarrollo de los sentidos y el proceso de percepción, que en definitiva se convierte en la primera fuente de relación del niño niña con el entorno, los objetos y con las personas.

3.3 Nivel o tipo de investigación

La investigación busca nuevos enfoques de la realidad como proceso sistemático, crítico y científico; el tipo de investigación determina la manera para resolver problemas; como es la falta de una manual de juegos infantiles. Para el desarrollo

del trabajo se tomó referencia de la investigación descriptiva, aplicada y participativa.

3.3.1 Investigación descriptiva

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio y su descripción detallada de las partes, categorías o clases de dicho objeto.

Mediante la investigación descriptiva se explica detalladamente los factores que intervienen en el problema, puntualiza por qué no se utiliza el juego como un recurso didáctico durante el desarrollo de las actividades escolares para mejorar el desarrollo sensorial de los estudiantes. Se describen también los datos reales de la información obtenida y fundamentada en las entrevistas, encuestas y las observaciones.

3.3.2 La investigación Aplicada

Ésta investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos y los resultados, de una forma rigurosa, organizada y sistematizada para conocer la realidad. (Vargas, 2009). Con la investigación aplicada se utilizó instrumentos para mostrar datos concretos enmarcados en el problema que tienen los estudiantes de tercer grado de Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”.

3.3.3 La investigación participativa

La investigación participativa involucra a todos los beneficiados del proyecto es decir estudiantes, docentes y autoridades del establecimiento educativo.

3.4 Métodos de investigación

3.4.1 Método Inductivo:

Permitió ir de lo particular a lo general, donde se buscó las causas y efectos del problema encontrado, realizando un análisis profundo de la dificultad que tienen los educandos de esta institución educativa.

3.4.2 Método Deductivo:

Es aquel que parte de los datos generales aceptados como valederos, para realizar las conclusiones y proponer soluciones de metodologías innovadoras, como el juego una herramienta eficaz para el desarrollo.

3.4.3 Método Analítico Sintético:

Se utilizó para obtener el análisis e interpretar los resultados de las encuestas y entrevistas que se realizó a los directivos de la institución de forma general y particular.

3.5 Población y Muestra

3.5.1 Población

En virtud que el número de docentes y autoridad es mínimo se trabajará con todos los elementos sin aplicar ninguna fórmula estadística.

TABLA N° 1: Población y muestra

POBLACIÓN			
No.	Descripción	Cantidad	Porcentaje
1	Autoridad	1	3%
2	Docentes	7	25%
3	Estudiantes	23	72%
Total de población		31	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

3.5.2 Muestra.

No se realizó debido a que la población inmersa en la investigación se detalla en el siguiente cuadro, considerando a la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”.

No se analizará debido a que la población es muy pequeña, porque solo cuenta con una autoridad, 7 docentes y 23 estudiantes, por tal razón no se efectuará la muestra en el presente proyecto investigativo.

3.6 Operacionalización de las variables

3.6.1 Variable Independiente: El Juego Infantil

CUADRO N° 2: Variable independiente: el juego infantil

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidades Observación
Es una herramienta Básica que permite al niño o niña, desarrollar su capacidad intelectual, en el plano físico, motriz, afectivo, cognitivo, psicológico y social.	Capacidad Intelectual	Razonamiento lógico.	¿Qué importancia tiene el juego infantil en el proceso enseñanza aprendizaje?	Entrevista	Cuestionario Formulario	Autoridad
	Desarrollo Motriz	Habilidades motoras	¿Los estudiantes muestran motivación con los juegos que se realizan?	Observación	Ficha de observación	Estudiantes
	Desarrollo afectivo y Social	Integración social	¿Considera importante la aplicación de juegos infantiles en el desarrollo de las sensopercepciones?	Encuesta	Cuestionario de preguntas	Docentes

Fuente: Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja.

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

3.6.2 Variable Dependiente: Desarrollo de las sensopercepciones

CUADRO N° 3: Variable dependiente: Desarrollo de las sensopercepciones

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidades de Observación
Evolución del desarrollo de los sentidos, a través del cual el educando tiene la capacidad de conectarse e interactuar con el mundo externo y su propio cuerpo para la adquisición del conocimiento.	Desarrollo de los sentidos	Sensaciones Percepciones	¿Cuál es la importancia de las sensopercepciones en la actividad de la enseñanza aprendizaje?	Entrevista	Cuestionario Formulario	Expertos
	Capacidad de interactuar con su propio cuerpo.	Expresión corporal.	¿Los estudiantes estimulan las sensopercepciones mediante los juegos que se realizan?	Observación	Ficha de observación	Estudiantes
	Adquisición del conocimiento	Competencias que implican habilidades, actitudes y valores.	¿Está de acuerdo que se diseñe un manual de juegos infantiles para el desarrollo de las sensopercepciones con el fin de optimizar el proceso de aprendizaje?	Encuesta	Cuestionario de preguntas	Docentes

Fuente: Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja.

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

3.7 Técnicas e instrumentos de la investigación

3.7.1 Técnicas

Para ejecutar el presente proyecto de investigación se han aplicado las técnicas de observación a los estudiantes, encuestas a los docentes y entrevista a directivo y profesionales expertos en el área.

3.7.2. La Observación

Esta técnica permite recoger datos de la investigación que consiste, en observar e interpretar las actuaciones, comportamientos y hechos de las personas y objetos tal como las realizan habitualmente.

Según (Campos & Nallely, 2012) aportan:

“Observación es todo aquel hecho o fenómeno, se pueden distinguir cualidades y características que dan sentido, forma, prestancia y claridad. La observación presenta dos acepciones; la primera se relaciona con la técnica de investigación, donde participan los procedimientos para la obtención de información del objeto de estudio, empleando los sentidos con determinada lógica relacional de los hechos; y la segunda, como instrumento de investigación el cual se emplea de manera sistemática para obtener información a través de los datos obtenidos” (p.51)

Por lo antes mencionado, en ésta técnica se observó y se tuvo contacto directamente con los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación

Básica “Carmen Calisto de Borja”, con la finalidad de obtener toda la información requerida para ser estudiada y analizada.

3.7.3 La Encuesta

La encuesta es una investigación realizada sobre una muestra representativa de un colectivo amplio, utilizando procedimientos de interrogación, con el propósito de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. Mediante la encuesta se obtienen datos de interés sociológicos que tiene como finalidad interrogar a los miembros de un colectivo o de una población. (Begoña & Quintanal , 2010)

Mediante esta técnica se adquirió información por medio de una serie de preguntas dirigidas a los docentes de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” para ser interpretada y analizada. Contribuyendo para implementar un manual de juegos infantiles en la institución educativa, la misma que servirá para desarrollar la motricidad y sensopercepciones en los estudiantes.

3.7.4 La Entrevista

Es una forma estructurada de comunicación interpersonal y se la ejecutó mediante una serie de preguntas previo a la problemática en estudio, que es la sensopercepción, donde se requiere identificar el grado de dificultad y para esto se obtuvo un diálogo directo con la Lcda. Alexandra Gómez directora del

establecimiento educativo, con la Lcda. Ingrid Flores profesora del grado y expertos en el área, cuyo objetivo consistió en conocer su opinión sobre el problema planteado.

3.8 Plan de recolección de información

Para la recolección de la información se utilizó las técnicas planteadas a estudiantes, docentes y autoridades de la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja, y los resultados de la investigación me permitieron deducir preguntas previas a la problemática encontrada.

CUADRO N° 4: Plan de recolección de información

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué se ejecuta este proyecto?	Para que los estudiantes puedan desarrollar las sensopercepciones mediante el juego
¿A quiénes va dirigida?	A estudiantes de tercer grado, docentes y Director de la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja
¿Sobre qué aspecto se investiga?	Sobre como las sensopercepción puede relacionarse en el juego.
¿Cuándo se la realiza?	2014-2015
¿Dónde se ejecuta el proyecto?	Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja.
¿Qué técnicas se utiliza?	Entrevista, Encuesta, y la observación
¿Con qué recursos se trabaja?	Cuestionarios, cámara fotográfica, parlantes y videocámara.
¿Quién investiga?	Investigadora: Karina Láinez Bacilio

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Láinez Bacilio

3.9 Plan De Procesamiento De La Información

CUADRO N° 5: Plan de procesamiento de la información

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones.
Al instante de aplicar la entrevista a la directora, encuesta a docentes y observaciones estudiantes donde se pudo dar cuenta que no se ejecuta de manera secuencial los juegos y que no poseen las habilidades necesarias para desarrollar la sensopercepción y expresión corporal.	Al diagnosticar el problema que afecta el desarrollo de los estudiantes de la institución educativa y se procedió a indagar en libros, revistas, sitios web, libros.	Los datos referentes a la investigación , se realizó mediante entrevistas a la directora y expertos, encuestas para elaborar la propuesta.	Se extrae conclusión que la aplicación de varias estrategias mediante el juego para el desarrollo corporal y la sensopercepción es muy importante para el equilibrio de sus propios movimientos	Diseñar y ejecutar un manual de juegos para el desarrollo corporal y las sensopercepciones teniendo en cuenta sus movimientos para percibir su propio cuerpo.

Fuente: Escuela de Educación Básica” Carlos Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilo

3.10 Análisis e interpretación de resultados

3.10.1 Análisis de entrevista a directivo (Anexo 2)

1. ¿Qué importancia tiene el juego infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

La señora directora considera que el juego es muy importante porque los docentes deben estar preparados para utilizar nuevas estrategias, siendo una herramienta importante en el proceso de enseñanza, porque los estudiantes se van a entusiasmar a aprender mejor, sea con materiales creativos, llamativos o con las nuevas tecnologías, que sirven de apoyo para que el docente pueda orientarse y dar una clase diferente, de manera que los estudiantes van a captar mucho mejor y motivarse en su aprendizaje.

2. ¿Considera que los juegos infantiles ayudan a los estudiantes a aprender autónomamente?

Manifiesta, que el juego ayuda mucho al estudiante a ser autónomo, porque exploran, manipulan, expresan y se desenvuelven por sí solos, además de divertido favorece en su aprendizaje y desarrollo.

3. ¿Considera que el juego infantil motiva al estudiante a tener una mejor captación en el desarrollo de sus actividades escolares?

El juego infantil es un recurso muy innovador porque el estudiante aprende y capta mejor el aprendizaje, incentivándose a desarrollar su intelecto en cada actividad que realiza y los docentes son los principales autores de investigar nuevos métodos con el fin que el educando aprenda distintas formas de enseñanza para lograr así un aprendizaje significativo.

4. ¿Tiene conocimiento acerca de las Sensopercepciones?

Las sensopercepciones son aquellos estímulos que se perciben y de mucha importancia en el aprendizaje, se trata del desarrollo de todos los órganos sensoriales, donde el aprendizaje primero ingresa por medio de la vista, oído y luego participan los otros sentidos, por ejemplo en una clase sobre los sabores participa el gusto, así mismo en una clase de percibir los olores el olfato. Las sensopercepciones son necesarias dentro del proceso enseñanza aprendizaje, porque a través de la misma se adquiere información para ser interpretada.

5. ¿Está de acuerdo que en las instituciones educativas deban incluir juegos infantiles para desarrollar las sensopercepciones en los programas de estudios?

Muy de acuerdo, porque el juego es un recurso motivador y el aprendizaje se

capta mejor, si se utiliza este medio en cada área de estudio el docente más que nada debe tomar en cuenta el juego como un recurso pedagógico en su plan de clase, por ejemplo si se tiene un estudiante con alguna discapacidad especial, se debe diseñar una metodología diferente, ellos actúan de forma distinta y aprenden de una manera rápida, sobre todo si se aplica el juego, porque sin motivación se cansarían y por ende afectaría en su aprendizaje y desarrollo.

6. ¿Considera usted que un manual contribuirá en informar a los docentes sobre los juegos que se pueden aplicar para el desarrollo de las sensopercepciones?

Un manual conlleva un proceso para guiarse y contribuiría de mucho para que el docente pueda apoyarse y orientarse mejor, la institución posee varios manuales pero con respecto al tema planteado no, por eso es importante utilizar un manual que contenga nuevas estrategias motivadoras, más que nada para que el educador sepa que recursos utilizar para desarrollar las sensopercepciones.

3.0.2 Encuesta aplicada a los docentes (Anexo 3).

Pregunta 1. ¿Utiliza frecuentemente el juego como estrategia metodológica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje?

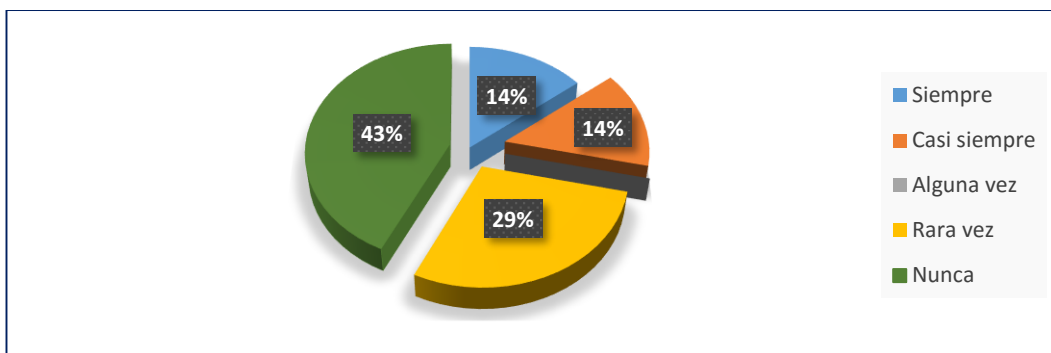
TABLA N° 2: El Juego como estrategia metodológica

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	1	14%
	Casi siempre	1	14%
	Alguna vez	0	0%
	Rara vez	2	29%
	Nunca	3	43%
	TOTAL		7

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Lainez Bacilio

GRÁFICO N° 1: El juego como estrategia metodológica



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado: Karina Lainez Bacilio

Análisis e interpretación: En el siguiente gráfico se muestra que el 43% de los docentes encuestados nunca utilizan el juego como estrategia, el 29% rara vez y el 14% casi siempre. En este análisis se deduce que la mayor parte de los docentes no aplican el juego frecuentemente dentro del proceso enseñanza- aprendizaje, y sobre todo no conocen sobre los beneficios que genera esta actividad lúdica en los educandos.

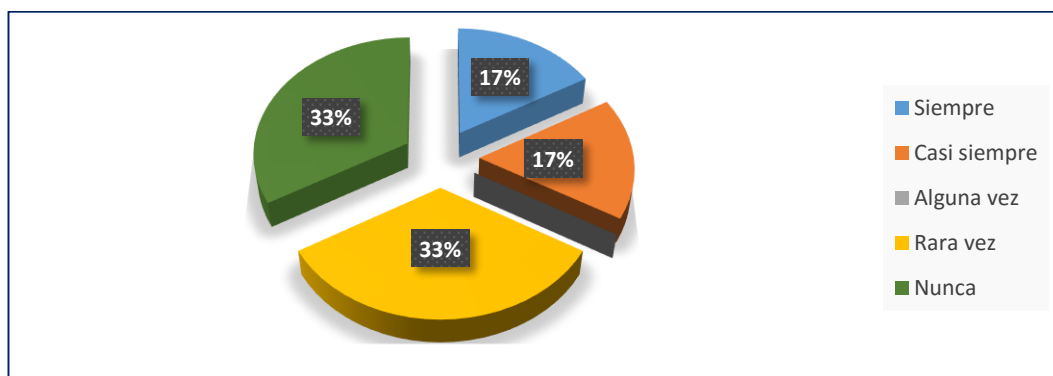
Pregunta: 2 ¿Obtiene conocimiento sobre cómo desarrollar las sensopercepciones?

TABLA N° 3: Conocimiento acerca de las sensopercepciones

ITEM	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Siempre	1	14%
	Casi siempre	1	14%
	Alguna vez	0	0%
	Rara vez	2	45%
	Nunca	3	29%
	TOTAL		7

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Karina Lainez Bacilio

GRÁFICO N° 2: Conocimiento de las sensopercepciones



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja
Elaborado: Karina Lainez Bacilio

Análisis e interpretación: El 45% de los docentes rara vez obtienen conocimientos sobre cómo se desarrollan las sensopercepciones, mientras que 29% nunca, y el 14% siempre y casi siempre. Estos resultados demuestran que la mayor parte de los docentes no poseen conocimientos sobre cómo desarrollar las sensopercepciones en los educandos, entonces es necesario dar a conocer las estrategias o actividades para desarrollar este tema, fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 3. ¿Aplica juegos innovadores que ayuden al estudiante en su desarrollo corporal y sensorceptivo?

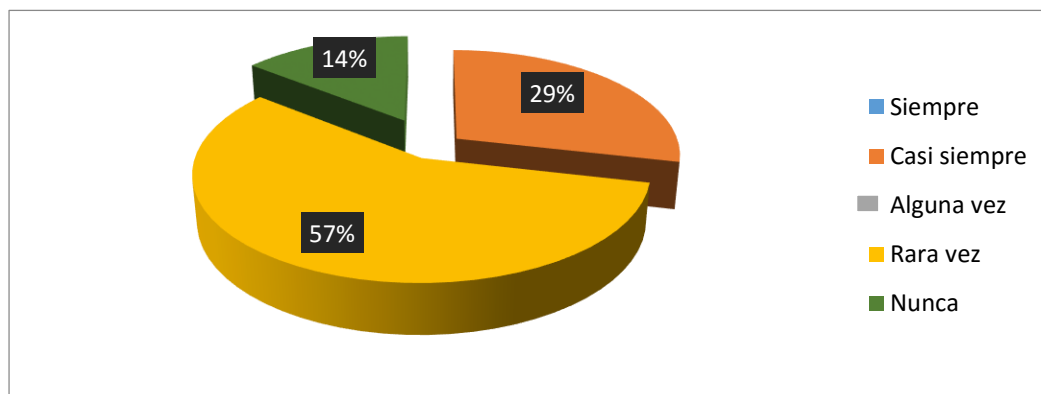
TABLA N° 4: Aplica juegos innovadores en el desarrollo del estudiante

ITEM	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Siempre	0	0%
	Casi siempre	2	29%
	Alguna vez	0	0%
	Rara vez	4	57%
	Nunca	1	14%
	TOTAL		7

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

GRÁFICO N° 3: Aplica juegos innovadores en el desarrollo del estudiante



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado: Karina Laínez Bacilio

Análisis e interpretación: El presente gráfico indica que el 57% de los docentes rara vez aplican juegos para el desarrollo corporal y sensorceptivo, el 29% más casi siempre y el otro 14% nunca. Se deduce entonces que un gran porcentaje de los educadores no aplican juegos para el desarrollo corporal, ni sensorceptivo, con este resultado se muestra que los estudiantes no tienen conocimientos de todo lo que pueden descubrir y experimentar percibiendo su propio cuerpo.

Pregunta: 4 ¿Del grupo de estudiantes que tiene a su cargo ha identificado si poseen las habilidades y destrezas necesarias para desarrollar las Sensopercepciones?

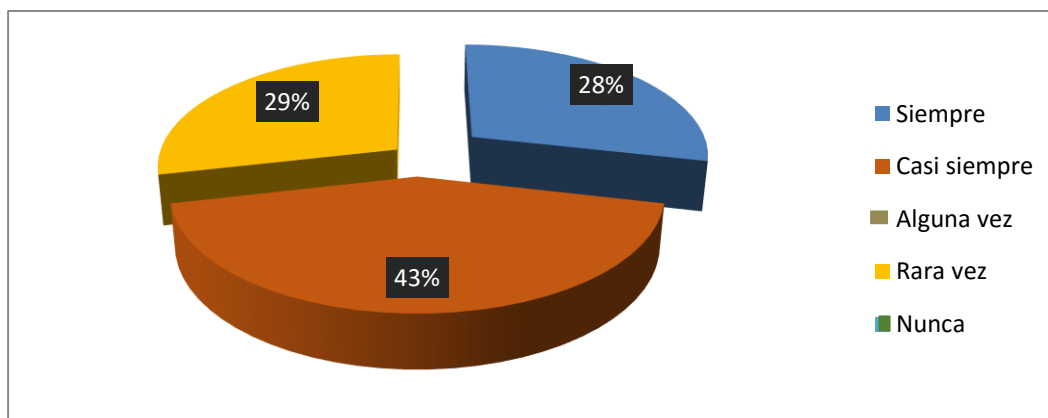
TABLA N° 5: Habilidades y destrezas en la sensopercepción

ITEM	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Siempre	2	28%
	Casi siempre	3	43%
	Alguna vez	0	0%
	Rara vez	2	29%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		7

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

GRÁFICO N° 4: Habilidades y destrezas en la sensopercepción



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Lainez Bacilio

Análisis e interpretación: El 43% de los docentes indican que casi siempre identifican las habilidades y destrezas que poseen sus estudiantes en el desarrollo sensoperceptivo, mientras que el 29% rara vez, y el 28% siempre. Es decir que durante el transcurso de las clases gran parte de los educadores casi siempre han identificado las habilidades que poseen sus educandos en cuanto al desarrollo sensoperceptivo.

Pregunta: 5 ¿Ha recibido capacitaciones o seminarios sobre juegos actuales para desarrollar las senso percepciones en los estudiantes?

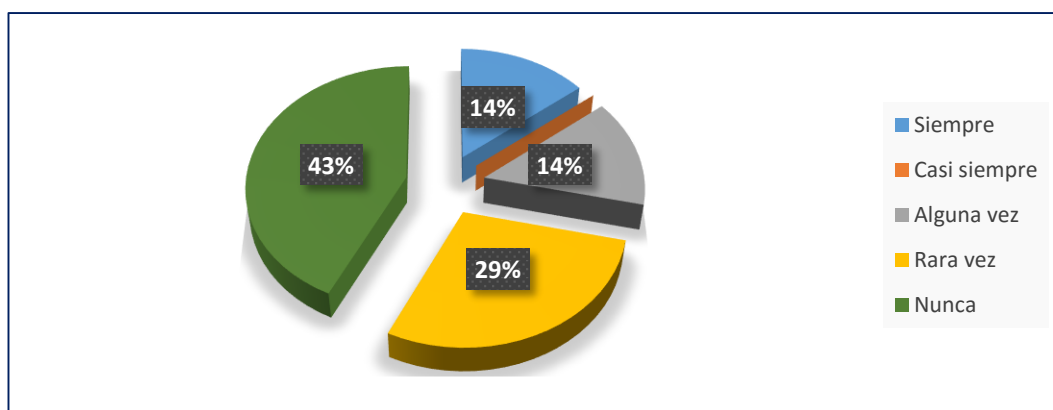
TABLA N° 6: Capacitación

ITEM	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Siempre	1	14%
	Casi siempre	0	0%
	Alguna vez	1	14%
	Rara vez	2	29%
	Nunca	3	43%
	TOTAL		7

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Láñez Bacilio

GRÁFICO N° 5: Capacitación



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Láñez Bacilio

Análisis e interpretación: El 43% de los educadores nunca han recibido capacitaciones, el 29% rara vez, mientras que el 14% siempre y alguna vez. Es decir que la mayor parte de los docentes de esta Institución Educativa nunca han recibidos capacitaciones sobre los juegos actuales para estimular las senso percepciones en los educandos.

Pregunta: 6 ¿En su institución realizan proyectos para el desarrollo integral del estudiante, involucrando actividades lúdicas como medio de motivación?

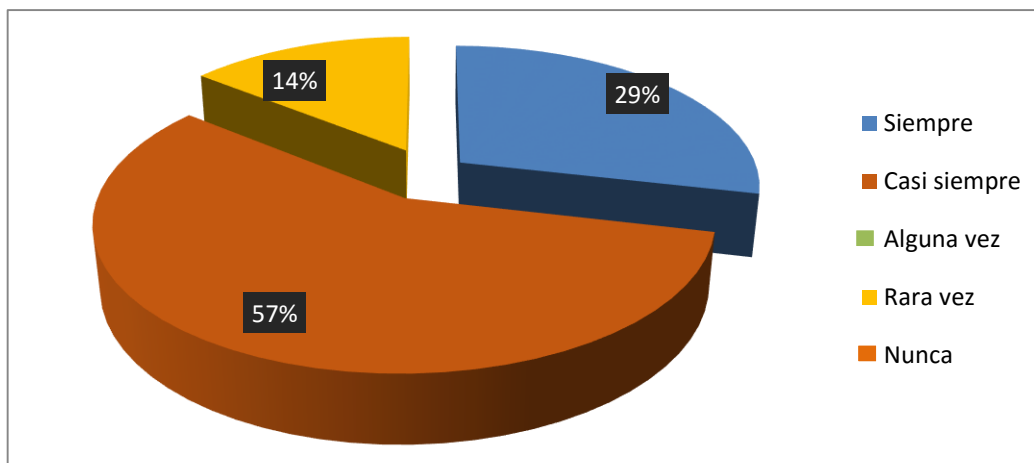
TABLA N° 7: Proyectos para el desarrollo integral

ITEM	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Siempre	2	29
	Casi siempre	4	57
	Alguna vez	0	0
	Rara vez	1	14
	Nunca	0	0
	TOTAL		7

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Lainez Bacilio

GRÁFICO N° 6: Proyectos para el desarrollo integral



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Láinez Bacilio

Análisis e interpretación: El 57% de los docentes mencionan que casi siempre se realizan proyectos para el desarrollo integral de los estudiantes, el 29% señala que siempre, mientras que el 14% rara vez. Se deduce que los docentes en un gran porcentaje afirman que en su institución educativa si se realizan proyectos para el desarrollo integral involucrando actividades lúdicas como medio de motivación.

Pregunta: 7 ¿Considera importante la aplicación de juegos infantiles en el desarrollo de las sensopercepciones?

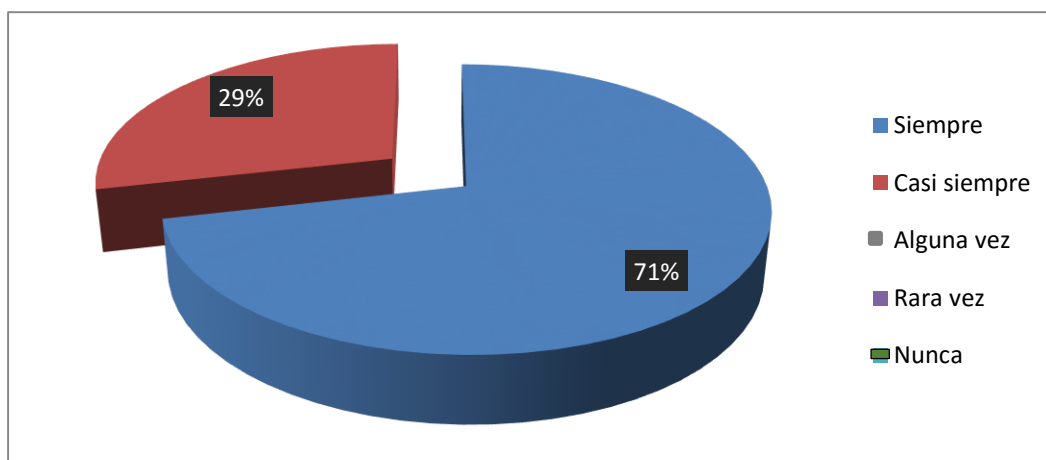
TABLA N° 8: Importancia de aplicación juegos infantiles

ITEM	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Siempre	5	71%
	Casi siempre	2	29%
	Alguna vez	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		7

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Lainez Bacilio

GRÁFICO N° 7: Importancia de aplicación juegos infantiles



Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Láñez Bacilio

Análisis e interpretación: El resultado muestra que el 71% de los docentes considera importante que siempre es importante que se apliquen juegos infantiles para el desarrollo de las sensopercepciones, mientras que el 29% casi siempre le considera importante. Es decir, que el gran porcentaje de los docentes considera indispensable que se apliquen juegos para favorecer al estudiante en su desarrollo sensoperceptivo.

3.10.3 Observaciones de los estudiantes (Anexo 4)

Observación del 16 de enero del 2015

De 8:00 a 12:30

¿Estimula las sensopercepciones mediante actividades que realizan?

En la primera observación, al ingresar a la institución educativa los estudiantes se encontraban en el patio en clase de cultura física y los ejercicios que realizaban eran de flexión de caderas, cuello y de polichinela, donde se visualizó descoordinación y falta de equilibrio, es decir que la mayor parte de los estudiante no estimulan con totalidad su motricidad gruesa, que tienen que ver con sus sensopercepciones, y al ejecutar la actividad mostraban timidez y poco interés para realizar coordinadamente, igualmente los estudiantes no se motivaron, luego se prestó unas colchonetas para realizar volantines, al instante identifiqué que en esta actividad estaban emocionados todos, es decir necesitan de juegos o actividades pero que estén proyectados bajo ciertas técnicas que sin duda pueden favorecer en su desarrollo.

¿Se integra adecuadamente al juego que propone el docente?

En este mismo día luego de los ejercicios efectuados, se procedió a formar dos columnas para realizar un juego que consistía en correr alrededor del aula, topar al compañero y ubicarse en el mismo lugar, pero solo participó una parte de estudiantes, unos porque sentían cansados, otros no les gustó el tipo de juego que utilizó la docente. En el transcurso al no ver cambios en el juego, poco a poco se

salían porque no encontraban ninguna motivación, aunque al principio se les observó que se divertían pero después al no surgir otro tipo de juego decidieron realizarlo a su propio estilo. Posteriormente ingresaron al aula, pero no todos, una parte se quedó en el patio, porque querían continuar jugando con su propio estilo de juego, donde se constató que ellos si se incentivan en ejecutar nuevos tipos de juegos porque realizaron el suyo propio, que además de divertido se expresaban libremente.

Observación del 19 de enero del 2015

De 8:00 a 10:30

¿Realizan juegos o alguna dinámica antes o durante el desarrollo de la clase?

En esta observación antes de ingresar al aula los estudiantes ya estaban tomando su desayuno, luego se inició la clase de Lengua y Literatura sin ninguna dinámica para motivar la clase, fue directa al tema “Silabas Trabadas”, por consiguiente los estudiantes una parte si estaba predispuesto a atender la clase, la otra parte se dedicaba a realizar otra actividad, es decir, no le prestaban importancia. Durante las dos horas de observación la clase estuvo desmotivada, la educadora después de explicar el tema, se dedicó a escribir en la pizarra ejercicios de palabras, y los educandos solo se designaban a copiar sin mostrar interés por aprender, puesto que nunca se contó durante el desarrollo de la clase con ninguna estrategia innovadora o algún tipo de juego dinámico para incentivar al estudiante en sus estudios.

Observación del 23 de enero del 2015

De 10:00 a 12:30

¿Distingue figuras, tamaño, letras y sonidos que se les muestra o que están a su entorno?

La tercera observación en este día según el horario correspondía la clase de matemáticas, primero se comenzó con el tema de sumas y restas, luego continuó con figuras geométricas donde se visualizó que la docente no utilizó ninguna motivación con anterioridad, ni durante ni después de la clase, luego procedió a enseñarles las figuras geométricas con dibujos donde una parte de los estudiantes se confundían al no poder reconocer exactamente que figura se trataba. Luego indicó a los estudiantes que realicen las actividades del libro de trabajo de matemáticas donde tuvieron el mismo problema, finalizada la hora pedagógica empezó con un dictado de palabras que igualmente no captaron fácilmente y muchos se quedaban en la escritura de palabras por desconocimientos de los fonemas, otros porque no acentuaban bien el lápiz quiere decir entonces que los estudiantes tampoco tienen desarrollado su motricidad fina, así como también la falta de destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir al no captar, reconocer, ni distinguir lo que la profesora indicaba, que tiene que ver directamente con el desarrollo de sus sentidos o sensopercepciones. Muchas ocasiones no desarrollan estas habilidades porque la docente no está informada o totalmente capacitada para generar nuevas estrategias que ayuden al estudiante en su formación integral, por esta razón se pretende utilizar el juego un elemento importante para ayudar al educando en su desarrollo.

Observación del 12 de febrero del 2015

De 10:00 a 12:30

¿Durante el transcurso de sus actividades escolares posee de materiales adecuados para desarrollar las sensopercepciones?

En la última observación de acuerdo al horario correspondió la asignatura de Lengua y Literatura en la que realizaron una actividad con el cuento titulado “La oveja lanuda” donde se constató que los estudiantes no tenían los recursos necesarios, de igual manera la docente no utilizó materiales llamativos para que la clase sea motivadora y al narrar el cuento lo analizaba, pero pocos eran los estudiantes que razonaban. Esto evidencia que los estudiantes no poseen de recursos necesarios dentro del aula para realizar una clase dinámica y diferente, es por ello que los educandos no tienen bien desarrollado sus sensopercepciones, existiendo deficiencia como no lograr captar la atención o se cohiben al no poder desenvolverse con los demás y con lo que tiene a su entorno, por ende se proyecta en generar juegos con el fin de ayudar al estudiante a desarrollar su expresión, comunicación y sobre todo las sensopercepciones, base para la formación y conocimiento del niño y la niña.

3.10.3.1 Análisis de las observaciones a los estudiantes

Como resultado de las observaciones realizadas en diferentes ocasiones desde el 16 de enero al 12 de febrero del presente año lectivo, en las horas de educación física, se evidenció que del 100% de los estudiantes la mayor parte no desarrollan bien su motricidad gruesa y por ende la sensopercepción, porque en el momento

de realizar los ejercicios no se les direccionaba de manera correcta y ejecutaban la actividad sin tener equilibrio y coordinación total en su cuerpo; así mismo la mitad de los estudiantes no se integraban al juego que se planteaba, no sentían un impulso o una motivación en sí mismo para poder ejecutarlo.

En actividades áulicas se observó que no se utilizó ninguna dinámica o juego motivador en la clase, siendo este un recurso factible para el desarrollo y el aprendizaje.

Igualmente se observó la carencia que tienen los niños y niñas en sus destrezas de hablar, leer, escribir y escuchar al no identificar o distinguir, sonidos, imágenes, tamaño, formas, fonemas y letras, es decir, no tienen bien desarrollado sus sensopercepciones.

En cuanto al uso de materiales para el desarrollo de las actividades, como en temas de clases se detectó la falta de éstos, lo que constituye insuficiencias para captar lo que tiene en su entorno.

De la observación se concluye que el desarrollo integral del estudiante pasa por el conocimiento de sí mismo y del mundo. Citando a **Pierre Vayer** “el cuerpo no es solamente el origen de todo conocimiento, sino que es el medio de relación y de comunicación con el exterior”, la Educación Infantil contempla la importancia que el niño o niña vivencie su cuerpo y el mundo a través de la actividad física, juego, movimiento, la observación y la experimentación a través de los sentidos. El

desarrollo integral pasa inexcusablemente por la sensación y percepción, por la estimulación y la actividad constructiva del infante.

3.10.4 Análisis de entrevistas a expertos. (Anexo 5)

Por ser el tema de mucha complejidad, aunque se enfocó la temática en cuanto al desarrollo de la motricidad y expresión corporal, fue necesario la consulta a varios expertos, para conocer la importancia que tienen los juegos infantiles en el desarrollo de las sensopercepciones, entre ellos:

- Psicóloga Rehabilitadora Hellen Álava MSc. “Directora de la Carrera de Psicología de la UPSE”.
- Psicopedagoga Gina Parrales MSc. “Docente” de la Carrera de Educación Básica de la UPSE”.
- Psicóloga Educativa Narcisa Yagual MSc. “Directora de la Escuela Educación Básica “Once de Diciembre”

Profesionales de la educación; ellas, al ser entrevistadas acerca de la temática coinciden en las respuestas y de forma general indican que: Desde que el ser nace percibe su entorno y además las sensaciones son parte de su evolución cognitiva que se adquieren con el tacto, gusto, oído y vista, van creciendo se van perdiendo por la falta de estímulos.

Manifiestan que el docente es el autor principal en generar el estímulo al estudiante, de esa forma abstraen información y la organizan en su proceso mental para que se dé el proceso enseñanza - aprendizaje.

Los expertos recomiendan que la expresión corporal fomentan las sensopercepciones a través de la danza, música y el juego, creando en el niño diversas sensaciones que generan estas actividades, sin embargo también están las técnicas grafoplasticas que incrementan de acuerdo al área en que se trabaja y parte de la psicomotricidad fina.

El docente para desarrollar las sensopercepciones debe realizar diversas estrategias metodológicas en la que se realizan actividades que estimulen al cerebro a través de los sentidos y la visión global de la percepción, para contribuir con el resultado, crear ambientes flexibles y que el niño se sienta motivado aumentando su autoestima ya sea de forma individual o grupal, para conseguir el objetivo propuesto por el docente.

Los expertos recomiendan que el docente a través del juego debe desarrollar al máximo las potencialidades que poseen los niños y niñas que se encuentran en la etapa operativa o concreta, donde el niño es capaz de asumir procesos lógicos especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, haciendo que funcionen los tipos de inteligencia para que vayan reconociendo las competencias que pueden desarrollar en un futuro como profesionales.

3.11 Conclusiones y Recomendaciones

3.11.1 Conclusiones

- Se determina que el juego infantil es un recurso importante en la adquisición de habilidades motoras básicas, porque permiten al niño y a la niña desarrollar su capacidad intelectual, las sensopercepciones, la creatividad y destrezas para promover nuevos procesos en el aprendizaje.

- Se evidenció que la docente no aplica didácticamente juegos infantiles como estrategia para favorecer en el desarrollo de las sensopercepciones.

- A partir del juego la motricidad al correr, saltar, trepar, atrapar, escalar y rodar, benefician en el desarrollo intelectual, emocional y corporal del niño donde van adquiriendo equilibrio total en todos sus movimientos permitiendo la interacción en el medio con una mayor orientación espacial y percepciones.

- Es importante o necesario contribuir al desarrollo de las sensopercepciones a través de actividades físicas, porque con estos movimientos que son expresivos, van ayudar al estudiante que sea capaz de tener confianza y seguridad en sí mismo para no cohibirse o temer ante los demás.

- A través de esta herramienta de interacción el niño tiene contacto directo con su entorno, y capta mediante sus sentidos todo lo que observa, permitiendo su interpretación y desarrollo en su conocimiento.

3.11.2 Recomendaciones

- A los docentes tomar en cuenta la gran importancia que tiene el juego infantil para que lo utilicen como un recurso metodológico en sus planificaciones.
- Que desarrollen a través del juego las potencialidades que poseen los niños y niñas, puesto que se encuentran en la etapa operativa y concreta donde favorece mucho a su conocimiento y desenvolvimiento personal.
- Es necesario que se realicen capacitaciones y estar informados sobre las nuevas técnicas de juegos orientados en el desarrollo sensorio-perceptivo.
- Se debe utilizar un manual de juegos infantiles para que los estudiantes desarrollen las sensorio-percepciones que son fundamentales en el desarrollo autónomo para su aprendizaje.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 DATOS INFORMATIVOS

CUADRO N° 6: Datos formativos

TÍTULO	MANUAL DE JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LAS SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO.
INSTITUCIÓN EJECUTORA	Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”
PRODUCTO	El juego infantil para el desarrollo de la sensopercepciones
BENEFICIARIO:	Estudiantes del tercer grado
UBICACIÓN:	Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena
TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN	Período lectivo 2014 -2015
EQUIPO TÉCNICO:	Autora: Karina Laínez Bacilio Tutora: Lcda. Esperanza Montenegro Saltos
CANTÓN:	Santa Elena
PROVINCIA:	Santa Elena
JORNADA:	Matutina
RÉGIMEN:	Costa

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

4.2 Antecedentes de la propuesta

En la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, los estudiantes de tercer grado tienen problemas en el desarrollo de la sensopercepción, los docentes no aplican nuevas acciones pedagógicas que permitan potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje que hasta la actualidad el Ministerio de Educación ha venido implementando nuevos sistemas educativos.

De la investigación realizada por medio de las encuestas de acuerdo a los resultados es importante dar a conocer y concientizar a los docentes que el juego infantil ayuda a los estudiantes a construir su aprendizaje, a mejorar su rendimiento escolar y mejorar la motivación en el arte de aprender. Por tal razón, es necesario que se apliquen juegos infantiles que contribuyan en generar habilidades de autorregulación entre los niños de edad escolar.

El juego infantil es una actividad placentera, libre y espontánea de gran utilidad para el desarrollo del niño o niña, que accede la oportunidad de ampliar su iniciativa, de ser independientes y de actuar de acuerdo a sus necesidades, valiéndose por sí mismo con acciones favorables para su propia vida. En torno a la investigación realizada, es necesario implementar el juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones, que a través de la expresión y el movimiento van a permitir al infante conocer su propio cuerpo y expresar por medio de gestos, posturas, equilibrio y agilidad sus sentimientos, emociones y pensamientos.

4.3 Justificación

El juego infantil es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la vida del ser humano y habitualmente se le asocia con la infancia pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida, comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, pero su trascendencia es mucho más mayor, porque a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros desde tempranas edades y se desarrollan facetas de personalidad.

El objetivo primordial es implementar a los docentes un manual didáctico de juego infantil como material de apoyo para que puedan desarrollar en los estudiantes de tercer grado el desarrollo de la sensopercepciones, mediante la realización de las diferentes actividades se puede trabajar en grupo fomentando la participación activa de cada uno de los educandos, permitiendo al niño o niña poner en marcha el mecanismo de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que lo rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con otras personas.

Por eso, el juego se convierte en unos de los medios más poderosos que tienen los infantes para aprender nuevas habilidades y conocimientos a través de su propia experiencia. El presente manual didáctico está constituido por actividades de enseñanza que permiten el aprendizaje motivador para los estudiantes, con el fin de desarrollar la sensopercepción parte primordial en la adquisición de conocimientos.

4.3.1 Problemática fundamental de la propuesta

Diseñar un manual de juegos infantiles para el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena durante el período lectivo 2014-2015.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo General

Implementar un manual de juegos infantiles para fomentar la importancia del desarrollo de las sensopercepciones en los niños de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Carmen Calixto de Borja, Cantón Santa Elena del período lectivo 2014-2015.

4.4.2 Objetivos específicos

- Desarrollar juegos infantiles para mejorar un aprendizaje significativo.
- Fortalecer la importancia del desarrollo de las sensopercepciones con juegos activos que ayudan a la formación integral del estudiante.
- Lograr el desarrollo de las sensopercepciones en los niños de tercer grado.

4.5. Fundamentación teórica

4.5.1 ¿Qué es un manual?

Es un documento de carácter técnico donde se proporcionan técnicas de instrucciones, recursos didácticos y recomendaciones generales sobre diversas actividades, que buscan el logro de determinadas metas, considerando una serie de recursos y para elaborar un manual de instrucciones didácticas, implica contemplar el proceso de actividades de aprendizaje que con la mediación del docente se estructurarán y se pondrán en marcha para el desarrollo en los educandos de ciertas competencias establecidas. (Otero, 2010)

4.5.2 Características de un manual

- Debe ser práctico y didáctico.
- Su redacción y estilo debe ser lo más sencillo, claro y directo posible.
- La información debe ser real, actual, congruente y en un lenguaje claro para los usuarios: y con ello se asegura un manejo fácil y comprensible.
- Debe incluir elementos didácticos para facilitar la comprensión y aplicación de los aspectos técnicos que conforman los contenidos determinados en el diseño conceptual y del procesamiento.
- Debe permitir la evaluación de los objetivos de aprendizaje.

4.5.3 Importancia de un manual en el proceso de enseñanza

Un manual dentro del proceso de aprendizaje tiene como propósito ofrecer un panorama general, cumple una función clave dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, que permite medir el conocimiento sobre un determinado tema y refleja la efectividad de dicho proceso. Por tal motivo, surge la importancia que el docente cuente con un manual que contenga instrucciones de métodos y técnicas de contenidos de interés, porque le orientará al aplicarlo en el proceso de formación del educando. (Delgado, 2010)

4.5.4 Manual de juegos infantiles

El manual de juego está estructurado sobre la concepción práctica y técnica, siendo un instrumento de apoyo en el proceso de aprendizaje, que va a permitir una mejor comprensión sobre la práctica y los beneficios que genera el juego infantil en las diferentes etapas de desarrollo del niño o niña. El docente tendrá un rol activo y será el protagonista principal en generar nuevas actividades al utilizar el manual. (UNESCO, sector de educación, 2009)

4.5.5 Manejo de un manual de juego

Al ser una herramienta de apoyo al aprendizaje, es necesario que cada persona que lo utilice, reflexione sobre sus propias experiencias presentes, específicamente, sobre su propio conocimiento práctico e intuitivo de las diferentes etapas del

desarrollo infantil y sobre todo la importancia de la experiencia lúdica a través del crecimiento de los niños. Cada aporte personal podrá ser expresado en las secciones ficha de trabajo y reflexión personal.

4.5.6 Juegos infantiles para los niños de tercer grado

Juegos sensoriales: Son los juegos donde los sentidos se ponen en actividad. Por ejemplo, tocar cosas, hacer ruido, golpeando objetos, probar sustancias, embadurnar colores.

Juegos de percepción espacio-visual: Percepción visual: partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado.

Juegos de percepción rítmico-temporal: Percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal.

Juegos de estructuración perceptiva: Potencian el esquema corporal; conocimiento de las partes del cuerpo. Representación mental y de conocimiento del propio cuerpo.

Juegos motrices: Son los juegos donde los miembros se ponen en actividad y se fortifican los músculos, se opera la coordinación de los movimientos y se hacen más precisos y seguros.

Juegos psíquicos: En los juegos psíquicos interviene la imaginación, la asociación de ideas o el razonamiento, pueden ser intelectuales o afectivos. En los intelectuales interviene principalmente la atención cuando se trata de comparar o reconocer formas o números, como domino o lotería. Los juegos afectivos ocupan un lugar preponderante en el sentimiento del niño, son aquellos donde el niño se involucra con una historia, favorecen a la expresión de emociones.

Juegos de coordinación psicomotriz: Domina el equilibrio estático e involucra la carrera en el juego, siendo al final de esta etapa, aproximadamente a los 7 años, cuando puede relajar voluntariamente un grupo muscular.

Juegos con materiales sociales: Permite al niño o niña que perciba el mundo de manera cada vez más lógica. Esta transformación es presidida por la socialización del pensamiento, la interrelación entre objetos, situaciones y personas.

Juego simbólico: Es una conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios, los juegos simbólicos se acercan cada vez más a la realidad. . Es decir, el niño y la niña obtienen la capacidad de transformar sus experiencias en representaciones o dibujos y representa acciones de la vida cotidiana como si fueran reales.

Juego con el lenguaje: Cumple un papel fundamental la interacción adulto-niño; esta interacción ocurre bien sobre la base de sonidos emitidos por los padres “con ruidos expresivos, cambios de ritmo e intensidad o imitación de voces, objetos y animales.

Juegos de reglas: Se establecen como fijas en el participante, en estos juegos las reglas supone unas relaciones sociales y un método impuesto por el grupo, apoyada en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

Juegos grupales: Entre cinco y siete años, los niños establecen fuertes lazos de amistad, juega un gran rol en su desarrollo social y emocional. A través de la amistad y de los juegos con otros niños, ellos pueden aprender sobre los demás y sobre ellos mismos, además, pueden compartir experiencias, frustraciones y alegrías, donde van a adquirir mayor conciencia de su propio valor y adquirir confianza en sí mismos.

Juegos competitivos: Son los juegos en donde es necesario aprender a jugar compitiendo, lo que implica aprender a ganar y a perder, depende de alguna destreza y estrategia de los jugadores.

4.5.7 Características de los juegos infantiles para los niños de tercer grado

- Todo niño que juega encuentra placer en ello; la necesidad del juego surge del placer que con él experimenta.
- El juego es conducta y expresión de la personalidad del niño o niña, quién actúa de acuerdo a sus propias características.
- El juego es comunicación y el infante dialoga con otras personas, iguales o adultas, a quienes envía mensajes, muchas veces llenos de aquella plasticidad en el lenguaje que solo permite el juego.

- El juego permite pasar de lo sensoriomotriz a lo lógico concreto. Por medio de juegos y sobre la base de la acción motora, los niños y niñas comienzan de manera gradual a operar mentalmente, esto les permite ir formando categorías conceptuales y de relaciones lógicas.

- El juego permite al niño su socialización y conformación de la identidad.
- El juego permite la integración del esquema corporal y permite que los infantes vayan conociendo su propio cuerpo y también el de los demás que progresivamente van conformando su imagen y su esquema corporal.

4.5.8 Tipos de sensopercepción para tercer grado

- **Exterocepción:** Forma de percibir el mundo exterior por medio de los cinco sentidos; táctil, visual, olfativo, gustativo y auditivo

- **Propiocepción:** Apreciación de la posición del cuerpo, es el sentido que informa al organismo de la posición de los músculos y la capacidad de sentir la posición relativa de partes corporales, proporcionado el control del movimiento deseado y la estabilidad articular.

- **Intercepción:** Aquel estímulo o sensación que proviene de los órganos internos del cuerpo humano y proporcionan información acerca de las mismas.

4.5.9 El juego y la sensopercepción en el desarrollo del infante

El juego infantil es una actividad placentera, libre y espontánea, de gran utilidad para el desarrollo del infante y la sensopercepción es una actividad guiada e interpretada por los sentidos hacia el mundo que lo rodea y ayuda en sí mismo a reconocer nuestro propio cuerpo, se entiende, que por medio del ejercicio que se les da a los sentidos, el ser humano y especialmente el infante se estimulan constantemente para descubrir nuevas potencialidades y limitaciones, es por esta razón que toma al juego como un medio esencial que va ayudar en el desarrollo sensorial del infante, porque el juego les permite explorar e identificar las características y cualidades de sus propio cuerpo.

4.5.10 Que propone el Ministerio de Educación a través de los juegos infantiles en la sensopercepción

El Ministerio de Educación (Mineduc) firmó este año el acuerdo 41, en el que se aumentan de dos a cinco horas de educación física para escuelas y colegios públicos de todo el Ecuador y para el uso pertinente de estas horas se desarrolló el programa denominado “**Aprendiendo en Movimiento**”, que tiene como fin que los estudiantes se muevan a través de juegos y actividades recreativas, que aportarán a su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, perceptivo, socio afectivo y cultural. (Ministerio de Educación, 2014)

El programa “Aprendiendo en Movimiento” une la actividad física con los contenidos educativos, que motiva al estudiante a mantener una instrucción continua y permanente, además desarrolla destrezas artísticas las cuales podrían orientarlos con su vocación, porque todo lo que se aprende mientras se está en movimiento, es un aprendizaje que durará para toda la vida. Se compone de bloques temáticos y contienen actividades que realizarán los estudiantes. (Ministerio de Educación, 2015)

Entre estos bloques se cuentan los siguientes:

- Armemos un circo Ej: (Ejecución de malabares, actos de equilibrio, expresión, postura, etc.)
 - Recuperemos los juegos tradicionales Ej: (Rayuela, saltos de cuerda, carreras de ensacados, competencia entre otros.
 - Seamos atletas Ej: (Actividades o juegos que propicien correr, saltar, lanzar)
 - Seamos gimnastas Ej: (Ejecución de roles, media lunas, pirámides, etc.)
 - Vamos a bailar (Coreografías de diferentes ritmos, percepción rítmica etc.)
- Juego con elementos Ej: (juegos con objetos, dibujos, el juego de los países, la bola quemada, etc)

Este programa contribuirá a cumplir con lo que establece el Art. 27 de la Constitución del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, que promueven un desarrollo holístico de los y las ciudadanas, “estimulando el sentido crítico, el arte y la cultura física.



4.6 Metodología del plan de acción



CUADRO N° 7: Fuente de datos de la investigación

ENUNCIADOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>Fin</p> <p>Facilitar que los docentes apliquen el juego como recurso didáctico en los estudiantes de tercer grado de Educación Básica</p>	<p>Lograr aprobación por parte de quienes utilizarán la propuesta en un tiempo determinado como estrategia didáctica.</p>	<p>La observación de las actividades realizadas.</p>	<p>¿El docente estará dispuesto para la realización de la propuesta?</p>
<p>El propósito</p> <p>Diseñar un manual de juegos infantiles para la ejecución de las sensopercepción</p>	<p>Alcanzar al 90% con las aplicaciones del manual para desarrollar las actividades</p>	<p>Opinión de los expertos acerca de la importancia de los juegos infantiles y la sensopercepción</p>	<p>¿Existirá disposición por parte del docente y los estudiantes para el desarrollo de las actividades?</p>
<p>Aula y patio de la escuela</p> <p>Se realizarán las actividades</p>	<p>Adecuar de la mejor manera los espacios y recursos necesarios que se utilizarán para el desarrollo de la propuesta.</p>	<p>Docentes, Estudiantes</p>	<p>¿Mejorará el aprendizaje a través de los juegos infantiles?</p>
<p>Actividades</p> <p>Lograr que desarrollen las sensopercepciones.</p>	<p>Logra el 80% en la ejecución de las actividades planificadas</p>	<p>Planificación del proceso de cada juego.</p>	<p>La población que se está estudiando más los docentes y directivos.</p>

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Láinez Bacilio

4.7 Cronograma de plan de acción

CUADRO N° 8: Cronograma del plan de acción



N°	FASES	JUEGOS	TIEMPO	SEMANA 1				SEMANA 2				SEMANA 3				SEMANA 4			
1	Motriz	Danza	45 min	X															
2	Percepción visual y rítmica	Aprendiendo fonemas	45 min			X	X												
3	Sensorial	Saborea las frutas	45 min					X											
4	Psíquico	Adivina su forma	45 min						X										
5	Lenguaje	Habitud animal	45 min							X									
6	Percepción rítmica	Jugando con mi bastón	45 min								X								
7	Materiales sociales	Jugando con las figuras geométricas	45 min									X							
8	Psíquico	Identificar mi color	45 min										X						
9	Grupal	Girón magnético	45 min											X					
10	Reglado	Investigador caminante	45 min																
11	Estructuración perceptivo	Gimnasia acrobática	45 min														X		
12	Psíquico intelectual	Descubre tu arcoíris	45 min															X	

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

4.7.1 Desarrollo de la propuesta

La propuesta que se programa a desarrollar en el período de un mes con todos los estudiantes, con un objetivo específico, materiales y su propósito lograr el desarrollo de las sensopercepciones en los niños de tercer grado y al finalizar la evaluación que se trata de presentar los juegos a la sociedad.

Las actividades que conlleva el proceso de cada juego propone que se trabaje de forma individual y grupal por tres días a la semana, con la finalidad de lograr un efecto positivo; además se toma tres días consecutivos para que los estudiantes logren su desarrollo, habilidades, destrezas y coordinaciones necesarias dentro de la institución, que con la ayuda de los directivos se obtendrá resultados favorables.

Como se trabajará de forma grupal e individual se escogió juegos y actividades que expresan sentimiento, emociones, sensaciones y pensamientos, que como primer punto se tomó la danza clásica en relato de una historia, juegos donde muestren la energía corporal y percepciones en cada movimiento, y juegos psíquicos para favorecer en su razonamiento.



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

**MANUAL DE JUEGOS INFANTILES PARA EL
DESARROLLO DE LAS SENSO PERCEPCIONES
PARA LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO**



AUTORA: KARINA LAÍNEZ BACILIO
TUTORA: Lcda. ESPERANZA MONTENEGRO SALTOS

ÍNDICE DE LA PROPUESTA

Contenido	Pág.
Portada de la propuesta	96
Índice de la propuesta	97
Estructura del manual	98
Introducción	99
Objetivos	100
Actividad N° 1: Danza clásica	101
Proceso de la actividad N° 1: Juegos “Danza clásica”	102
Actividad N° 2: Aprendiendo los fonemas	103
Proceso de la actividad N° 2: Juegos “Aprendiendo los fonemas”	104
Actividad N° 3: Saborea las frutas	105
Proceso de la actividad N° 3: Juegos “Saborea las frutas”	106
Actividad N° 4: Adivina su forma y tamaño	107
Proceso de la actividad N° 4: Juegos “Adivina su forma y tamaño”	108
Actividad N° 5: Hábitat animal	109
Proceso de la actividad N° 5: Juegos “Hábitat animal”	110
Actividad N° 6: Jugando con mi bastón	111
Proceso de la actividad N° 6: Juegos “Jugando con mi bastón”	112
Actividad N° 7: Jugando con las figuras geométricas	113
Proceso de la actividad N° 7: Juegos “Jugando con las figuras geométricas”	114
Actividad N° 8: Identificar mi color	115
Proceso de la actividad N° 8: Juegos “Identificar mi color”	116
Actividad N° 9: Girón magnético	117
Proceso de la actividad N° 9: Juegos “Girón magnético”	118
Actividad N° 10: Investigador caminante	119
Proceso de la actividad N° 10: Juegos “Investigador caminante”	120
Actividad N° 11: El circuito acrobático	121
Proceso de la actividad N° 11: Juegos “El circuito acrobático”	122
Actividad N° 12: Descubre tu arcoíris	123
Proceso de la actividad N° 12: Juegos “Descubre tu arcoíris”	124

ESTRUCTURA DEL MANUAL



INTRODUCCIÓN

El juego infantil es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la vida del ser humano y habitualmente se le asocia con la infancia pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida, comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, pero su trascendencia es mucho más mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros desde tempranas edades y se desarrollan facetas de personalidad.

Si se observa a un niño podemos darnos cuenta que prácticamente desde su nacimiento disfruta con el juego, al principio se manifiesta con movimientos corporales que poco a poco se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño o niña poner en marcha el mecanismo de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que lo rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con otras personas. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderoso que tienen los infantes para aprender nuevas habilidades y conocimientos a través de su propia experiencia, los mismos contribuye en generar habilidades de autorregulación.

El presente manual didáctico está constituido por actividades de enseñanza que permiten el aprendizaje motivador para los estudiantes, con el fin de desarrollar la sensorpercepción parte primordial en la adquisición de conocimientos.

OBJETIVOS

Objetivos General

Implementar un manual de juegos infantiles para fomentar la importancia del desarrollo de las sensopercepciones en los niños de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Carmen Calixto de Borja, Cantón Santa Elena del período lectivo 2014-2015.

Objetivos Específico

- Desarrollar juegos infantiles para mejorar un aprendizaje significativo.
- Fortalecer la importancia del desarrollo de las sensopercepciones con juegos activos que ayudan a la formación integral del estudiante.
- Lograr el desarrollo de las sensopercepciones en los niños de tercer grado.

4.8 Actividades del plan de acción



JUEGO N° 1: DANZA CLÁSICA



NOMBRE DEL JUEGO:	DANZA CLÁSICA	ÁREAS A DESARROLLAR	La expresión corporal y sensorio-perceptivo	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	45 min	
ORGANIZACIÓN:	Cuadrangular	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Conocer y practicar la danza clásica mediante el movimiento del cuerpo para el desarrollo corporal y sensorio-perceptivo.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Desarrollar la sensorio-percepciones mediante la danza folclórica para una correcta expresión corporal.	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar a los estudiantes en parejas de forma cuadrangular • Practicar paso a paso sin ritmo musical. • Practicar de corrido los pasos sin música. • Seguir el ritmo de la música. • Explicar el aprendizaje de las sensorio-percepciones. • Demostrar el baile completamente. 	<p>Todos los estudiantes participaran en el baile</p> <p>A través de la danza expresarán sus emociones. Sentimientos, pensamientos y sensaciones.</p>	<p>Parlante</p> <p>USB</p> <p>Música.</p>	Se evaluará el desarrollo de la sensorio-percepciones a través de la danza.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



JUEGO N ° 1: “DANZA CLÁSICA”

TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

MOTRIZ

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Los estudiantes forman un cuadrangular en el patio
- ⇒ Se explicará el proceso de cada paso sin ritmo
- ⇒ Todos los estudiantes seguirán cada paso sin música
- ⇒ Seguirán el ritmo de la música con los pasos ya aprendidos
- ⇒ Se manifestará porque es importante la danza clásica y que desarrolla en el cuerpo



Los estudiantes ubicados en forma cuadrangular como primer punto deben seguir paso a paso cada movimiento que el guía le explica, luego con el ritmo de la música seguir los pasos hasta demostrar lo aprendido del baile completamente, posteriormente el guía explicará que la danza es un conjunto de movimientos y posiciones que vinculadas al ritmo de la música, expresan estados de ánimos, desarrollando su expresión corporal y sensorial.

Fuente: <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal>.



JUEGO N° 2 APRENDIENDO LOS FONEMAS



NOMBRE DEL JUEGO:	APRENDIENDO LOS FONEMAS	ÁREAS A DESARROLLAR	La visión – audición - tacto	
N° PARTICIPANTES:	2 3	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	45 min	
ORGANIZACIÓN:	En círculo	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Desarrollar la sensopercepción mediante el reconocimiento de los sonidos e imágenes de animales y objetos para la formación de fonemas formados con “C” “S” “Z” y la correcta expresión y vocalización.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Reconocer los sonidos e imágenes con la letra “C” “S” “Z” para la correcta pronunciación y utilización en los textos	<ul style="list-style-type: none">▪ Dinámica “Soy una serpiente”▪ Escuchar sonidos de animales y objetos con las letras “C” “S” “Z”▪ Se indicará al estudiante que imiten a los animales que descubrieron en los sonidos.▪ Conceptualización de los fonemas formados con “C” “S” “Z”▪ Presentación del cartel con imágenes para que completen los fonemas.	<p>Todos los estudiantes participarán de la dinámica.</p> <p>Discriminar los sonidos de los objetos y animales.</p> <p>A través de la imitación expresarán sus emociones.</p> <p>Reconocer y diferenciar los fonemas estudiados.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Parlante▪ USB▪ Imágenes▪ Carteles▪ Objetos	Se evaluará el desarrollo de la sensopercepción a través de la discriminación de sonidos e imágenes con los fonemas formados con “C” “S” “Z”.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



PROCESO DE LA ACTIVIDAD N° 2



JUEGO “APRENDIENDO LOS FONEMAS”

TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

PERCEPCIÓN ESPACIO-VISUAL Y RÍTMICO-TEMPORAL

INSTRUCCIONES:

Dinámica “Soy una serpiente”

- ⇒ Se forma un círculo dentro del aula
- ⇒ El guía (Karina Laínez) que inicia la canción de la serpiente elige a un niño
- ⇒ El niño tendrá que pasar por debajo del guía
- ⇒ Al pasar por debajo se coloca en la parte final que sería la cola
- ⇒ Y continúa la canción hasta formar la cola más larga con todos los estudiantes.

Soy una serpiente
Que anda por el aula
Buscando una parte de su cola:
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?



Fuente: <https://www.google.imágenescom/watch?v=ltUqMuB4oec>



JUEGO N° 3: SABOREA LAS FRUTAS



NOMBRE DEL JUEGO:	SABOREA LAS FRUTAS	ÁREAS A DESARROLLAR	Gusto y el tacto	
N° PARTICIPANTES:	2 3	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	45 min	
ORGANIZACIÓN:	Hileras	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Identificar la capacidad de percepción mediante el juego saborea las frutas para desarrollando un buen nivel de perceptibilidad en los sentidos del niño en su formación académica.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Evaluar la capacidad de percepción y sensación de las diferentes de las frutas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Se formará dos hileras con un guía▪ Vendar los ojos al primer participante.▪ El 1er participante de cada hilera saldrá inmediatamente hacia la canasta.▪ La canasta contiene las frutas en cuadritos con manjar o dulce de leche.▪ El participante deberá identificar el sabor de las frutas que contiene la canasta en 5 segundos.	<p>La hilera es de 10 participantes Dos guías designados para cada hilera.</p> <p>Se utilizará un cuaderno para apuntar los puntos acumulados. Diversidad de sabores</p>	Vendas Pañuelos Frutas Canasta Manjar Dulce de leche Parlante	Se evaluará la capacidad de percepción y sensación de cada niño al deleitar el sabor de las frutas en función del sonido de la música
VARIANTE:	Se cubrirá cada fruta con manjar, dulce leche o leche condensada y se combinará diferentes frutas y los niños que ejecuten el juego con rápida agilidad y correctamente ganarán 10 puntos en la asignatura.			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



JUEGO “SABOREA LAS FRUTAS”

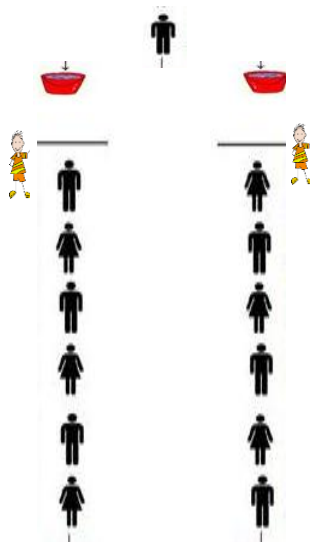
TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

SENSORIAL

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Formar en 2 hileras a una distancia de 5 metros.
- ⇒ Cada hilera tendrá un - guía que oriente hacia la meta establecida.
- ⇒ Cada integrante se tiene que dirigir a la canasta con los ojos vendados.
- ⇒ El primer participante tendrá que descubrir en segundos el sabor de las frutas.
- ⇒ Los integrantes tendrán que ir alternándose entre compañeros.
- ⇒ El juego se establecerá en el tiempo de 30 minutos.

PROCEDIMIENTO:



Los estudiantes ubicados en hileras deben dirigirse hacia la canasta con frutas que se encuentran a una distancia de 5 metros. Todos los niños deberán estar con los ojos vendados y a su vez deberán escuchar a su representante-guía, que estarán a los lados quienes darán instrucciones para llegar hacia la meta establecida, al sonar el silbato, sin perder el orden. Los primeros niños de las filas saldrán al mismo tiempo, del cual deberán identificar en un segundo el sabor de la fruta que estará cubierta con manjar, dulce de leche o leche condensada alternativas que tendrán que descubrir. El guía registrará cada acierto y observará que todos los niños hayan participado.



JUEGO N° 4: ADIVINA SU FORMA Y TAMAÑO



NOMBRE DEL JUEGO:	ADIVINA SU FORMA Y TAMAÑO	ÁREAS A DESARROLLAR	Tacto- audición	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	30 min	
ORGANIZACIÓN:	Formación de hileras	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Identificar los tipos de juguetes y agruparlo en forma y tamaño por medio del tacto para lograr en los niños un aprendizaje significativo en su proceso educativo escolar.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Evaluar la percepción del estudiante en la identificación de formas y tamaño de los juguetes.	<ul style="list-style-type: none">Se formarán cuatro hilerasCada hilera tendrá coordinadoresUn secretario quien anotará los aciertos.Los primeros participantes de las filas dos estarán tapados los ojos y dos serán guías en el juego.La caja contendrá diferentes formas y tamaños de juguetesLos primeros participantes saldrán al escuchar el silbato.	<p>Se conformará 4 hileras integrados por 5 participantes en cada fila.</p> <p>Dos guías designados como coordinadores</p> <p>Secretario - anotaciones</p>	Vendas Juguetes Pelota Juguetes 2 Mesas Pañuelos	Se evaluará la capacidad de perceptibilidad del niño al momento de identificar los objetos en forma y tamaño.
VARIANTE:	Los niños que identifiquen rápidamente los objetos con el tacto obtendrán puntos adicionales en la asignatura de matemática, aumentar de a poco las diferentes formas de juguetes en la mesa.			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



JUEGO “ADIVINA SU FORMA Y TAMAÑO”

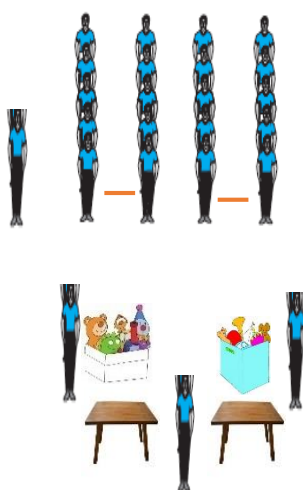
TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

PSÍQUICO

INSTRUCCIONES:

- ⇒ El grupo de estudiantes se formará en 4 hileras a una distancia conformado por 5 participantes en cada fila a una distancia de 6 metros de los coordinadores que se encuentran ubicados en la mesa con los juguetes.
- ⇒ Las dos hileras se unirán, uno cumplirá con el rol de guía y el otro se cubrirá los ojos, para que le oriente directamente hacia la meta establecida
- ⇒ Los primeros participantes de las filas saldrán al mismo tiempo dirigido por su pareja; al sonar el silbato con la orden del profesor, se dirigirán hacia la mesa de los juguetes.
- ⇒ Al momento de la pareja acercarse a la mesa tendrán tan solo 2 segundos para agrupar los objetos por su forma y tamaño.
- ⇒ Los integrantes al ejecutar el juego tendrán que ir alternándose entre compañeros si no logra en el tiempo determinado identificar los objetos.
- ⇒ El juego se establecerá en el lapso de 45 minutos.

PROCEDIMIENTO:



Los estudiantes ubicados en pareja y en forma de columna deben dirigirse hacia la mesa que se encuentra a una distancia de 6 metros. Una fila cumplirá de guías y la otra fila de niños vendados. Los primeros participantes saldrán al mismo tiempo en que escuchen el silbato del profesor. Al momento de ir en pareja uno debe estar cubierto los ojos y el otro cumplirá su función como guía, que le orientará y dará indicación hasta lograr su objetivo. Cada pareja deberá identificar la forma y tamaño del objeto y a su vez agrupar los juguetes en conjunto de acuerdo al tipo de género al que pertenece. Cada columna que más aciertos tenga será el ganador



JUEGO N° 5: HÁBITAT ANIMAL



NOMBRE DEL JUEGO:	HÁBITAT ANIMAL	ÁREAS A DESARROLLAR	Visión – audición – tacto	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	45 min	
ORGANIZACIÓN:	Formación en círculo	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Descubrir el hábitat de los animales por medio de los sonidos onomatopéyicos para un efectivo desarrollo perceptivo de los estudiantes en su formación.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Identificar los sonidos onomatopéyicos de los animales y su hábitat mediante los sentidos sensorceptivos de los niños en el desarrollo de los mismos.	<ul style="list-style-type: none">Formar círculo los 23 participantes.En el centro del círculo- tarjetas con una imagen del animalEscuchar sonidos de cada animalLos participantes escuchan el sonido los identifican y localizan su hábitat.El participante que no identifique en el tiempo limitado señalará a otro compañero para que le ayude antes que se le termine el tiempo.	<p>Formación en círculo</p> <p>Se asignará un coordinador para que anote los aciertos del juego</p> <p>Se ubicará en la parte central del círculo una caja con las tarjetas correspondiente.</p> <p>Se utilizará sonidos onomatopéyicos.</p>	<p>Imágenes del hábitat de cada animal.</p> <p>Sonidos</p> <p>Pendrives</p> <p>Grabadora</p> <p>Silbato</p> <p>Cajas de papel de regalo</p>	Identificará los diferentes sonidos y el hábitat de cada animal.
VARIANTE:	Los participantes que logren mayor puntos de aciertos obtendrán estrellas adicionales por la agilidad del juego, ganarán 5 puntos en la asignatura de Ciencias Naturales por conocer el hábitat de cada animal identificado.			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Láñez Bacilio



JUEGO “HÁBITAT ANIMAL”

TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

EL LENGUAJE

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Ubicación en forma de círculo.
- ⇒ Cada participante estará activo y atento a las indicaciones del docente.
- ⇒ Mientras se escucha el sonido los participantes irán girando hasta adivinar el sonido del animal.
- ⇒ Al momento de escuchar los sonidos irán corriendo a la parte central del círculo a buscar la imagen del lugar donde vive el animal que ha identificado.
- ⇒ Tendrá solo 2 segundos para que el participante pueda identificar o pedirle ayuda a un compañero como alternativa para encontrarlo en la caja cajita de regalo
- ⇒ El juego se establecerá en el tiempo de 45 minutos.

PROCEDIMIENTO:



Los participantes ubicados en el círculo girarán mientras se escucha el sonido del animal a identificar, el que descubra el sonido de inmediato; se dirigirá de inmediato hacia la parte central del círculo y en menos de dos segundos deberá buscar en la cajita de regalo la imagen del lugar donde vive el animal identificado y así sucesivamente. Como alternativa tendrá que escoger a un compañero de su preferencia para que busque en menos del minuto la imagen correcta.

Fuente: http://www.altaalegremia.com.ar/Archivos-Website/Image/117_Rossy8.jpg



JUEGO N° 6: JUGANDO CON EL BATÓN



NOMBRE DEL JUEGO:	JUGANDO CON MI BASTÓN	ÁREAS A DESARROLLAR	percepción rítmica	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	30 min	
ORGANIZACIÓN:	Formación en círculo,, filas o pareja	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Mejorar la concentración, equilibrio, atención y memoria mediante el ritmo de la música.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Desarrollar la percepción rítmica a través del juego del bastón.	<ul style="list-style-type: none">• Ubicación en filas, en círculo y en parejas.• Realizarán giros con el bastón• Se desplazarán por el espacio• Formarán círculos• Irán golpeando el bastón• Se cambiarán de puesto para cambiar el bastón• Realizar ejercicios y coreografías	Formación en círculo, filas y en parejas por los 23 participantes Con la orden cambiarán de posición. Deben golpear el bastón para avanzar los pasos Se desplazarán para formar círculo. A la orden se ubicarán en pareja. Se utilizará un ritmo musical.	Bastón Parlante Pendrive	Se evaluará la capacidad de percepción del niño al jugar con el bastón en función del sonido de la música.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Láinez Bacilio



JUEGO “JUGANDO CON MI BASTÓN”

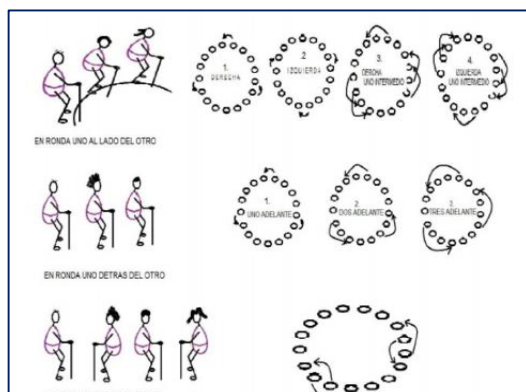
TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

PERCEPCIÓN RÍTMICO-TEMPORAL

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Con la orden, cambiarán de puesto dejando el bastón y tomando el del compañero de la derecha, luego el del frente, luego la derecha y frente para llegar al puesto.
- ⇒ Los niños se ubicarán en 4 filas
- ⇒ Con el bastón apoyado en el piso y sostenido con la mano derecha, harán un giro por derecha con el bastón como eje
- ⇒ Con una orden, cambiarán de posición, dejando su bastón y tomando el de su compañero del frente.
- ⇒ Golpeando el bastón contra el piso y dando diez pasos se desplazarán hacia los lados opuestos para cambiar de puesto.
- ⇒ Seguido, con una orden, lanzarán el bastón con mano derecha, recibirán con izquierda, cambiarán de mano golpeando el bastón, cinco veces, mientras se desplazan y forman dos círculos, uno interno y uno externo.

PROCEDIMIENTO:



Se plantea la creación de una coreografía grupal en la cual se pongan en práctica los ejercicios realizados y al ritmo de la música con bastones, realizando cambios de puesto, lanzamientos, golpes de bastón contra el suelo, los niños realizarán sus ejercicios, ellos aportarán en la creación coreográfica.

Fuente: http://www.academia.edu/10575411/20_ejercicios_predancisticos



JUEGO N° 7: JUGANDO CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS



NOMBRE DEL JUEGO:	Jugando con las figuras geométricas	ÁREAS A DESARROLLAR	El tacto, la visión	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Aula de clase	TIEMPO:	45 min	
ORGANIZACIÓN:	Grupal	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Identificar las figuras geométricas a través del tacto mediante la realización de una tortuga con material de reciclaje para estimular su sentido táctil.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Desarrollar el sentido táctil, a través de la pintura para reconocer las figuras geométricas.	<ul style="list-style-type: none">Organizar 5 gruposRepartir materialIndicaciones del procesoCortar y armar la figuras geométricasPintar con acuarela las diferentes figuras.Diseñar una tortuga y una jirafa.Colocar las figuras geométricas en la tortuga.	<p>Contarán del 1 al 5 se arman los 5 grupos</p> <p>Material para los 5 grupos</p> <p>Las figuras geométricas deben de ter la misma dimensión 3 cm.</p> <p>Las figuras geométricas se utilizan como cobertor de la tortuga y la jirafa.</p>	<p>Caja de huevos vacía</p> <p>Acuarela</p> <p>Cartulina</p> <p>Tubos de papel higiénico.</p> <p>Goma/silicón liquido</p>	Distinguir las diferentes figuras geométricas en los dibujos diseñados con material de reciclaje

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



JUEGO “JUGANDO CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS”

TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR

CON MATERIALES SOCIALES

REALIZACIÓN DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

INSTRUCCIONES:

- De la tira de cartulina trazar las diferentes figuras geométricas
- Recortar las figuras geométricas
- Pintar de diferentes colores las figuras con acuarela.

REALIZACIÓN DE LA TORTUGA.

INSTRUCCIONES:

- Repartir el molde para la realización de la tortuga (4 parte de un caja de huevos vacía)
- Pintar la caja de huevo que corresponde al caparazón y la cabeza
- Unir las dos partes pintadas
- Colocar alrededor las diferentes figuras diseñadas



REALIZACIÓN DE LA TORTUGA.

INSTRUCCIONES:

- Repartir las diferentes cajas y tubos de papel higiénico.
- Unir las 2 cajas que forman el cuello y la cabeza
- Pegar el cuello y la cabeza a la caja que forma el tronco de la jirafa.
- Colocar los papel higiénicos debajo del tronco
- Pintar con acuarela la jirafa
- Colocar alrededor las diferentes figuras diseñadas.



Fuente: http://www.altalegremia.com.ar/Archivos-Website/Image/117_Rosy8.jpg



JUEGO N° 8: IDENTIFICAR MI COLOR



NOMBRE DEL JUEGO:	IDENTIFICAR MI COLOR	ÁREAS A DESARROLLAR	Visión, tacto, audición	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	30 min	
ORGANIZACIÓN:	Cuatro grupos	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Identificar el color de los objetos de cada grupo por medio del juego para desarrollar los sentidos senso-perceptibles en su formación escolar.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Identificar el color de la textura de los juguetes para activar los sentidos senso-perceptivos en los niños con mucha agilidad en su formación integral.	<ul style="list-style-type: none">Formación de cuatro grupos conformados por 5 y 6 integrantes.Cada grupo obtendrá un color de identificación (rojo, verde, azul, amarillo)Coordinador estará en la parte central con los objetos de color.El docente dará la señal de inicioLos primeros de la fila se alistarán a salir, si el color.El grupo saldrá ya sea sentado, gateando o bailando de acuerdo a la estrategia en solo 10 segundos.	<p>Se formarán 4 grupos Primer y segundo grupo está conformada por 6 integrantes totalidad 12</p> <p>Tercer y cuarto grupo se conformará por 5 integrantes en cada uno.</p> <p>Se asignará un coordinador por cada grupo diferenciados por colores</p>	Objetos Juguetes Silbato Cartulina Colores Cartón Cuaderno	Identificar los colores de los juguetes en la activación del desarrollo de los sentidos perceptivos de los niños de tercer grado.
VARIANTE:	Se acercarán a ver a los objetos sentada, gateando o bailando. Los estudiantes que cumplan con sus objetivos a mayor ganarán 10 puntos en la asignatura.			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



JUEGO “IDENTIFICANDO MI COLOR”

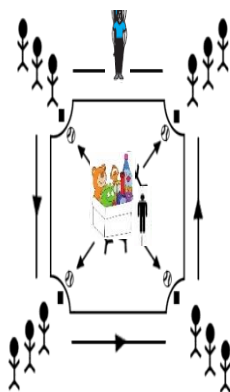
TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

PSÍQUICO

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Se formarán en cuatro grupos que se encontrarán en cada esquina. A una distancia de 8 m.
- ⇒ Cada grupo se identificará con un color. (rojo, verde, amarillo y azul.)
- ⇒ La coordinadora se encontrará en la parte central de los grupos con los objetos de color.
- ⇒ Al sonar el silbato empezará el juego, donde la coordinadora mostrara los objetos de color. El grupo que tenga el color de objeto tendrá que acercarse a retirar el objeto.
- ⇒ Se acercaran a la parte central sentados, gateando o bailando utilizarán cualquiera de esas estrategias que seleccione el grupo en dos segundos.
- ⇒ Obtendrán mayor punto el grupo que tenga mayor objeto.
- ⇒ El juego se establecerá en el tiempo de 30 minutos.

PROCEDIMIENTO:



Los estudiantes estarán formados en grupos de 6 y de 5 integrantes, se ubicarán en cada esquina de la cancha, cada grupo se identificará con un color. La coordinadora estará en la parte central con los objetos de color, cuando suene el silbato empezará el juego; y ella mostrara cada objeto de color. El grupo que obtenga el color se dirigirá a ver el objeto a una distancia de ocho metros, ya sea sentada, gateando o bailando dependiendo la selección del grupo. El grupo que obtenga mayor objetos de color de su grupo ganará.



JUEGO N° 9: GIRÓN MAGNÉTICO



NOMBRE DEL JUEGO:	GIRÓN MAGNÉTICO	ÁREAS A DESARROLLAR	Visión	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	30 min	
ORGANIZACIÓN:	Círculo	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Identificar al personaje escondido mediante el juego girón magnético para que los estudiantes desarrollen un mejor nivel de concentración en su proceso educativo.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Evaluar en los estudiantes la capacidad de memorización al grabar los nombres de los compañeros en el juego girón magnético.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ubicados en círculos - cogidos de las manos.▪ La docente dará la señal▪ Un integrante se encontrará en medio de la rueda con los ojos vendados y acompañado del docente.▪ Un estudiante se esconderá y luego comenzará la rueda a girar rápidamente.▪ La profesora indique que tiene que parar la rueda, sacará la venda de los ojos del estudiante.	<p>Formación en círculo participarán 23 niños.</p> <p>Un integrante se asignará como coordinador, estará vendado los ojos.</p> <p>La maestra indicará el inicio del juego.</p> <p>Los giros serán rápidos.</p>	Vendas Pañuelos Silbato Patio de la escuela	Se evaluará la capacidad de memorizar y adivinar quién personaje falta en el círculo
VARIANTE:	Alternarán los roles cuando logre identificar al personaje escondido. Los estudiantes fortalecerán la memoria y a su vez la observación directa de sus compañeros en el contexto. Manipulará su visión para adivinar quién falta en el círculo del juego cumpliendo con su objetivo.			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



JUEGO “GIRÓN MAGNÉTICO”

TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

GRUPAL

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Formación en círculo
- ⇒ Todos los niños participarán y uno debe quedarse en la parte central.
- ⇒ El personaje que se ubica en la parte central estará vendados los ojos.
- ⇒ Al momento de girar la rueda la docente indicará que uno se esconda lejos de la rueda. Y seguirá girando.
- ⇒ El personaje vendado los ojos, cuando pare de girar la rueda, la docente le sacará el pañuelo para que identifique, quien falta en la rueda en 2 segundos.
- ⇒ Para adivinar tendrá tan solo segundo para nombrar a quien falta en el círculo.
- ⇒ El integrante que ha salido al ser identificado cumplirá el mismo rol y así sucesivamente seguirá el juego.
- ⇒ El juego se establecerá en el tiempo de 30 minutos.

PROCEDIMIENTO:



Todos los integrantes se formarán en círculo al momento de comenzar a girar, la docente vendará los ojos a un participante para que se ubique en la parte central de la rueda. Al momento la docente indicará a un estudiante que se esconda, obviamente comenzará a girar la girar la rueda rápidamente. Luego la docente dirá pare entonces al estudiante que está en medio le sacará la venda para que observe quien de sus compañeros falta en la rueda. Tendrá tan solo pocos segundos para que identifique quien es la persona que falta. Cuando logre identificarlo, el que está escondido ocupara su lugar. El juego seguirá con el mismo proceso de ejecución, juego que durará 30 minutos.

Fuente: <https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GeRXSSnTrXim-YE3Lb6KB1h4Grx3HPUDwuel9f8TfATjeVivzQ>.



JUEGO N°10: INVESTIGADOR CAMINANTE



NOMBRE DEL JUEGO:	INVESTIGADOR CAMINANTE	AREAS A DESARROLLAR	Tacto-audición-vista-olfato	
N° PARTICIPANTES:	23 participantes	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	30 min	
ORGANIZACIÓN:	Formación en círculo	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Reconocer el rostro del participante mediante el juego del investigador caminante para un mejor desarrollo perceptivo de los estudiantes en el aula.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Reconocer e identificar el rostro y perfume de sus compañeros de aula en el desarrollo efectivo de sus sensopercepciones en el juego de grupos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubicarán en círculo. ▪ El investigador caminante con los ojos vendados ubicado en la parte central del círculo. ▪ La rueda que está girando se paralizará cuando el investigador toque al participante. ▪ El investigador caminante vendado los ojos; deberá identificar al compañero palpando su rostro y percibiendo su perfume. ▪ En cuanto el investigador caminante identifique el rostro del compañero en 10 segundos, este ocupará su lugar en cuanto el otro ingresará a la rueda. 	<p>Formación en círculo conformado por 22 estudiantes.</p> <p>Se asignará a un participante que se llamará investigador caminante</p> <p>Girarán en torno a la música</p>	<p>Pañuelo</p> <p>Patio de la escuela</p> <p>Música</p>	Reconocer el rostro y perfume del compañero de aula en el desarrollo de sus percepciones sensoriales.
VARIANTE:	Los estudiantes con los ojos vendados que logren identificar el nombre de los compañeros palpando el rostro obtendrán estrellas por su mayor agilidad. Y alternarán de puesto con el compañero que le identifique.			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



JUEGO “INVESTIGADOR CAMINANTE”

TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

REGLADO

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Formarán un círculo en donde los estudiantes se toman de las manos al sonido del silbato.
- ⇒ Girarán en cuanto escuchen el sonido de la música.
- ⇒ El investigador caminante se encontrara ubicado en el centro de la rueda
- ⇒ Mientras gire la rueda, el investigador caminante, caminará alrededor para tocar algún participante.
- ⇒ Al momento que toque algún compañero se paralizará la rueda.
- ⇒ Tendrá que identificar al participante palpando el rostro y percibiendo su perfume en dos segundos.
- ⇒ Identificado el nombre del compañero suplantaré el puesto y seguirán alternándose.
- ⇒ El juego se establecerá en el tiempo de 30 minutos.

PROCEDIMIENTO:

Los estudiantes estarán formados en círculos, cuando escuchen el sonido de la música comenzarán a girar cogidos de la mano. Al instante que giren los niños; el investigador



caminante que está en el centro comenzará a caminar dentro de ella con los ojos vendados hasta que logre tocar a un participante. La rueda se detendrá en cuanto toque a alguien que pertenece al círculo. La misión del investigador caminante vendados los ojos, será identificar el nombre del participante escogido palpando su rostro y percibiendo su perfume en dos segundos. Luego si lo identifica rápidamente intercambiará roles y así seguirán sucesivamente.

Fuente: <https://emausoasis.files.wordpress.com/2013/01/901712.jpg>



JUEGO N° 11: EL CIRCUITO ACROBÁTICO



NOMBRE DEL JUEGO:	EL CIRCUITO ACROBÁTICO	ÁREAS A DESARROLLAR	Movimiento corporal	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la Escuela	TIEMPO:	30 min	
ORGANIZACIÓN:	Grupal	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Adquirir las capacidades necesarias mediante el movimiento del cuerpo practicando gimnastas para mejorar la coordinación y equilibrio.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Desarrollar las capacidades necesarias a través del movimiento corporal.	<ul style="list-style-type: none">▪ Los estudiantes se organizarán en dos grupos por colores▪ se colocarán en fila delante del circuito▪ De tres en tres participantes pasaran por encima del banco, colchonetas y vallas▪ Saltarán hasta haber cruzado por el circuito▪ Irán alternando posiciones en su cuerpo	Realizarán dos grupos Se organizarán por colores: amarillos con azules y verdes con rojo Se colocarán en filas para pasar por el circuito.	Bancos, Vallas Colchonetas Conos	Se desarrollará las capacidades y habilidades para mejorar la coordinación y equilibrio en el cuerpo.
VARIANTE:	Los estudiantes realizarán de tres en tres, el juego del circuito pero también pueden ir de dos en dos.			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Lafnez Bacilio



JUEGO “CIRCUITO ACROBÁTICO”

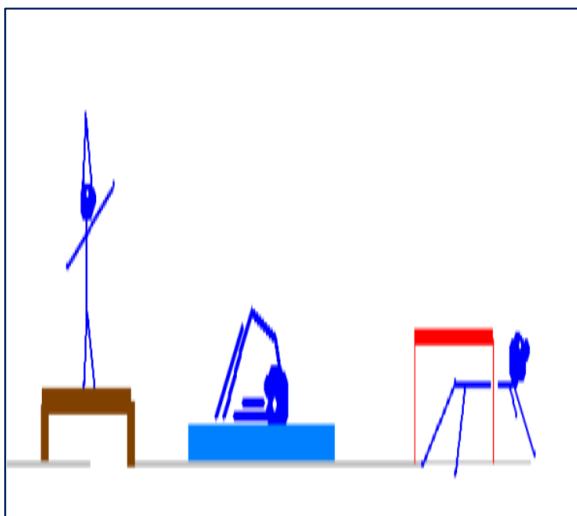
TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

ESTRUCTURACIÓN PERCEPTIVA

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Se trabajará en forma grupal.
- ⇒ Se organizarán por colores
- ⇒ Llevarán un cono en la cabeza antes de pasar por el circuito
- ⇒ De tres en tres pasarán los estudiantes
- ⇒ Saltarán y darán volantines
- ⇒ De tres en tres los participantes pasaran por encima del banco, colchoneta y vallas
- ⇒ Saltaran hasta haber cruzado por todos los circuitos

PROCEDIMIENTO:



Los alumnos se colocarán en fila delante del circuito y lo realizarán de 3 en 3. 1° pasarán por encima del banco con un cono en la cabeza, después en la colchoneta harán una voltereta, pasarán por debajo de las vallas, entre los 3 compañeros saltarán y al final llevarán a un compañero como en la sillita de la reina. El circuito se puede prolongar repitiendo los elementos.

Fuente: [http:// acrosport.net](http://acrosport.net)



JUEGO N° 12: DESCUBRE TÚ ARCOÍRIS



NOMBRE DEL JUEGO:	DESCUBRE TÚ ARCOÍRIS	ÁREAS A DESARROLLAR	Tacto – visión- auditivo	
N° PARTICIPANTES:	23	EDAD:	7 a 8 años	
LUGAR:	Patio de la escuela	TIEMPO:	45 min	
ORGANIZACIÓN:	En círculo	RESPONSABLES:	Docente y estudiantes	
OBJETIVO:	Reconocer la pintura arcoíris tatuada en los estudiantes por medio del juego.			
DESTREZA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Identificar las diferentes parejas de caritas o arcoíris que tienen cada estudiante en el desarrollo de la capacidad visual y tacto.	<ul style="list-style-type: none">Se trabajará en dos círculos, con cada coordinador al lado del círculo.Girarán en torno al sonido de la señal del silbato, al dirigir la docente.El estudiante que anotará los aciertos se encontrará en la parte céntrica.El coordinador que está ubicado en el círculo, será quien seleccione al participante que adivinará el par de caritas que tengan el otro círculo.El participante tan solo obtendrá un minuto de tiempo para buscar o identificar la carita o arcoíris. Al no descubrir en su tiempo límite tendrá que escoger a un compañero que le ayude.	Formación de dos círculos cada círculo lo integrarán 10 estudiantes. Asignación de 2 coordinadores. Un estudiante para que anote los acierto de cada pareja.	Pintura de colores Libreta de apuntes Silbato Cartulina blanca	Identificar las parejas de las caritas o arcoíris que tiene cada estudiante en el círculo.
VARIANTE:	El estudiante que no identifique el par tendrá opción de escoger a otro compañero para que busque y lo encuentre en menos de un minuto. Por tanto obtendrá 5 puntos en la materia.			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio



JUEGO “DESCUBRE TU ARCOIRIS”

TIPO DE JUEGO A DESARROLLAR:

PSÍQUICOS INTELECTUALES

INSTRUCCIONES:

- ⇒ Se trabajará en forma de círculo.
- ⇒ Se formaran dos círculos conformados por 10 integrantes cada uno.
- ⇒ Se establecerá dos coordinadores quienes seleccionaran a cada participante para que adivine el par de caritas o arcoíris que obtengan los participantes de cada círculo.
- ⇒ Habrá un estudiante que se encontrará en el centro de los círculos, que estará girando.
- ⇒ La señal del inicio lo dará la maestra cuando escuchen el silbato.
- ⇒ El participante que sea seleccionado por el coordinador al momento que este girando el círculo, entonces parara la rueda, el niño tendrá un minuto para que pueda descubrir la pareja que tengan los estudiantes.
- ⇒ Al no adivinar en el tiempo establecido, el participante tendrá que escoger a un compañero alterno de los que se encuentren en el círculo para que lo descubra con rapidez. Ambos perderán la oportunidad si no llegasen adivinar.
- ⇒ El juego se establecerá con la duración de 45 minutos

PROCEDIMIENTO:

Los estudiantes girarán formados en dos círculos, la maestra dará instrucciones al momento de sonar el silbato. El coordinador de cada círculo mientras gira, tendrá que



seleccionar a un participante; la rueda parará entonces el estudiante buscará el par en ambos círculos donde se encuentren los participantes. Tendrá el tiempo de un minuto al no adivinar, este deberá escoger a otro compañero para que le ayude a descubrir el par con mayor rapidez en menos del minuto.

Fuente: https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQDADuzhauDscrh6fNc2Wu-5-ufhjMCu6_Xt1xMQPn_QsTPaAqy

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos y presupuestos

TABLA N° 9: Recursos

RECURSOS	Institucionales: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”.
	Humanos: 1 investigador, 1 directivo, 7 docentes, 1 tutor y 23 estudiantes.
	Materiales: computadora, impresora, papel bond A4, esferos, marcadores. Económicos: \$ 969.00

Fuente: Estudiante de Educación Básica Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Karina Láinez Bacilio

5.1.1 Recursos Humanos

TABLA N° 10: Recursos humanos

N°	DENOMINACIÓN	COSTO UNITARIO	Valor total
1	Investigador	\$ 100.00	\$ 100.00
2	Asesoría	\$ 75.00	\$ 75.00
	TOTAL DE RECURSOS HUMANOS		\$ 175.00

Fuente: Estudiante de Educación Básica Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Karina Láinez Bacilio

TABLA N° 11: Recursos materiales

RECURSOS MATERIALES			
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Empastados	2	15.00	30.00
Anillados	6	5.00	30.00
Impresiones	600	0.25	150.00
Copias	180	0, 10	19.00
Remas de papel	5	6.00	30.00
Parlantes	1	15.00	15.00
Pendrive	1	18.00	18.00
CD	2	1.00	2.00
TOTAL DE RECURSOS MATERIALES			\$ 294.00

Fuente: Estudiante de Educación Básica Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

TABLA N° 12: Recursos tecnológicos

N°	DENOMINACIÓN	COSTO UNITARIO	Valor total
1	Móvil para entrevista	\$ 100.00	\$ 100.00
2	Internet	\$ 200.00	\$ 200.00
3	Movilización	\$ 200.00	\$ 200.00
TOTAL DE RECURSOS TECNOLÓGICOS			\$ 500.00

Fuente: Estudiante de Educación Básica Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

5.2 Presupuesto operativo.

TABLA N° 13: Presupuesto

Subtotal	Valor total
Recursos Humanos	\$ 175.00
Recursos Materiales	\$ 294.00
Recursos Tecnológicos	\$ 500.00
TOTAL	\$ 969.00

Fuente: Estudiante de Educación Básica Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Karina Láinez Bacilio

5.3 Cronograma de actividades

TABLA N° 14: Cronograma

N°	ACTIVIDADES	NOV	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
		2014	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015
1	Presentación del tema a consejo académico	X											
2	Aprobación y designación del tutor		X										
3	Elaboración del Proyecto Capítulo I			X	X								
4	Capítulo II marco teórico				X	X							
5	Capítulo III marco metodológico					X	X						
6	Capítulo IV Propuesta						X	X					
7	Capítulo V marco administrativo							X					
8	Recolección de actividades para la guía							X					
9	Elaboración de la guía didáctica							X					
10	Revisión del primer borrador Tutor								X				
11	Redacción del informe final								X				
12	Presentación del proyecto al tribunal									X			
13	Corrección del proyecto										X		
14	Entrega del trabajo de titulación												X
15	Sustentación del trabajo de titulación												

Elaborado por: Karina Laínez Bacilio

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre Unigarro, B. (28 de Abril de 2014). Las Sensopercepciones en el proceso inicial de lectoescritura. Ibarra: Universidad tecnica de Ibarra.
- Aleksander, S. (9 de Abril de 2009). Sensopercepción el comienzo de la danza. La Plata: 2/3453653657849/
- Aparici, R., & García , A. (28 de Mayo de 2010). Lectura de imágenes. Madrid: Ediciones de la Torre, Espronceda,20-28003.
- Ardanaz, T. (16 de Marzo de 2009). La psicomotricidad en educación infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 20.
- Arias, F. G. (2012). El Proyecto de Investigación, introducción a la metodología científica (Sexta edición ed.). (C. Distribuidor exclusivo: Ediciones El Pasillo 2011, Ed.) Caracas - República Bolivariana de Venezuela: © 2012 Editorial Episteme, C.A.
- Arteaga, M., & Conde, J. (2007). Desarrollo de la expresividad corporal. Barcelona-España: Diseño colección: JJ Grafics ISBN:84-87330-58-4. <http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0M9PhVfKRQsC&oi=fnd&pg=PA13&dq=desarrollo+de+la+expresividad+corporal&ots=YDpFICGH>
- Begoña , D., & Quintanal , J. (15 de Noviembre de 2010). *Estudios de encuesta*. (M. C. educativa, Ed.) En R. Bisquerra Metodología de la investigación:
- Bou De Aldama, J., & Miranda Ramirez, S. (18 de Abril de 2009). Efectividad del juego para el desarrollo de las sensopercepciones. [dehttp://issuu.com/bibliotecapedagogica/docs/trabajo_final_aprobado](http://issuu.com/bibliotecapedagogica/docs/trabajo_final_aprobado)
- Cáceres, Á. (9 de Julio de 2010). Expresión corporal, gesto y movimiento. Revista digital para profesionales en la enseñanza, 7.
- Campos, G., & N. L. (18 de Enero de 2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. (I. (. impresa):1870_6703, Ed.) Revista Xihmai VII (13), 45-60, 45-60.
- Cardenas. (2012). Curso de Sensopercepcion. Colombia: ISBN:978-958-12-0292-8 ° Universidad La Sabana.

- Castro, S. (2009). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación. Scielo "Investigación vol.32 no.65 Caracas dic. 2008", 24.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la Educación Infantil y Primaria. Revista de la educacion enExtremadura, 36.
- Consejo, C. (15 de Febreo de 2013). Psicomotricidad y Educación. *Digital educativas*, 17. N° 45-6ªA 18005 Granada: Cuéllar, M. J. (2012). La Enseñanza de la Danza: Principios didácticos y orientaciones metodológicas para su aplicación.*El paio, de Asemef*, 3-11-4 ISBN:21-38.
- Delgado, X. (12 de Junio de 2010). Tesis-Manual con herramientas para la evaluación del aprendizaje. Tijuana Baja California: CETYS UNIVERSIDAD .".c".
- Diane, P. (Septiembre de 2010). Sensación y percepción, procesos psicológicos básicos. Editorial McGraw-Hill. de El papel de la Experiencia Sensorial.
- Dubs de Moya, R. (2009). El Proyecto Factible: una modalidad de investigación. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, 19.
- Fernando, Z. (2008). Introducción a la Psicología. (U. v. humanista, Ed.) Mexico: D.R. 2008 por Person Educacion de México, S.A.de C.V.
- Funlibre. (27 de Enero de 2014). Fundación Colombiana de tiempo Libre y Recreacion. de <http://www.funlibre.org/portafolio/formacion.php>
- Gonzabay, J. A. (2011). La danza como expresión artística para desarrollar destrezas y habilidades.
- González, E., Mojica, V., & Torres, O. (15 de Diciembre de 2010). Cuerpo y el movimiento humano. Barcelona: Editorial Paidotribo. Obtenido de mov.cient. V. 4 N° 1, 73-79 ISSN: 2011-7191. Enero - Diciembre 2010
- Labasti, N. M. (6 de Julio de 2014). La investigación Bibliográfica. Diseño de Ilustración Introducción a la Investigación:
- Linares, I. D. (2011). Juego infantil y su metodologia. Madrid-España: Editorial Paraninfo S.A, 1ªedicion,2011 - 315 páginas.
- Masaquiza, M. (20 de Junio de 2009). El juego infantil en el proceso de enseñanza aprendizaje. Ambato: Published by ceyug188408. Juegos-Infantiles

- MCDS . (1 de Enero de 2011). Estrategia Nacional Intersectorial de Desarrollo infantil Integral. de MCDS MIES/INFA - MSP
- Megías, C. M. (23 de Febrero de 2009). Optimización en procesos cognitivos. de Universitat de valència Servei de Publicacions 2009: hMegías, I. (28 de Septiembre de 2009). Publicacions C/ Arts Gràfiques, 13 baix46010 València . Publicacions
- Ministerio de Educación. (6 de Febrero de 2014). Ecuador Ama la vida. Educar Ecuador, 9.
- Ministerio de Educación. (11 de Abril de 2015). Ecuador ama la vida. (V. W. 978-9942-07-625-0, Ed.) e “Aprendiendo en Movimiento.
- Molina, R. (15 de Febrero de 2009). El desarrollo de la sensopercepción. Revista Digital Educativas, 8.
- Moreno, M. B. (30 de Noviembre de 2009). Mejoramiento de la psicomotricidad fina y gruesa mediante actividades lúdicas.
- Otero, J. (19 de Noviembre de 2010). Breve manual para elaborar secuencia didáctica. Manual-para-secuencias-didacticas.
- Pampliega, L. Á. (24 de Septiembre de 2010). El juego y los niños. (I. 1.-1. 7617-2010, Ed.) Revista Digital Educativa, 145. RReyes, M. L., Riveron, S. M., Palma, F., & Cardona, J. (7-27 de Febrero de 2010). Ciber Educa.
- Reyes, L. (2011). Los juegos infantiles en el desarrollo del pensamiento lógico. <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/48/4>, 193.
- Richard, S. (Julio de 2010). La educación física y el juego. (S. 1728-5852, Ed.) Investigación Educativa, 8.
- ROS, N. (2010). Expresión Corporal en Educación. Revista Iberoamericana de Educación, 5653 ISSN: 1681-5653.
- Ruiz, C. (15 de Febrero de 2009). El juego Infantil. Revista Digital, innovacion y experiencias educativas, 9.
- Sampieri, R. H. (2010). Metodología de la Investigación. Mexico: Editorial McGraw-Hill | ISBN: 978-607-15-0291-9.
- Sánchez, G. (15 de Diciembre de 2009). Expresión corporal y educación. Zamora: Sevilla: Wanceulen, 151-174.

- Sarmiento, L. F. (2008). Juegos rondas y jugueteria. Colombia: Coleccion tiempo libre y ocio N°.5, funlibre..
- Suntaxi,M. (19 de Noviembre de 2010). Desarrollo de la expresion corporal. <http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/196/1/TUCE-0010-8>.
- Techacha, E. P. (21 de Abril de 2010). Juegos para el desarrollo perceptivo motriz.
- UNESCO, sector de educación. (2009). El juego entre el nacimiento y los 7 años un manual para ludotecas. En C. Grellet, Investigación-acción sobre la familia y la primera infancia (pág. 27). París-Francia: ED/BAS/ECF,UNESCO 75352 Paris 07 SP,FRANCIA.
- Vargas, Z. (18 de Junio de 2009). La investigación aplicada:Una forma de conocer las realidades con evidencia.Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, 12.
- Venegas, & Pizarro. (19 de junio de 2013). Desarrollo Sensorial. R <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3402/1/>.
- Yangari. (17 de Junio de 2007). La expresión corporal y el juego. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/7701/1/27727_1.
- Yutzis, D. (13 de Septiembre de 2013). Sensopercepción y otras lógicas del cuerpo. Sensopercepción, otras logicas del cuerpo (pág. 12). La plata: In 10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias 9 al 13 de septiembre de 2013.ISSN 1853-7316.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL UPSE

- Díez Álvarez, M., & Gutiérrez Párraga, J. (2008). La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística. España: Universidad Complutense de Madrid.
<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/search.action?p00=%E2%80%A2%09Guti%C3%A9rrez+P%C3%A1rraga%2c+Mar%C3%ADa+Teresa+D%C3%ADez+%C3%81lvarez%2c+Javier&adv.x=1&tab=list>
- M.Sarlè Patricia. (2013). Lo importante es jugar. Editorial: Homo Sapiens.Ediciones.Argentina.
<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/search.action?p00=%E2%80%A2%09Patricia+M.Sarl%C3%A8.+&fromSearch=fromSearch>
- Salazar Romero, Alexis. 23 August (2014). Percepciones acerca de los cambios del estigma de la lepra.
<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/search.action?p00=%09Romero+Salazar%2C+Alexis.+&fromSearch=fromSea>

ANEXOS

FUNDAMENTACIÓN LEGAL (Anexo 1)

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

SECCIÓN QUINTA EDUCACIÓN

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

Art. 27. La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia que será; participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa de calidad y calidez; también impulsará la equidad de género, justicia, solidaridad y paz; además estimulará el sentido crítico, el arte, la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar

Art. 343: El sistema Nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas saberes, arte cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Publicado en el Registro Oficial No. 417

TÍTULO I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO

DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 1 Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orienta la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Art. 2 Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

f. Desarrollo de procesos: Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigente, como son las

personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

h.- interaprendizaje y multiaprendizaje: Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

q. Motivación: Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación.

CAPÍTULO

TERCERO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

n. Disponer de facilidades que le permitan la práctica de actividades deportivas, sociales, culturales, científicas en representación de su centro de estudios, de su comunidad, su provincia o del País, a nivel competitivo.

El Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017:

Los siguientes artículos amparan la justificación del proyecto de acuerdo al marco del Buen Vivir en donde se desarrollan y profundizan los derechos, obligaciones que garantizan el ámbito educativo, regulando las estructuras del sistema nacional de educación, en cuanto al desarrollo del proceso de aprendizaje, de acuerdo a la capacidad e igualdad de construcción de los conocimientos, como instrumentos a potenciar las capacidades de la comunidad educativa entre docentes y educandos de acuerdo a la corresponsabilidad, forma e instruye al estudiante motivando el esfuerzo y reconocimiento, garantizando el apoyo pedagógico de acuerdo a su necesidad a través de los planes didácticos.

**Código De La Niñez Y Adolescencia, publicado por Ley No. 100. en Registro
Oficial 737 de 3 de Enero del 2003.**

LIBRO PRIMERO

LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS

TITULO I

DEFINICIONES

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educando.

Art. 44.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, y aseguraran el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de sus intereses superiores y sus derechos prevalecerán sobre las demás personas.

Los niños, niñas y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto

capacidades, potencialidades y aspiraciones en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales, y culturales con el apoyo de políticas intersectoriales, nacionales y locales.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.



Universidad Estatal Península De Santa Elena
Facultad de Ciencias de la Educación E Idiomas
Carrera de Educación Básica
Modalidad Presencial



ENTREVISTA DIRIGIDA A DIRECTORA (Anexo 2)

Nombre de la Institución: _____

Nombre del director(a): _____

Cargo: _____

Dirección: _____

Fecha de aplicación: _____

Nombre del entrevistador: _____

Objetivo: Conocer su opinión acerca del juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado, con el fin de ayudar a mejorar la temática planteada en la institución.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué importancia tiene el juego infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
2. ¿Considera que los juegos infantiles ayudan a los estudiantes a aprender autónomamente?
3. ¿Considera que el juego infantil motiva al estudiante a tener una mejor captación en el desarrollo de sus actividades escolares cotidianas?
4. ¿Tiene conocimiento acerca de las Sensopercepciones?
5. ¿Está de acuerdo que en las Instituciones educativas deban incluir juegos infantiles para desarrollar las Sensopercepciones en los programas de estudios.
6. ¿Considera usted que un manual contribuirá en informar a los docentes sobre los juegos que se pueden aplicar para el desarrollo de las sensopercepciones?



Universidad Estatal Península De Santa Elena
Facultad de Ciencias de la Educación E Idiomas
Carrera de Educación Básica
Modalidad Presencial



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES (Anexo 3)

Tema: El juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones									
OBJETIVO: Obtener información sobre el juego infantil para desarrollo de las sensopercepciones acorde a la realidad encontrada en la institución educativa.									
INSTRUCCIONES									
Lea detenidamente cada ítem de las preguntas y marque con una (X) de acuerdo a la escala que se encuentra en la parte posterior, la alternativa que usted considere conveniente.						1. Casi nunca 2. Rara vez 3. Alguna vez 4. Casi siempre 5. Siempre			
Institución Educativa:									
Cantón:					Dirección:				
Grado a su cargo:		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	
N°	Descripción	Escala de Likert							
		1	2	3	4	5			
1	¿Utiliza frecuentemente el juego como estrategia metodológica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje?								
2	¿Obtiene conocimiento sobre cómo desarrollar las sensopercepciones?								
3	¿Aplica juegos innovadores que ayuden al estudiante en su desarrollo corporal y sensoperceptivo?								
4	¿Del grupo de estudiantes que tiene a su cargo ha identificado si poseen las habilidades y destrezas necesarias para desarrollar las Sensopercepciones?								
5	¿Ha recibido capacitaciones o seminarios sobre juegos actuales para desarrollar las sensopercepciones en los estudiantes?								
6	¿En su institución realizan proyectos para el desarrollo integral del estudiante, involucrando actividades lúdicas como medio de motivación?								
7	¿Considera importante la aplicación de juegos infantiles en el desarrollo de las sensopercepciones?								

Gracias por su colaboración



Universidad Estatal Península De Santa Elena
Facultad de Ciencias de la Educación E Idiomas
Carrera de Educación Básica
Modalidad Presencial



Ficha de Observación (Anexo 4)
Estudiantes

Tema: El juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones							
Objetivo: Identificar la influencia del juego infantil en el desarrollo de las sensopercepciones acorde a la realidad encontrada.							
Institución educativa: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”							
Grado: tercero				Cantón: Santa Elena			
N°	INDICADORES	Escala de Likert					
		SI	%	NO	%	TOTAL	
1	¿Estimulan las sensopercepciones mediante actividades que se realizan?	9	41	14	59	23	100%
2	¿Se integra adecuadamente al juego que propone el docente?	11	48	12	52	23	100%
3	¿Realizan juegos o alguna dinámica antes o durante el desarrollo de la clase?	0	0	23	100	23	100%
4	¿Distingue figuras, tamaños, letras y sonidos que se les muestra o que están a su entorno?	6	30	17	70	23	100%
5	¿Durante el trascurso de sus actividades escolares posee de materiales adecuados para desarrollar las sensopercepciones?	0	0	23	23	23	100%



Universidad Estatal Península De Santa Elena
Facultad de Ciencias de la Educación E Idiomas
Carrera de Educación Básica
Modalidad Presencial



ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS (Anexo 5)

YO KARINA LAINEZ ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARA EL TRABAJO DE TITULACIÓN HE ESCOGIDO EL TEMA: El juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” de Santa Elena.

La entrevista tiene como **Objetivo:** Conocer su opinión acerca del juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado, con el fin de ayudar a mejorar la temática planteada en la institución.

Por favor ayúdeme a fundamentar ciertos temas que servirán para argumentar el trabajo:

PREGUNTAS:

1. ¿Cuál es la importancia de las sensopercepciones en la actividad de la enseñanza aprendizaje?
2. ¿Cómo se relacionan las sensopercepciones al proceso del aprendizaje?
3. ¿Qué juegos serán los recomendados para el desarrollo de las sensopercepciones en los niños de tercer grado?
4. ¿Cómo puede el profesor de aula, utilizar el conocimiento del proceso de las sensopercepciones en la planificación de sus actividades metodológicas y de motivación. ?
5. ¿Qué recomendaciones le haría a los profesores en torno a la temática planteada (sensopercepciones)?

REQUISITO PARA EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN (Anexos 6)



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

La libertad, 13 de enero del 2015

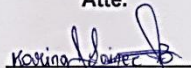
Lcda. Alexandra Gómez B.
Directora de la Escuela Carmen Calisto De Borja
En su despacho

De mis consideraciones:


Yo Karina Yadira Lainez Bacilio con numero de cédula 0919298992 estudiante de la Universidad Estatal Península de Santa Elena de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Carrera de Educación Básica del décimo semestre paralelo 10/1 modalidad diurna con el respeto que se merece solicito a usted su digna autoridad me conceda el permiso de realizar el Trabajo de Titulación con el tema de investigación "EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO" en el presente periodo lectivo 2014-2015 en su distinguida institución.

Esperando que mi petición tenga la acogida favorable quedo de usted muy agradecida.

Atte.


KARINA LAINEZ BACILIO
C.I. 0919298992




Recibido
13/01/2015.



ESCUELA DE EDUCACION BASICA
"CARMEN CALISTO DE BORJA"



Santa Elena 16 de agosto del 2015

Sra.
Dara. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
En su despacho.-

CERTIFICADO

Yo, Lcda. Alexandra Gómez Bernabé con cedula de identidad 0917000754 en calidad de directora de la institución ante mencionada, certifico respecto al proyecto de titulación de la egresada Srta. KARINA YADIRA LAINEZ BACILIO con C.I.: 0919298992, con el tema:

"EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CARMEN CALISTO DE BORJA", CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015", en nuestro establecimiento, demostrando puntualidad y responsabilidad

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer el uso del presente documento en lo que ha bien tuviere.

Atentamente


Lcda. Alexandra Gómez Bernabé

DIRECTORA



La Libertad, julio 07 del 2015

CERTIFICACIÓN DE GRAMATÓLOGO

Esp. Freddy Tigrero Suárez
Docente de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena

CERTIFICA:

Que después de revisar el contenido del trabajo de titulación de la señorita **Karina Yadira Lainez Bacilio**, de C.I. 0919298992, cuyo tema es: **"El juego infantil para el desarrollo de las sensopercepciones en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2014-2015"**, me permito declarar que el trabajo investigativo se encuentra idóneo y puede ser expuesto ante el jurado respectivo para la defensa del tema en mención.

Es todo cuanto puedo manifestar en honor a la verdad.


Esp. **Freddy Tigrero Suárez**
Docente de la Carrera de Educación Básica
UPSE



**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Memorando nº: UPSE-FCEI-2015-305-M

La Libertad, febrero 25 de 2015

PARA: LCDA. ESPERANZA MONTENEGRO SALTOS
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Asunto: MODIFICACIÓN DE TEMA

En cumplimiento a la Disposición General Segunda del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizada la solicitud presentada en Consejo Académico RCA-005-2015 en sesión ordinaria del 12 de febrero del año en curso, **RESUELVE** aprobar la modificación del siguiente tema de trabajo de titulación:

TEMA APROBADO

EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CARMEN CALISTO DE BORJA", CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015.

Atentamente,


Dra. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA

NPR/lq

RECIBIDO
NOMBRE: Esperanza Montenegro
FECHA: 25-1 HORA: 11:00


FIRMA



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

La Libertad, 13 de noviembre del 2015


CERTIFICADO ANTIPLAGIO

002-TUTOR MSTE. Lcda. Montenegro Saltos Tacilda 2015

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominado *"EL JUEGO INFANTIL PARA EL DESARROLLO DE LAS SENSOPERCEPCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CARMEN CALISTO DE BORJA" CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015"*, elaborado por la estudiante **LAINÉZ BACILIO KARINA YADIRA**, egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 1% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,


Lcda. Tacilda Esperanza Montenegro Saltos
C.I.: 0905647319
DOCENTE TUTOR

Reporte Urkund

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

Ask.com URKUND - Log in Inicio - URKUND

https://secure.orkund.com/view/1466752-919609-771976=af6k1VsyjellVEqtkoPv0L7E7MS05vgLQMzAwM

URKUND

Document [karina.CCAPITULO.docx](#) (014645224)

Submitted 2015-06-15 11:49 (-05:00)

Submitted by [karinalaineibaoliva@gmail.com](#)

Receiver [emontenegro.upse@analysis.orkund.com](#)

Message [Capitulo II](#) [Show full message](#)

1% of this approx. 10 pages long document consists of text present in 1 sources.

Fuentes de Similitud

D14645224 - karina.CCAPIT... x +

Buscar

¡Gráficos y mucho más! Receta diana Facebook

MONTENEGRO SALTOS TACILDA ESPERANZA (emontenegro)

List of sources

Rank	Path/Filename
1	http://profesorvargas.es.tl/

Alternative sources

Sources not used

Warnings Reset Export Share

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS (Anexos 7)



Fig. 1. Entrevista con la directora de la Institución Educativa



Fig. 2. Encuesta con la docente de tercer grado



Fig. 3. Los estudiantes de tercer grado en horas de Educación Física



Fig. 4. Los estudiantes de tercer grado realizando juegos



Fig. 5. Los estudiantes de tercer grado en horas áulicas



Fig. 6. Con los estudiantes de tercer grado en horas áulicas



Fig. 7. Encuesta a los docentes



Fig. 8. Entrevista a Psicóloga experta en el tema



Fig. 9. Aplicación del juego Girón Magnético



Fig. 10. Aplicación del juego "Saborea las frutas"



Fig. 11. Estudiante saboreando la fruta



Fig. 12. Con los estudiantes en el juego



Fig. 13. Aplicación del juego de las figuras geométricas



Fig. 14. Realización de la figura



Fig. 15. Con los niños al terminar la figuras



Fig. 16. Aplicación del juego “Investigador Caminante”



Fig. 17. Estudiante tactando el rostro de su compañero



Fig. 18. Los estudiantes en el baile de Danza