INSTITUTO TECNOLOGICO
"CORDILLERA"

PROYECTO DE GRADO

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. TALLER DIDÁCTICO DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CIBV "LUZ DE MI VIDA" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL PERIODO 2014-2015.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil

AUTORA: SRTA. DIANA ABIGAILVELASCO ANGO

TUTORA: MSc. ARIAMNA PADRÓN M.

QUITO- ECUADOR

2014-2015

DECLARATORIA DEL ESTUDIANTE

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica y personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en ejecución se respetaran las disposiciones legales que protejan los derechos de autor vigente. Las ideas, doctrinales resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Srta. Diana Abigail Velasco Ango
C.I. 171796054-4

DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓN

Yo, **DIANA ABIGAIL VELASCO ANGO** estudiante de Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente sedo los derechos de autoría de mi investigación a favor del Instituto Tecnológico Superior "Cordillera".

Srta. Diana Abigail Velasco Ango
C.I. 171796054-4

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante **SRTA. DIANA ABIGAIL VELASCO ANGO**, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE:

a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera Desarrollo del Talento Infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado **"El Juego Simbólico en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 años de edad. Taller didáctico dirigido a los docentes del CIBV. "Luz de mi Vida" del Distrito Metropolitano de Quito en el periodo 2014-2015"**, el cual incluye la creación de una Guía sobre el Juego Simbólico en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 años de edad, dirigido a los docentes del CIBV. "Luz de mi Vida".

b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra

literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA:

Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del taller didáctico descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el programa de ordenador por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros:

a) La reproducción del programa de ordenador por cualquier forma o procedimiento.

b) La comunicación pública del software.

c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del programa de ordenador.

d) Cualquier transformación o modificación del programa de ordenador.

e) La protección y registro en el IEPI el programa de ordenador a nombre del Cesionario.

f) Ejercer la protección jurídica del programa de ordenador.

g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.

El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del programa de ordenador que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del programa de ordenador a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTÍA.

La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.

La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.

Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, ya las siguientes normas:

a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación.

b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral.

c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno**.**

d) El procedimiento será confidencial y en derecho.

e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito

f) El idioma del arbitraje será el español.

g) La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.

Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 25 días del mes de abril del 2015.

……..	…..…….……..
Srta. Diana A. Velasco A.	Ing. Ernesto Flores
C.I. 171796054-4	Instituto Tecnológico Superior "Cordillera"
CEDENTE	**CESIONARIO**

AGRADECIMIENTO

Quiero aprovechar estas líneas para agradecer a todas las personas que me han ayudado y me han apoyado a lo largo de estos tres años de formación. En primer lugar quiero agradecer el apoyo recibido por parte de toda mi familia, sobre todo de mi padre Pablo Velasco por demostrarme una vez más que es el mejor padre del mundo ya que me ha sabido educar, guiar con amor y respeto a pesar de tantas dificultades que se le ha presentado en su camino. A mis hermanos quienes me han brindado su apoyo, a mi amigo Luis Almeida por demostrarme su apoyo incondicional durante este recorrido, a todas estas personas que siempre han estado apoyándome, desde que empecé a estudiar esta linda carrera, y que siempre han sabido brindarme su apoyo incondicional en mis peores momentos, no solo vividos a causa de mis estudios sino como consecuencia de la vida, a mi madre aunque no se encuentra entre nosotros, estoy seguro de que se sentiría muy orgullosa de mí, y de lo que he conseguido hasta el día de hoy. A mí distinguida tutora Msc. Ariamna Padrón M. por ser mi apoyo en un gran paso que estoy por dar en mi vida, por ser tolerante a todas mis inquietudes que he tenido y por transmitirme un poco de su conocimiento por eso le doy gracias por alentarme en mi los deseos de esfuerzo y superación que hoy impulsan mi vida.

Diana V.

DEDICATORIA

Con gran satisfacción dedico este trabajo de investigación a quienes considero parte de mi vida porque me comprendieron durante el tiempo de elaboración del mismo.

En especial, agradezco a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

Le dedico a mi padre, ya que es el pilar fundamental que ha sabido guiar mi vida por el sendero de la verdad.
A mis dos hermanos y a mis dos hermanas ya que son mi inspiración en querer salir adelanté y culminar esta carrera.
A ellos les dedico este proyecto.

Diana V.

INDICE GENERAL DE CONTENIDO

DECLARATORIA DEL ESTUDIANTE II
DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓN III
AGRADECIMIENTO IX
DEDICATORIA X
INTRODUCCIÓN XVI
CAPITULO I 1
1.01CONTEXTO 4
1.02 JUSTIFICACIÒN 8
1.03.01 ANÁLISIS DE LA MATRZ T 14
CAPÍTULO II 19
2.02 ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE INVOLUCRADOS 20
CAPITULO III 22
3.01.01 ANÁLISIS DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS 23
3.01 ANÁLISIS DEL ÁRBOL DE OBJETIVOS 25
CAPITULO IV 27
4.01 ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE ALTERNATIVAS 27
4.02 ANÁLISI DE LA MATRIZ DE IMPACTO DE OBJETIVOS 31
4.03ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE MARCO LÓGICO 36
4.04 DIAGRAMA DE ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS 40
CAPÍTULO V 42
5.01 DATOS INFORMATIVOS 42
5.02 INTRODUCCIÓN 43
5.03 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA: 44
5.04 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA: 46
5.05 OBJETIVOS 47
5.05.01 Objetivo General: 47
5.05.02 Objetivos Específicos: 48
5.06 FACTIBILIDAD 48
5.06.01 FACTIBILIDAD SOCIAL 48
5.06.02FACTIBILIDAD POLÍTICA 48
5.06.03FACTIBILIDAD FINANCIERA 49

5.06.04 FACTIBILIDAD TÉCNICA 49
5.06.05 FUNDAMENTACIÒN TEÓRICA 49
5.07 METODOLOGÍA 56
5.07.01 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN. 57
5.07.02 TIPO DE INVESTIGACIÓN. 57
5.07.03PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION. 57
5.08ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA 59
TALLER DIDÁCTICO "EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD" DIRIGIDO A LOS DOCENTES. 70
1.01 PRESENTACIÓN 70
1.01.01 DESCRIPCIÓN DEL TALLER DIDÁCTICO 71
1.01.02 ¿CÓMO UTILIZAR ESTE TALLER DIDÁCTICO? 73
2. OBJETIVOS: 75
2.01 Objetivo General 75
2.02 Objetivos Específicos: 75
3. CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS 76
4.0 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO 79
4.01 EVOLUCIÓN DEL JUEGO DURANTE EL DESARROLLO INFANTIL 79
4.01.01 TIPOS DE JUEGOS: 80
4.01.02 APORTACIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO INFANTIL 82
4.02 JUEGO SIMBÓLICO 83
4.02.01 BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBÓLICO 83
4.02.02 Evolución del juego simbólico en los 3 años de edad, secuenciación de acción y objetos sustitutos. 83
4.02.03 El argumento en el juego simbólico 84
4.03 MOTRICIDAD GRUESA 85
4.03.01 Dimensiones de la motricidad gruesa 85
4.03.02 ELEMENTOS DE LA MOTRICIDAD GRUESA 86
4.04 PRINCIPIOS BÁSICOS DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE 88
5.01 Actividades del Juego Simbólico en el desarrollo de la Motricidad Gruesa. 90
EJEMPLOS DE ACTIVIDADES DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE. 107
- **ACTIVIDAD #21** 107
- **ACTIVIDAD #22** 107
- **ACTIVIDAD #23** 108

- **ACTIVIDAD #24** 108
- **ACTIVIDAD #25** 109
- **ACTIVIDAD #26** 109
- **ACTIVIDAD #27** 110
- **ACTIVIDAD #28** 111
- **ACTIVIDAD #29** 112
- **ACTIVIDAD #30** 113

5.06 LA PROPUESTA 114

CAPITULO VI 117

6.01 Talento Humano 117

CAPITULO VII 120

7.01ONCLUSIONES: 120

7.02 RECOMENDACIONES: 122

BIBLIOGRAFÍA 137

NETGRAFÍA: 138

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.....13

Tabla 2.....58

Tabla 3 ¿qué es el juego simbólico? 59

Tabla 4 ¿Qué es motricidad gruesa? 60

Tabla 5 División de la motricidad gruesa 61

Tabla 6 aplicación del juego simbólico en las actividades diarias.....62

Tabla 7 Actividades dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico.....63

Tabla 8 ¿El juego simbólico debería aplicarse en todas las actividades? 64

Tabla 9 Desarrollar la motricidad gruesa a través del juego simbólico. 65

Tabla 10 El juego simbólico es básico para enfrentar el medio en que se rodea.....66

Tabla 11 Proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo del juego simbólico. 67

Tabla 12 diagnóstico certero para determinar el desarrollo de la motricidad gruesa.....68

Tabla 13.....118

Tabla 14.....119

Tabla 15.....123

Tabla 16.....125

Tabla 17.....127

Tabla 18.....128

Tabla 19.....130

Tabla 20.....135

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 19

Figura 2 22

Figura 3 24

Figura 4 ¿Qué es el juego Simbólico? 59

Figura 5 ¿Qué es motricidad gruesa? 60

Figura 6División de la motricidad gruesa. 61

Figura 7 Aplicación del juego simbólico en las actividades diarias 62

Figura 8 Actividades dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico. 63

Figura 9¿El juego simbólico debería aplicarse en todas las actividades? 64

Figura 10 Desarrollar de la motricidad gruesa a través del juego simbólico. 65

Figura 11 El juego simbólico es básico para enfrentar el medio en que se rodea. 66

Figura 12 Proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo del juego simbólico. 67

Figura 13 Diagnóstico certero para determinar el desarrollo de la motricidad gruesa. . 68

Figura 14 133

INTRODUCCIÓN

El Juego Simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad en el CIBV. "LUZ DE MI VIDA" del Distrito Metropolitano de Quito en el período 2014-2015.

Etimológicamente, el juego significa "ludus ludare" abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia.

El juego es la fuente de aprendizaje más importante en la vida del niño/niña, considerado como la actividad primordial en el desarrollo de la infancia. El juego da lugar al pensamiento, a acciones innatas y adquiridas, a alimentar los conocimientos que posee y encontrar nuevos; Según los Psicólogos **Grooss y Claparede** "Establecen una categoría llamada juego de experimentación en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos".

La definición dada por los psicólogos ya mencionados anteriormente la implementación del juego, como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la primera infancia comprendida entre los 0 a 5 años de edad ayuda al desarrollo y maduración integral de los niños y niñas en proceso de formación.

El principal objetivo del juego, a nivel internacional es de restituir el lugar que el juego tiene en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la

esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, este, en pieza fundamental.

Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño y niña a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño y niña se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito. A través del juego, el niño y niña aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño y niña investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño y niña a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño y niña obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño y niña comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

A los niños y niñas les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del

dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño y niña puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño y niña las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño y niña para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño y niña: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño y niña percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales.

En el Ecuador se destaca en la psicomotricidad como instrumento de educación, al igual que su importancia en la educación corporal, puesto que tiene una notable influencia en el cuerpo y en la mente, haciéndose imprescindible ampliar el campo de conocimientos acerca de la psicomotricidad en la edad infantil. El Comprender el comportamiento humano, ha sido un reto para científicos y grandes psicólogos desde siglos pasados. Pero ¿cómo entender el porqué de las respuestas manifestadas en la edad adulta? ¿Qué es lo que hace que el individuo responda de una u otra manera durante la interacción con su entorno?

Es interesante conocer y rescatar algunos conceptos que tienen que ver con ello, tal es el caso de la psicomotricidad, disciplina que estudia al hombre desde la articulación de sistemas anatomo fisiológicos, psicológicos y sociales, descodificando el campo de significaciones que el cuerpo y el movimiento en relación generan y que constituyen las señales de su salud, su desarrollo, sus posibilidades de aprendizaje e inserción social, tal como aporta (CHOKLER, 1938)

da a conocer que a medida que el niño y niña se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo.

CAPITULO I

ANTECEDENTES

Según los Psicólogos **Grooss y Claparede** "Establecen una categoría llamada juego de experimentación en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos".

La definición dada por los psicólogos ya mencionados posteriormente la implementación del juego, como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la primera infancia comprendida entre los o a 5 años de edad ayuda al desarrollo y maduración integral de los niños y niñas en proceso de formación.

(CHOKLER, 1938) da a conocer que a medida que el infante se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este Psicólogo menciona que el juego no es más que una forma para seguir el proceso de la vida.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. Cabe mencionar que el juego es un ensayo de un trabajo donde el niño adquiere responsabilidades y autonomía, el juego está representado de forma imaginativa y divertida, haciendo que el niño y niña desarrolle sus habilidades.

Según los psicólogos Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos psicólogos, las características propias del juego permiten al niño y niña expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Según el psicólogo Guy Jacquin el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño y niña el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

El Psicólogo menciona que el juego tiene como finalidad el lograr un objetivo o resolver un problema siguiendo las pautas o reglas que cada juego tiene siempre en un marco de espontaneidad y de diversión, mientras más la edad de los niños y niñas aumenta las reglas y la estructuración del juego ira alcanzado puntos más altos hasta volverse un ensayo más próximo a un trabajo.

Según Segismund Freud (1924) y Erikson (1950), el juego ayuda a que el niño y niña desarrolle la fuerza de su ego. A través del juego el niño y niña puede resolver conflictos entre él y el súper ego. Motivado por el principio del placer, el juego es una fuente de gratificación. Es también una respuesta catártica que reduce la tensión física y da al niño y niña un dominio sobre las experiencias abrumadoras. Por lo tanto el juego es placentero cuando se realiza espontáneamente y el niño o la niña son los protagonistas en la resolución de un conflicto o problema suscitado en el juego y debido a estos eventos programados logran su independencia.

Alonso (1985), define el juego como "…la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño y niña libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende". Los juegos en los niños y niñas son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

1.01CONTEXTO

MACRO

En el Ecuador según las investigaciones del Ministerio de Educación da a conocer que uno de los problemas que afronta la educación en el país es el poco desarrollo de las aptitudes motrices, expresivas y creativas en los niños y niñas sobre todo en la primera infancia que comprende desde 0 a 5 años de edad lo que ha generado un grave problema que afecta el rendimiento escolar en las siguientes etapas de su vida estudiantil.

En los últimos años el país se ha centrado en la educación inicial en que los niños y niñas aprendan a punzar, rasgar, armar, trozar, etc. sin respetar su edad cronológica, dejando de lado el desarrollo motriz aspecto importante en la adquisición de futuros aprendizajes con un mayor grado de complejidad. Este fenómeno es evidente en los Centro de Desarrollo del Talento Infantil sobre todo en la Instituciones particulares en donde los padres anhelan que sus hijos aprendan a punzar, rasgar, armar, trozar. En ciertos establecimientos educativos particulares del país se establecen planificaciones curriculares que no están acorde con las necesidades básicas de los niños y niñas, con el fin de lucrarse mas no con el fin de dar una educación de calidad.

Otra situación que es la falta de capacitación de los docentes de los Centros de Desarrollo del Talento Infantil siendo los únicos perjudicados los niños y niñas. Además se estableció que no existe recurso didáctico dirigido a docentes para

desarrollar la motricidad gruesa, de acuerdo al medio en que se encuentran mediante actividades prácticas, innovadoras cuya estrategia de aprendizaje sea el juego.

A nivel del país la Educación Inicial apunta al desarrollo integral del niño y niña pues considera al infante como un ser único, singular, con necesidades, características e intereses propios de su etapa evolutiva. En tal virtud se aspira matizar una propuesta curricular que intente satisfacer el desarrollo de sus capacidades biológicas, psicomotoras, cognitivas, sociales, emocionales y afectivas conforme a su cultura y la realidad del contexto en que se desenvuelve.

MESO

La provincia de Pichincha, en la universidad Central del Ecuador en el año 2008 se centró en desarrollar una serie de actividades del juego simbólico para ayudar en el desarrollo de la motricidad gruesa, las cuales ayudarán a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de correr, coordinación, equilibrio y lateralidad estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleve a mantener una buena calidad de vida.

El problema de motricidad gruesa en los niños y niñas, a nivel de la provincia de Pichincha constituye un motivo de mucha preocupación en los docentes, tomando en cuenta que la mayoría de los educandos pueden mostrar diferentes alteraciones corporales como también la disminución de la autoestima.

El MIEES ha adoptado la estrategia de que cada centro de desarrollo infantil, al igual que los CIBV, desarrollen sus propias estrategias en dependencia de sus necesidades por lo que se ven inmersos en la creación de actividades lúdicas, que pretendan disminuir el índice de alteraciones corporales en los niños y niñas. Así los docentes tomarán consciencia y se comprometerán a un trabajo solidarizado por el bienestar de los educandos.

Este esfuerzo en conjunto, como fin último debe incorporar resultados y cumplir con los objetivos para intrínsecamente la parte afectiva del niño y la niña permita mejorar su autoestima y desarrollo motor. De esta manera se pretende colaborar con los niños y niñas para que obtengan un buen desarrollo psicomotor.

De acuerdo a las investigaciones realizadas por la "UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR ESTATAL FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN" argumenta que existe un porcentaje de Niños 35 53% Niñas 31 47% Niños/Niñas 66 100% 10 de investigación de la Lcda. Gómez Maritza y Chávez María en un proyecto de tesis desarrollado en Perú (2009, denominado "Actividades lúdica para desarrollar la capacidad de cálculo en alumnos del segundo grado de educación primaria de la I.E. Gonzalo Ugás Salcedo, de Pacasmayo" afirman: "las actividades lúdicas son recursos de aprendizaje indispensable para la educación integral del niño y niña.

Por lo que en el contexto escolar debería integrarse dentro del programa de la asignatura de una forma seria y rigurosa", haciendo énfasis en la seriedad de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el aula.

MICRO

El presente proyecto hace referencia al juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad en el CIBV. "LUZ DE MI VIDA" en la provincia de Pichincha cantón Centro Histórico de Quito, en el periodo 2014 – 2015.

De acuerdo a las encuestas realizadas a los docentes en el CIBV "LUZ DE MI VIDA" se puede decir que existe un porcentaje del 88% de docentes que no saben cómo aplicar el desarrollo en la motricidad gruesa y el 12% de docentes que tienen el conocimiento de cómo desarrollar la motricidad gruesa través del juego Simbólico en infantes de 3 años de edad, por lo tanto en el CIBV. "LUZ DE MI VIDA", se observa la problemática que los docentes no utilizan al juego como una herramienta metodológica para el adecuado desarrollo integral y en especial la motricidad gruesa, creatividad, imaginación, mediante este proyecto se pretende evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los educandos, además de proponer las actividades lúdicas como un instrumento didáctico eficiente para el alcance de los objetivos pedagógicos.

El propósito fundamental es encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la sicomotricidad, creatividad e imaginación a través del juego simbólico por medio del cual cada una de las actividades estará encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño y niña, que se prepare física y mentalmente para su proceso de enseñanza aprendizaje del mismo modo se llevará a cabo la estimulación de la motricidad gruesa a través del juego simbólico en los niños y niñas de 3 años de edad del CIBV "LUZ DE MI VIDA"DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.

1.02 JUSTIFICACIÒN

PROBLEMA:

Desconocimiento del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa por parte de docentes, en el CIBV "Luz de mi Vida".

Justificación de la Investigación:

La autora del proyecto considera que este tema es importante debido a que el juego es vital en el desarrollo integral de los infantes, porque mediante el juego se desarrolla la imaginación, creatividad y lenguaje. Por lo cual se deberá generar herramientas en beneficios y oportunidades maravillosas para explorar la creatividad e imaginación de los educandos siendo el juego una fuente motivadora, para lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

Debido a la falta de información sobre el juego simbólico y la importancia que tiene en el desarrollo de la motricidad gruesa en la edadde 3 años, es relevante crear nuevas expectativas y estrategias metodológicas que ayude a una mejora continua en el ámbito de la educación, como parte fundamental en la primera infancia de tres años. El impacto que se pretende con el desarrollo del tema es, que se tome en cuenta el juego simbólico como medio de trabajo intencional en el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 3 años de edad.

Por lo tanto considero valioso llevar a cabo esta investigación debido a que en la **Ley de cultura física, deportes y recreación con su correspondiente reglamentación. Título I, Capítulo Único** Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación.- La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las funciones del estado.

La Constitución de la República del Ecuador en la sección quinta, en el artículo 45 prescribe: "Las niñas, niños, y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Los infantes y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía, a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura; al deporte y a la recreación; a la seguridad social; a tener una familia y

disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecte, a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de su pueblo y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes salvo que fuera perjudicial para su bienestar"

En la declaración de los derechos humanos para los de la primera infancia y adolescentes, en el artículo 3 literal c), Declara estudiar y jugar en su entorno seguro y agradable. La Convención de las Naciones Unidas11 sobre los derechos del niño, afirma en su artículo 31:

"1. Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística."

"2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente de la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas, en condición de igualdad, para que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento."

En el Art. 343.- de la constitución de la república del Ecuador dice que: "El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el

aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente". "El artículo 343, que también forma parte de la descripción del Régimen del Buen Vivir, se refiere a los objetivos del sistema nacional de educación. Entre dichos objetivos podemos destacar la

centralidad del estudiante en el proceso de enseñanza/aprendizaje, que es un principio pedagógico de enorme importancia para la consecución de seres humanos desarrollados holísticamente, y la visión intercultural que estará integrada en el sistema nacional de educación, caracterizada por el respeto a la diversidad de nuestro país".

El Artículo 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a 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, este artículo destaca la importancia del derecho a la educación de todos y todas a su vez el acceso a las instituciones sin discriminación alguna y como un deber prioritario del estado.

Art. 40 del Reglamento de la LOEI en el Nivel de educación inicial dice que.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. En consecuencia de haber palpado que no se da la validez que tiene el juego como instrumento de enseñanza en el proceso formativo se ha visto la necesidad de elaborar un taller didáctico del juego simbólico, como ayuda en la motricidad gruesa dirigido a los docentes del CIBV "LUZ DE MI VIDA" del Distrito Metropolitano de Quito en el periodo 2014-2015

APENDICE A

Definición del Problema Central

TABLA 1

MATRÍZ DE FUERZA T					
Situación empeorada	**Situación actual**				**Situación mejorada**
Niños y niñas con afectaciones en la motricidad gruesa.	Desconocimiento del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa por parte de docentes.				Niños y niñas con un buen desarrollo de la motricidad gruesa acorde a su edad y sus necesidades.
Fuerza impulsadoras Objetivos específicos	**I** (INTENSIDAD REAL)	**PC** (POTENCIALIDAD DE CAMBIO)	**I** (INTENSIDAD REAL)	**PC** (POTENCIALIDAD DE CAMBIO)	**Fuerzas bloqueadoras Problemas específicos**
Preparar a los docentes mediante la capacitación sobre el juego simbólico y cómo influye en la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años.	1	5	1	5	Escasosprogramas de capacitaciones sobre el juego simbólico y cómo influye en el desarrollo de la motricidad gruesa.
Impartir charlas a los docentes que ayuden a concientizar la importancia de que el juego es el pionero en el desarrollo integral del niño y niña.	1	5	1	5	Desinformación por parte de los docentes en la actualización de nuevas metodologías como es el juego simbólico. Y su aporte en la motricidad gruesa
Orientar a los docentes por parte de las entidades correspondientes sobre la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años.	1	4	1	4	Inexistentes programas de capacitación sobre la importancia e influencia del juego simbólicos en el proceso de enseñanza aprendizaje
Impartir talleres de socialización sobre el juego y como ayuda al desarrollo integral de los educandos.	1	5	1	5	Falta de cultura en tomar el juego como herramienta para llegar al conocimiento.

1.03.01 ANÁLISIS DE LA MATRZ T

La Matriz T está estructurada por los siguientes parámetros:

Situación Actual, tenemos el Desconocimiento del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa por parte de docentes, esto se debe a que no se toma en cuenta el juego simbólico como un principio primordial y herramienta fundamental para el desarrollo holístico de los niños y niñas.

Situación Empeorada, en la cual tenemos niños y niñas con afectaciones en la motricidad gruesa, debido a que si no se desarrolla la parte corporal y motriz de los niños y niñas esto afectará directamente al desempeño escolar y a su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Situación Mejorada, tenemos que mediante el juego simbólico se desarrollarán niños y niñas con un buen desarrollo de la motricidad gruesa acorde a su edad y sus necesidades.

SITUACIÓN EMPEORADA

Este proyecto tiene como medio innovador a las fuerzas impulsoras que son:

Preparar a los docentes mediante la capacitación sobre el juego simbólico y cómo influye en la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad, por lo tanto con este proyecto se dará a conocer en los centros infantiles mediante

capacitaciones, charlas, sobre los beneficios que brinda el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de 3 años de edad, es por esto

que se le da una calificación en la potencialidad de cambio de 5, que es alto y la intensidad de 1 debido si tenemos docentes informados tendremos educadores actos para brindar una educación de calidad.

Impartir charlas a los docentes que ayuden a concientizar la importancia de que el juego es el pionero en el desarrollo integral del niño y niña. Porque este el medio que tiene este proyecto el para contrarrestar las fuerzas bloqueadoras, es por este motivo que tiene una potencialidad de cambio de 5 que en su escala es alto y la intensidad de 1, que es bajo porque para erradicar la falta de compromiso de las educadoras en la institución educativa, se va a fomentar una campaña de mejoras en el sistema educativo.

Orientar a los docentes por parte de las entidades correspondientes sobre la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años, debido a la importancia de la problemática las autoridades deben estar más comprometidas con mejorar la calidad de sus colaboradores de su institución es por este motivo que en el potencial de cambio tiene una puntuación de 5 que en su escala es alto y una intensidad de 1 porque si se logra que las autoridades se comprometan al cambio tendremos una educación de calidad

Talleres de socialización sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa y como ayuda al desarrollo integral de los educandos, porque la única manera de ayudar a los docentes y ha todo la comunidad educativa es impartiendo charlas acerca de la utilización del juego simbólico, y los beneficios que brinda en el desarrollo de la motricidad gruesa y como ayuda en la imaginación y la creatividad del niño y niña, en cuanto la puntuación de la potencialidad de cambio es de 5 que es alto. El objetivo de este tema es palear la falta de hábitos en auto educarse, en auto evaluarse, en consecuencia la intensidad es de 1, que es bajo porque existe una carencia de cultura auto educacional por parte de los docentes.

SITUACIÓN MEJORADA

Análisis de las Fuerzas Bloqueadoras son:

Escasos programas de capacitaciones sobre el juego simbólico y cómo influye el desarrollo de la motricidad gruesa, en la cual tiene una calificación de 1 en intensidad que es bajo, debido a que en el país no se abordan capacitaciones educativas sobre la libre expresión del juego y como ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo tanto la potencialidad de cambio es 5 que es alto, debido a que este proyecto será un apoyo para brindar información adecuada y objetiva a los educadores del CIBV "Luz de mi Vida".

Desinformación por parte de los docentes en la actualización de nuevas metodologías como es el juego simbólico. Y su aporte en la motricidad gruesa, en la cual tiene una calificación de 1 en intensidad que es bajo, debido a que los docentes no manifiestan su interés al realizar las actividades del juego simbólico

como medio para mejora notablemente la motricidad gruesa de los niños y niñas en proceso de maduración corporal. Es por esta razón que el potencial de cambio deseado es de 5 que en la escala utilizada es alto, debido a que con este proyecto se pretende cambiar esa desinformación por fuentes de investigación y que los docentes estén capacitados y actualizados para desarrollar el talento infantil de los educandos con calidad y calidez.

Inexistentes programas de capacitación sobre la importancia e influencia del juego simbólico en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto tiene en intensidad una calificación de 1 que es bajo, porque en el país no existe programas educacionales en donde impartan nuevas alternativas educativas para fortalecer la autoeducación en los docentes, por lo tanto la potencialidad de cambio es 4 que es medio alto, debido a que este proyecto será un medio para brindar información adecuada y útil a los docentes del CIBV "Luz de mi Vida". Para que mejoren sus potencialidades como educadores.

Falta de cultura en tomar el juego como herramienta para llegar al conocimiento, esto se debe a que los docentes carecen de una visión clara sobre el juego simbólico y los beneficios que tienen al trabajar con el juego como estrategia metodológica para lograr un objetivo en una actividad corporal, y en todos los ámbitos psicomotriz, lenguaje, socio-afectivo, cognitivo. Por este motivo tiene una calificación de 1 en la intensidad que en su escala es bajo, en cuanto en el potencial de cambio tenemos la puntuación de 5, que es alto porque para cambiar la educación

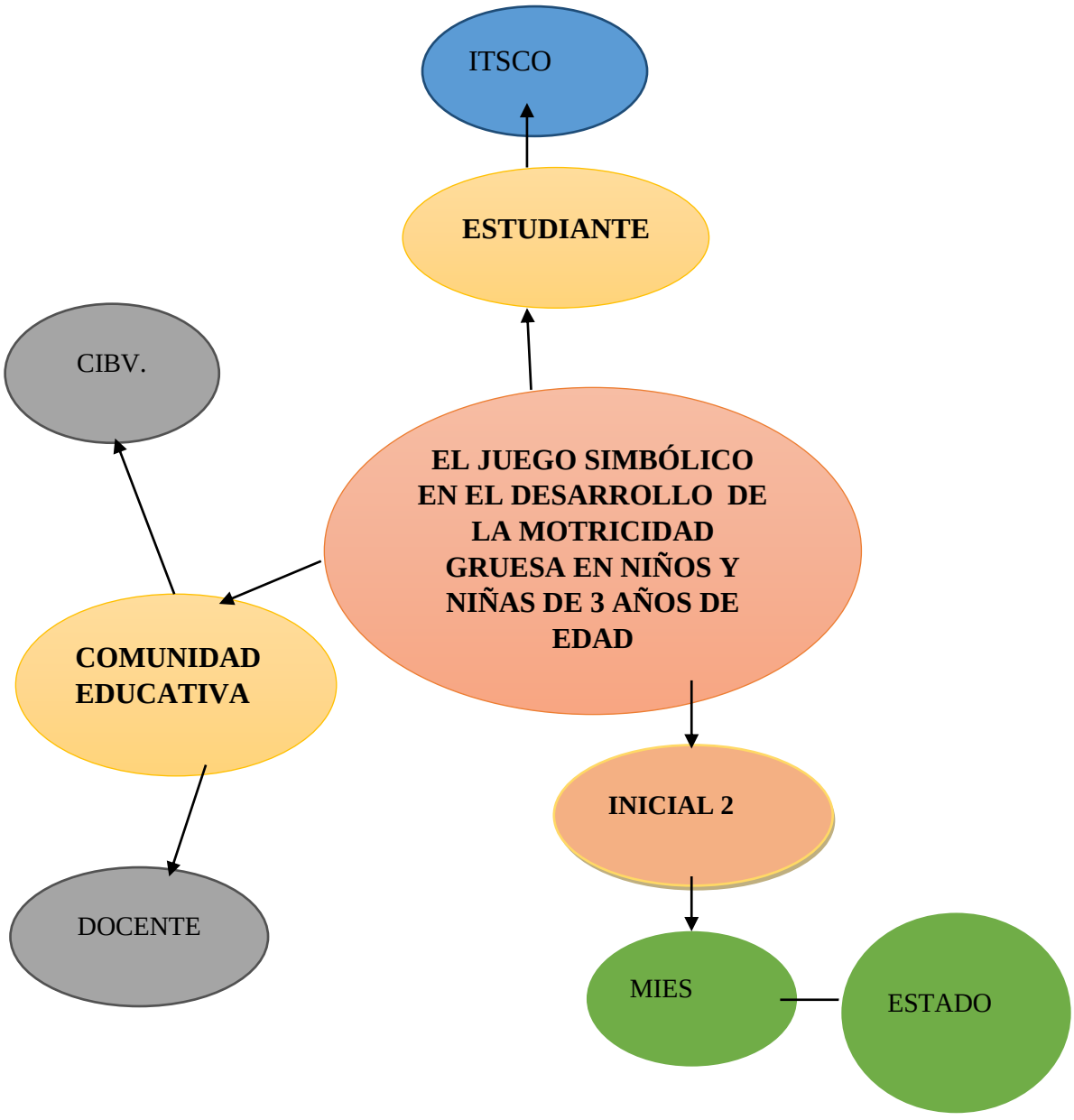
se necesita una información eficaz y eficiente acorde a la demanda y necesidad que la educación actual nos exige. **(VER APENDICE A)**

CAPÍTULO II

APENDICE B

MAPEO DE INVOLUCRADOS

FIGURA 1



2.02 ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE INVOLUCRADOS

Dentro del análisis de involucrados se determina los siguientes actores:

COMUNIDAD EDUCATIVA, el interés sobre el tema central es promulgar la utilización del juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa como herramienta pedagógica, el problema percibido es la falta de capacitación a los docentes, como recurso del Ministerio de Educación se establece en el Art. 343 que el sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente".

"El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades", el interés del proyecto es disminuir el desconocimiento del juego y aumentar el nivel de aplicación del desarrollo del juego, y el conflicto que se presenta es la falta de personal capacitado.

INICIAL 2, cuyo interés sobre el problema central es guiar y dar apoyo al desarrollo integral de niños y niñas, el problema percibido es las escasas actividades sobre el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa, y como recurso el Inicial 2 establece en el Art. 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a 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, el interés del proyecto es la correcta utilización del juego simbólico como recurso para desarrollar la motricidad gruesa, y el conflicto que presenta es la insuficiente información acerca del tema.

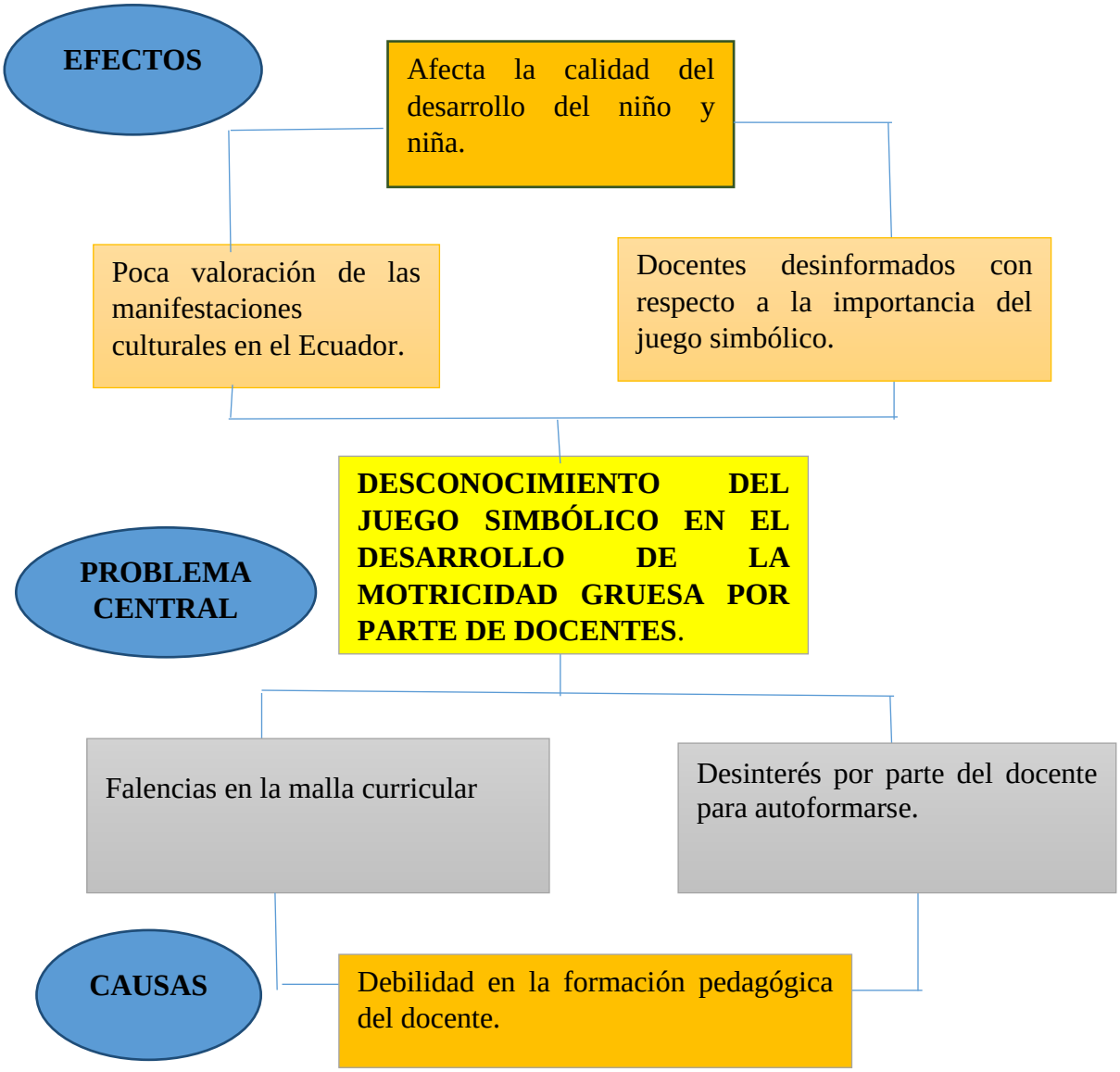
ITSCO, cuyo interés sobre el tema central es difundir la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, el problema percibido es la limitación de apoyo para generar expectativas sobre el tema, como recurso se establece en el Art. 26 también dice que las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

En el literal g del Reglamento de la LOEI en el artículo 3 dice que: La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir, el interés del proyecto es generar interés en los futuros docentes, y el conflicto que se presenta es la falta de espacios adecuados para recibir una orientación hacia los estudiantes. **(VER APENDICE B)**

CAPITULO III

APENDICE C
ÁRBOL DE PROBLEMAS

FIGURA 2



3.01.01 ANÁLISIS DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS

Dentro del árbol de problemas se tiene como punto de partida que hay un desconocimiento del juego simbólico como recurso pedagógico y su aporte en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual genera un completo desconocimiento por parte de los docentes, por lo tanto cabe mencionar las causas y efectos que detallo a continuación:

Como primera causa tenemos falencias en la malla curricular, en consecuencia esto repercute en el desarrollo integral de los niños y niñas. Por lo tanto tenemos como primer efecto, la poca valoración de las manifestaciones culturales en el Ecuador.

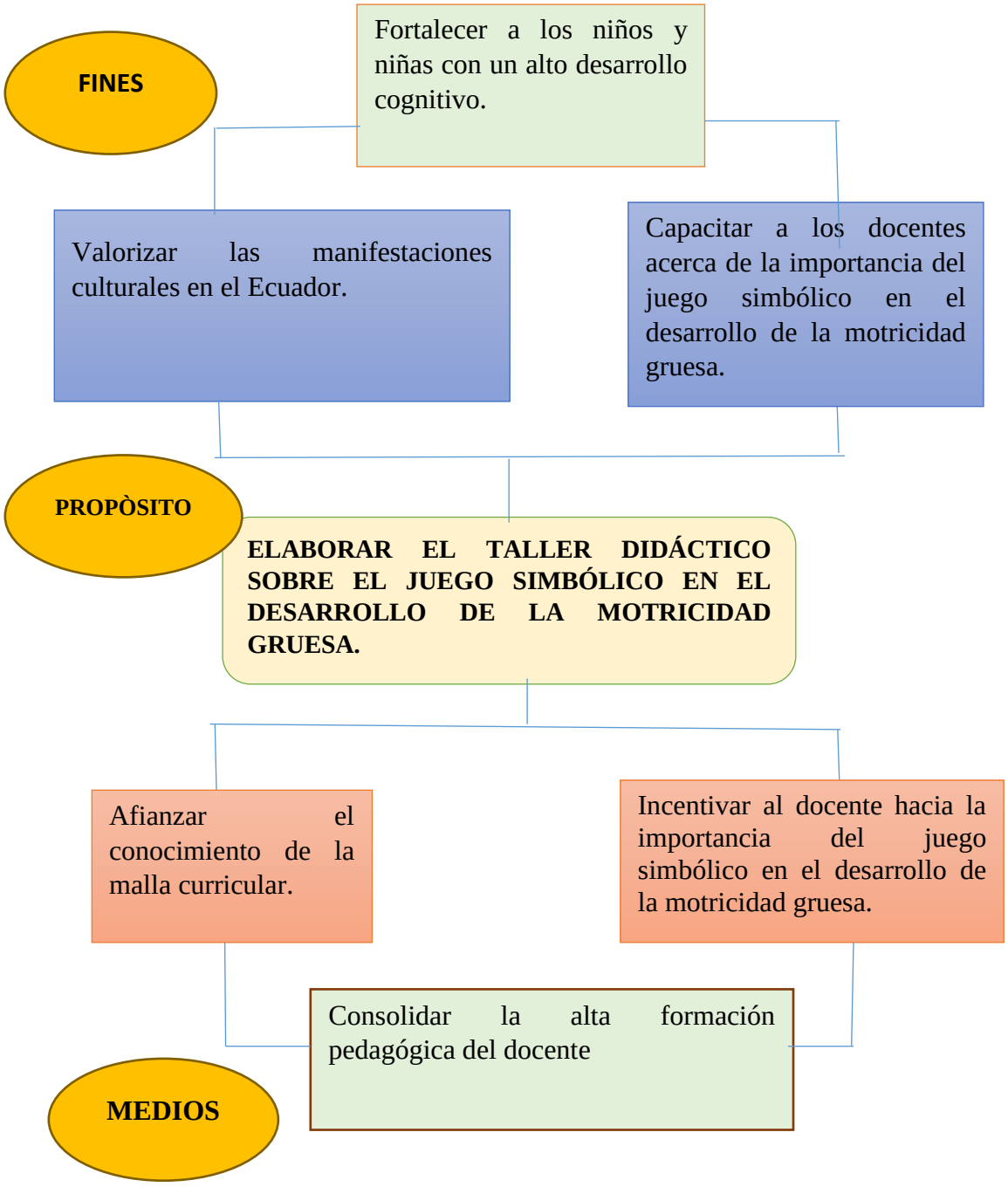
Como segunda causa tenemos el desinterés por parte del docente para autoformarse, en consecuencia esto perjudica de manera directa tanto en el desarrollo personal como también en el desempeño escolar, por lo tanto como segundo efecto se tiene docentes desinformados con respecto a la importancia del juego simbólico, por lo tanto se obtiene niños y niñas con un bajo rendimiento escolar.

Al mismo tiempo nos encontramos con la tercera causa que es la, debilidad en la formación pedagógica del docente en consecuencia se está propenso en transmitirá los niños y niñas una incorrecta utilización de este recurso pedagógico y como tercer efecto se tiene la afectación de la calidad del desarrollo del niño y niña. **(VER APENDICE C)**

APENDICE D

ÁRBOL DE OBJETIVOS

FIGURA 3



3.01 ANÁLISIS DEL ÁRBOL DE OBJETIVOS

Una vez analizado los problemas con sus respectivas medios –fines tomando como prioridad y partiendo de los intereses, necesidades de los niños y niñas la importancia de los grandes beneficios que pueden obtener los educandos solucionando y tratando paulatinamente de resolver en gran medida la problemática del desconocimiento del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en el CIBV "LUZ DE MI VIDA".

El propósito del proyecto es elaborar el taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, para poder lograr este propósito tenemos los siguientes medios y finalidades que son:

Como primer medio se tiene afianzar el conocimiento de la malla curricular, ya que los docentes deben estar preparados a lo que demanda los conocimientos acerca de las materias que exige la malla curricular, para transmitir a los infantes una educación de calidad y calidez, y como primera finalidad se tiene la valorización de las manifestaciones culturales en el Ecuador.

El segundo medio es incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que los niños y niñas son vulnerables y necesitan de la ayuda de los docentes para llevar una vida mejor en el futuro, y como segunda finalidad es capacitar a los docentes acerca de la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, a través de talleres y actividades.

El tercer medio es consolidarla alta formación pedagógica del docente, donde que desarrolle métodos de enseñanza y aprendizaje para obtener una educación de calidad y calidez, estos medios permitirán que se cumpla los objetivos del proyecto, y como tercera finalidad es fortalecer a los educandos con un alto desarrollo cognitivo. **(VER EL APENDICE D)**

CAPITULO IV

4.01 ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE ALTERNATIVAS

En la matriz de análisis de alternativas se observa el primer objetivo que hace referencia al afianzamiento del conocimiento de la malla curricular, su categoría es de 4 que es media alta, el impacto que genera sobre este propósito está dentro de este parámetro, ya que este objetivo obliga la exigencia de los conocimientos de las materias a impartir y como resultado beneficiara de manera adecuada a los educandos en la enseñanza y aprendizaje.

En la factibilidad técnica su categoría es de 5 que es alta ya que se cuenta con la información adecuada que proporciona la institución, para obtener los conocimientos de las diferentes materias que se llevará a cabo en el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje.

En la factibilidad financiera la categoría es de 4 que es media alta, porque se cuenta con la ayuda del CIBV a través de capacitaciones y los recursos económicos necesarios, la factibilidad social, alcanza una puntuación de 3 que es medio, ya que se cuenta con la predisposición de la práctica docente en adquirir conocimientos acerca de la malla curricular y como abordar cada una de ellas.

En la factibilidad política su categoría es de 5 que es alta, ya que se cuenta con el apoyo de los distintos campos analizados para que el objetivo se plasme y evidencie en los niños y niñas, todos los aspectos mencionados convergen en los beneficios que nos desprenderá el conocimiento de las materias que contiene la malla curricular.

El segundo objetivo que hace referencia a incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa., su categoría es de 4 que es media alta, el impacto que genera sobre este objetivo va a beneficiar de manera adecuada a los niños y niñas en el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico, dentro de este objetivo consecuentemente se va a ir generando más beneficios ya no solo en el juego simbólico sino también en aspectos cognitivos y afectivos.

En la factibilidad técnica su categoría es de 5 que es alta ya que se cuenta con estrategias para lograr que se concrete el objetivo, en la factibilidad financiera la puntuación es de 4 que es media alta, porque se cuenta con apoyo del CIBV. Como cuarto punto se tiene la factibilidad social, la puntuación es de 3 que es medio, ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades de la institución, en la factibilidad política su categoría es de 5 que es alta, ya que se cuenta con el apoyo de los distintos campos analizados para que el objetivo se plasme y evidencie en los educandos.

El tercer objetivo es consolidar la alta formación pedagógica del docente, su puntuación es de 5 que es alto, el impacto que genera sobre este propósito es desarrollar los métodos de enseñanza y aprendizaje, para obtener una educación de calidad y calidez, la factibilidad técnica es de 5 que es alta, ya que los docentes poseen altos conocimientos pedagógicos a desarrollar en los infantes.

En la factibilidad financiera la categoría es de 4 que es media alta porque se cuenta con la ayuda del CIBV a través de capacitaciones, en la factibilidad social la puntuación es de 5 que es alta, ya que se cuenta con la predisposición del docente para adquirir y compartir nuevos conocimientos, en la factibilidad política la calificación es de 5 que es alta, los docente al adquirir y compartir conocimientos del tema a desarrollar, propiciarán una integración de los mismos con el manejo del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, provocando experiencias gratificantes en los niños y niñas.

El cuarto objetivo de la matriz de análisis de alternativas se observa la elaboración del taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, la categoría es5 que es alta. El impacto del proyecto, es generar el desarrollo de la imaginación y la creatividad en docentes, a través del juego simbólico, esto permitirá un mejor desarrollo de la motricidad gruesa, por lo tanto habrá un mejor desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

En la factibilidad técnica su categoría es de 4 que es media alta, debido a que se cuenta con docentes dispuesto, colaboradores a auto educarse y permitir que el objetivo y todo este proyecto en general se lleve a cabo, en la factibilidad financiera tiene un impacto de 4 que es media alta, porque con la disposición de docentes tendremos todo el apoyo del CIBV, y todos los recursos tanto económicos como humanos.

En la factibilidad política la categoría es de 5 que es alta, nos da el mismo resulta porque todos los mandatos apunta a una misma dirección que es el niño y niña, tiene derecho a tener una educación de calidad a desarrollarse de una manera íntegra. **(VER APENDICE E)**

4.02 ANÁLISI DE LA MATRIZ DE IMPACTO DE OBJETIVOS

El análisis del impacto de objetivos que se lleva a cabo en el proyecto se califica con una puntuación de 85 siendo este resultado según la escala utilizada alto, ya que desde los diferentes objetivos a alcanzar generan expectativas y aceptación de los mismos, dentro de ellos tenemos:

Primer objetivo es afianzar el conocimiento de la malla curricular, la factibilidad de lograrse es la aceptación de parte del docente por capacitarse en el tema a desarrollarse, para que los principales beneficiarios sean los niños-niñas y docentes, porque al tener docentes capacitados e informados lo único que se puede esperar son resultados muy satisfactorios en la evolución del desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto.

En el impacto de género encontramos el mejoramiento del nivel profesional docente, se puede verificar que todo es con equidad de género debido a la gran diversidad y a los derechos de los niños-niñas y adolescente, estos aspectos se ubican en la escala de 4 que es medio alto, en el impacto ambiental se encuentra el mejoramiento de la calidad educativa, impulsándole al educando al cuidado del medio, esto permitirá un mejor desenvolvimiento en todas las funciones diarias tanto en la escuela como en la casa, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto.

La relevancia del objetivo se encuentra en la escala de 4 que es medio alto, esta calificación se la toma como el eje, debido a que es la prioridad en la capacitación del docente. y la búsqueda de nuevas estrategias metodológicas para compensar en lo posible esa necesidad que tienen los niños y niñas en desarrollar la motricidad gruesa a través del juego simbólico, en la sostenibilidad encontramos la asistencia de los maestros a las capacitaciones de la malla curricular pedagógicas, el tiempo invertido en las capacitaciones a los docentes es de gran ayuda porque a través de ese tiempo comparten ideas, interactúan, escuchan esto provoca el desarrollo a despejar dudas sobre el tema, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto.

Segundo objetivo es incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, la factibilidad de lograrse es a través del apoyo de capacitaciones para los docentes acerca del tema, ya que adquiere nuevos conocimientos para ser transmitido de una manera eficaz hacia los educandos, por lo tanto los principales beneficiarios son los docentes y educandos, porque al tener docentes prácticamente capacitados, empapados del tema a enseñar lo único que se puede esperar son resultados beneficiosos en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje a través del juego simbólico, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto.

En el impacto de género encontramos educadores con conocimientos suficientes para aplicar técnicas con metodología activa, como se ha venido señalando se puede usar este recurso para fomentar el respeto mutuo entre los docentes, niños-niñas y el medio en que se desenvuelve, este objetivo se encuentra

en escala de 4 que es medio alto, también esta herramienta es muy maleable ya que se la puede adaptar a cualquier tema que se desee enseñar.

Dentro del impacto ambiental el desenvolvimiento social en el entorno educativo es impulsar al niño y niña al cuidado del medio, esto permitirá un mejor desarrollo en todas las actividades diarias a realizarse, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto, dentro de la relevancia del objetivo se encuentra en la escala de 4 que es medio alto, esta calificación se la interpreta como muy importante ya que los docentes capacitados para brindar una educación de calidad transmiten sus conocimientos con eficacia y exactitud hacia los educandos para el buen desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico

En la sostenibilidad encontramos a los docentes que conocen del tema y utilizan una metodología actualizada para impartir su enseñanza-aprendizaje de una forma correcta hacia los educandos, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto.

Tercer objetivo es consolidar la alta formación pedagógica del educador, la factibilidad de lograrse es que el docente este predispuesto a recibir actualizaciones de información del sistema educativo a través de capacitaciones sobre los temas a abordar, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto.

Dentro del impacto de género, la alta capacidad retentiva de información., se puede verificar que todo es con equidad de género debido a la gran diversidad y a los

derechos de las niño-niña y adolescente, este recurso fomenta respeto, estos aspectos se ubican en la escala de 5 que es alto.

En el impacto ambiental el mejoramiento en el desenvolvimiento del entorno educativo, se puede impulsar la práctica de cuidado del medio ambiente en sus distintas formas, esto permitirá un mejor desenvolvimiento en el entorno, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto, dentro de la relevancia del objetivo se encuentra en la escala de 5 que es alto, esta calificación se la toma como el eje, debido a que es la prioridad en el cumplimiento de los derechos del niño y niña en relación a la educación de calidad y calidez.

En la sostenibilidad el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, el tiempo invertido en las capacitaciones a los docentes es de gran ayuda porque a través de ese tiempo comparten, desarrollan ideas sobre el tema, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto.

Cuarto objetivo es elaborar el taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, la factibilidad a lograrse son los principales beneficiados son los niños y niñas, porque al tener docentes prácticamente capacitados, empapados del tema a enseñar lo único que se puede esperar son resultados beneficiosos en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje a través del juego simbólico, este objetivo se encuentra en escala de 5 que es alto.

En el impacto de género encontramos menos problemas de aprendizaje, se puede verificar que todo es con equidad de género debido a la gran diversidad y a los derechos de los niños y adolescente y porque permitirá un mejor desenvolvimiento en todos sus funciones diarias, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto, dentro del impacto ambientales.

El mejoramiento de la calidad de vida de los infantes es decir impulsándole al infante al cuidado del medio, esto permitirá un mejor desarrollo en todas las actividades diarias, este objetivo se encuentra en escala de 5 que es alto, dentro de la relevancia del objetivo se encuentra en la escala de 5 que es alto, esta calificación se la interpreta como muy importante ya que los docentes desarrollan habilidades y capacidades de manera integral, para brindar una educación de calidad y calidez, ya que transmiten sus conocimientos con eficacia y exactitud hacia los educandos para el buen desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico.

En la sostenibilidad el fortalecimiento de los lazos entre docentes e infantes de una forma correcta hacia los educandos, ya que este factor genera respeto mutuo, este objetivo se encuentra en escala de 4 que es medio alto.

(VER EL APENDICE F)

4.03ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE MARCO LÓGICO

La matriz del marco lógico está compuesta por objetivos, indicadores, medios de verificación y supuesto. En el cual encontraremos información obtenida a través de una encuesta sobre los conocimientos que tienen las docentes en cuanto al trabajo con niños y niñas en el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico.

En la finalidad principal del proyecto es fortalecer a los educandos con un alto desarrollo cognitivo, por lo cual los educandos poseen un mejor desarrollo en la motricidad gruesa a través del juego simbólico. En cuanto al indicador el 100% de docentes, están de acuerdo que es importante consolidar el juego simbólico en los educandos para el desarrollo de la motricidad gruesa.

El medio de verificación se va a enfatizar en la nómina de docentes que consta en el CIBV y que presentan desconocimiento acerca del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa ya que es un documento legal que confirmara la asistencia de los docentes que están asistiendo al CIBV. Y el supuesto de esta finalidad es aplicar el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 3 años.

El propósito de este proyecto es elaborar el taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad, dirigido a docentes del CIBV, "Luz de mi Vida". Para que las educadoras

tengan un conocimiento acerca del mismo tema, para desarrollar la motricidad gruesa y lograr un buen trabajo con los educandos.

El indicador nos da a conocer que, 60% de docentes tienen una metodología adecuada, para brindar a los niños y niñas una educación de calidad y calidez, los docentes reconocen que aún les falta adquirir más información acerca del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años.

El medio de verificación que se tomara en cuenta es mediante encuestas entregadas a los docentes después de la socialización del taller del CIBV. "Luz de mi Vida", mediante la nómina de asistencia a las capacitaciones de las educadoras. Al respecto se busca que todos las desarrolladoras del talento infantil asistan a los talleres o se auto capacitan sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa. Y el supuesto de este propósito es fomentar talleres de capacitación para docentes mediante la estrategia metodológica del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.

El primer componente de esta matriz es afianzar el conocimiento de la malla curricular, ya que los docentes deben estar preparados a lo que demanda los conocimientos acerca de las materias que exige la malla curricular. El indicador se puede observar que el 50% de docentes determinan los beneficios que brinda el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico, en la cual los docentes asumen la responsabilidad de adquirir conocimientos sobre la malla

curricular que contiene diferentes materias a desarrollar, para obtener una educación de calidad y calidez.

El medio de verificación son los indicadores de la encuesta realizada. Y el supuesto es inyectar todo el interés para lograr la participación de los docentes en las capacitaciones que permitirán ayudar a adquirir nuevos conocimientos hacia los educandos.

El segundo componente es incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que los niños y niñas son vulnerables y necesitan de la ayuda de los docentes para llevar una vida mejor en el futuro. El indicador nos da a conocer que el 50% de docentes utilizan las metodologías según hayan aprendido en la práctica pedagógica.

Por lo cual los infantes no pueden adaptarse a cualquier metodología pues puede ser erróneo para el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico. Por lo que deben regirse por una metodología que le permita a los párvulos realizar las actividades sin dificultades. El medio de verificación es a través de los registros estadísticos en base a encuestas realizadas en el CIBV. "Luz de mi Vida".

El supuesto es buscar bases científicas que ayuden a mejorar significativamente el juego simbólico en el desarrollo en la motricidad gruesa.

El tercer componente es la consolidar la alta formación pedagógica del docente, para que desarrolle métodos de enseñanza y aprendizaje para obtener una

educación de calidad y calidez, este medio permitirá que se cumpla los objetivos del proyecto. El indicador nos da a conocer que el 90% de docentes, promoverán el interés por desarrollar la motricidad gruesa a través del juego simbólico en los educandos de 3 años de edad, a través del taller impartido.

El medio de verificación es a través de la socialización del taller y recopilación de los resultados obtenidos a través de las encuestas. El supuesto es padres preocupados por el interés de que exista ayuda mediante profesionales para el desarrollo de sus hijos e hijas. Por ultimo tenemos las actividades, en la que se llevara a cabo la elaboración del taller didáctico a través de actividades sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, la socialización de la misma y encuestas realizadas al CIBV. "Luz de mi Vida".

El indicador son los gastos corrientes y las aportaciones de afuera es decir usuarios del proyecto. Los medios de verificación son a través de facturas, notas de venta, recibos, de parte del ITSCO las tutorías, el asesoramiento y capacitaciones. Y como supuesto tenemos la falta de apoyo logístico y económico de parte, del ITSCO y el CIBV. "Luz de mi Vida", en el tema a desarrollar. **(VER EL APENDICE G)**

4.04 DIAGRAMA DE ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS

Dentro del diagrama de estrategias se va a partir por la finalidad que es fortalecer a los niños y niñas con un alto desarrollo cognitivo ,por lo tanto los educandos poseen un mejor desarrollo en la motricidad gruesa a través del juego simbólico, como propósito del diagrama es elaborar el taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, para poder lograr este propósito tenemos los siguientes medios que son:

El primer medio es el afianzar el conocimiento de la malla curricular, debido a que los docentes deben estar preparados a lo que demanda los conocimientos acerca de las materias que exige la malla curricular, para transmitir a los infantes una educación de calidad y calidez, como actividades se tiene:

- Preparar a los docentes mediante la capacitación sobre el juego simbólico y cómo influye en la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad.
- Impartir charlas a los educadores para que ayuden a concientizar la importancia de que el juego es el pionero en el desarrollo integral del educando.
- Orientar a los docentes por parte de las entidades correspondientes sobre la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 3 años.

El segundo medio es incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa por lo tanto niños y niñas son vulnerables y necesitan la ayuda de los docentes para llevar una vida mejor en el

futuro, dentro de este medio se va a ir generando más beneficios ya no solo en el juego simbólico sino también en aspectos cognitivos y afectivos. Como actividades se tiene:

- Impartir talleres de socialización sobre el juego y como ayuda al desarrollo integral de los educandos.
- Promover una educación de calidad y calidez, a través del taller.
- Encuestas a los docentes del CIBV. sobre la relevancia del tema.

El tercer medio es consolidar la alta formación pedagógica del educador, por lo tanto la información pedagógica en los docentes es necesaria ya que serán los encargados de dar uso e impulso a la educación, donde desarrollen métodos de enseñanza y aprendizaje. Como actividades se tiene:

- Capacitación a los docentes sobre el juego simbólico y cómo influye en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Elaboración del taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Socialización del taller..

(VER APENDICE H)

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.01 DATOS INFORMATIVOS

TITULO:

"El Juego Simbólico en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 años de edad". Taller Didáctico dirigido a los docentes del CIBV. "Luz de mi Vida", en el cantón Centro Histórico del Distrito Metropolitano de Quito, durante el año lectivo2015.

TALLER DIDÁCTICO SOBRE EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CIBV. "LUZ DE MI VIDA" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERIODO 2015.

- **Investigadora: Srta**. Diana Abigail Velasco Ango
- **Tutora del Proyecto de Grado:** Magister Ariamna Padrón Marttel
- **Beneficiados:** Docentes, niños, niñas y padres, madres de familia.
- **Ubicación:** Quito, Cantón Centro Histórico
- **Tiempo estimado para la ejecución:** Septiembre 2014 - Marzo 2015

5.02 INTRODUCCIÓN

Las personas, somos seres sociables. A lo largo del tiempo, al ser humano se le ha visto siempre buscar la compañía de sus semejantes y vivir en grupo. Desde el nacimiento, las personas están inmersas en un medio social, pero no nace social, sino que llega a serlo poco a poco. Una de las estrategias a las que acuden los niños y niñas para socializarse y para comprender la realidad social que les rodea es el juego.

El siguiente trabajo tiene como finalidad, en primer lugar, dar a conocer la importancia que tiene el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, como agente socializador, y qué papel desempeña el juego simbólico a la hora de que el niño y niña comprenda su realidad social.

5.03 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA:

El juego ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad. Los niños y niñas de todas las culturas y de todas las épocas han jugado, es decir, el juego ha existido siempre formando parte de los sucesos y actividades de la vida diaria. Aun teniendo un carácter universal y presentando una evolución según la edad, posee unas características diferentes en función de su contexto cultural. A pesar de tener unas características diferentes en cada cultura, tiene una serie de características que se cumplen siempre, y es que el juego simbólico es una actividad que surge de forma natural en los niños y niñas y constituye un modo peculiar de relacionarse con el entorno.

Es la actividad más importante de los niños-niñas, y no es simplemente una actividad de diversión para éstos, sino que es también un dinamizador de su desarrollo y un instrumento privilegiado para su aprendizaje, a la vez que ayuda a adquirir una serie de habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas. Una muestra de la importancia del juego simbólico se refleja en su reconocimiento explícito como un derecho fundamental en la infancia. Para ello, es necesario realizar un recorrido por lo que nos cuentan diferentes autores, con el fin de comprender cuál es la visión actual acerca de este tema y con la que se fundamentará este trabajo.

Para Vygotski, el juego simbólico constituye el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo próximo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia. Es decir, que el juego simbólico sirve de base a los

niños y niñas para poder desarrollar todas las capacidades y realizar los deseos que no pueden realizar en la vida real.

Huizinga (1968), por otro lado atribuye al juego simbólico los rasgos de ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias y que tiene su fin en sí misma y va acompañado de sentimientos de tensión, alegría y de ser de otro modo que en la vida corriente.

Stone y Church (1969), el juego simbólico como el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hacen los niños- niñas y que no puede ser incluida entre los asuntos serios de la vida. Además destaca cuatro aspectos distintos del juego infantil: convertir en juego todo lo que hace, sensación de probar los papeles para aprender y experimentar los estilos de vida que representan y además afirma que el juego simbólico es un reino distinto del mundo real.

Para finalizar las opiniones de los diferentes autores acerca del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa es necesario recalcar que el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa es una actividad libre, creativa y placentera necesaria para los seres humanos, que permite a éstos ensayar conductas sociales, asumir roles, descargar impulsos y emociones que facilite la preparación hacia la vida adulta.

5.04 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

La elección del tema "El juego simbólico como recurso para el desarrollo de la motricidad gruesa", ha sido el resultado de considerar la importancia que tiene el juego simbólico en el desarrollo del niño y niña.

Los docentes del CIBV. "LUZ DE MI VIDA", deben tomar conciencia de que el juego simbólico, tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada niño-niña y no debemos verlo sólo como sinónimo de esparcimiento, de diversión o de recreo, sino que resulta clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social, comunicativo o afectivo. Y no sólo eso, sino que además, a través del juego simbólico los niños y niñas desarrollan la motricidad gruesa, descubren sus posibilidades, aprenden a conocer el mundo que les rodea e interpretan la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas y además descargan impulsos y exteriorizan sus emociones y fantasías.

Todo ello, nos lleva a considerar el juego simbólico como una de las actividades básicas de la infancia, donde que se deja fluir espontáneamente la creatividad e imaginación. Además, si hacemos referencia al currículo de infantil, podemos observar que el juego simbólico se encuentra presente en todas las áreas del currículo, y no es considerado únicamente un recurso educativo, sino que además, constituye la metodología básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas en la etapa infantil.

"El juego simbólico forma parte de la tarea educativa. Además debemos tomar conciencia de que el juego simbólico, tiene un papel muy importante a la hora de que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de su entorno social, como son las diferentes profesiones que existen, los roles que desempeñan los adultos, la organización social y económica. Para terminar, la elaboración de la justificación de este trabajo resulta realmente interesante, puesto que a través de él, tomaremos mayor conciencia de que, desde la perspectiva actual, se considera que el juego simbólico no es sólo una actividad de diversión, sino que es también un activador de su desarrollo y un instrumento para su aprendizaje, a la vez que establece acciones que les conducen a adquirir habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas. Es por este motivo que a través de este proyecto pretendo elaborar una serie de actividades enfocadas a trabajar el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.

5.05 OBJETIVOS

Con la realización de este trabajo pretendemos desarrollar los siguientes objetivos

5.05.01 Objetivo General:

Preparar a las docentes por medio de un taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 3 años de edad.

5.05.02 Objetivos Específicos:

Capacidad de utilización del juego simbólico como método de aprendizaje.

- Valoración de la importancia del juego simbólico como medio de disfrute y de relación con los demás.

- Desarrollar actitudes de interés por conocer el juego simbólico y como ayuda está en el desarrollo de la motricidad gruesa.

- Avanzar y mejorar en la comprensión del mundo que les rodea.

- Ser capaces de conocer las formas básicas de organización social y económica.

- Lograr un aprendizaje y un avance significativo en el ámbito social

- Interacción social de los alumnos a través de las actividades realizadas en grupo.

5.06 FACTIBILIDAD

5.06.01 FACTIBILIDAD SOCIAL

Los seres humanos son socialmente activos y debe conocer la participación para solucionar las diferentes dificultades que se le presentan diariamente ya sea en su vida personal y en el medio social en el que se desenvuelve, en el presente proyecto será relacionado al ámbito educativo.

5.06.02FACTIBILIDAD POLÍTICA

Está regido a las disposiciones y a la normativa legal del CIBV. "Luz de mi Vida" y el Instituto Tecnológico Superior "Cordillera"

5.06.03FACTIBILIDAD FINANCIERA

El CIBV. "Luz de mi Vida", proporcionara el espacio físico para el desarrollo del taller y los recursos físicos y personales necesarios para la aplicación de la propuesta.

5.06.04 FACTIBILIDAD TÉCNICA

Se cuenta con los avances en la ciencia y tecnología, el uso de internet, libros y todo el material especializado para el desarrollo y aplicación de la propuesta.

5.06.05 FUNDAMENTACIÒN TEÓRICA

EL JUEGO DURANTE EL DESARROLLO INFANTIL

Observando a los niños y niñas podemos comprobar que, a medida que crecen juegan de manera diferente. Se evidencia que hay una evolución del juego a través del desarrollo infantil.

El autor y pedagogo Jean Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia, para ello ha establecido unos estadios evolutivos, en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Jean Piaget es la siguiente:

a) **Estadio Sensoriomotor, entre 0 y 2 años:** predomina el juego funcional o de ejercicio.
b) **Estadio Preoperacional, entre los 2 y los 6 años:** predomina el juego simbólico.

c) **Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años:** predomina el juego de reglas.

Además Jean Piaget describe, como simultáneamente a los demás tipos de juegos, va apareciendo el llamado juego de construcción, a partir del primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

El tipo de juego característico del niño y niña de tres años es el juego simbólico o juego de ficción ("hacer como si"). Se trata de una de las cinco conductas que caracterizan la aparición de la función de representación, aproximadamente en la mitad del segundo año de vida (las restantes son: la imagen mental, la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo). El juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño.

Nota: La autora del presente proyecto se enfocara específicamente solo en el juego simbólico.

TIPOS DE JUEGOS:

- **El juego funcional o de ejercicio:** repetición de una acción por placer (morder, chupar, lanzar, gatear).
- **El juego Simbólico:** simulación de situaciones, objetos y personajes no presentes en el momento del juego.
- **El juego de reglas:** presencia de reglas en el juego desde los primeros años.

- **El juego de construcción:** para dar soluciones a problemas y creaciones inteligentes.

ORIGEN Y DESARROLLO DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

La función simbólica es la capacidad de evocar un objeto o un acontecimiento que no está presente, a través de algún sistema de representación: gestos, imagen mental, lenguaje, dibujo, acciones significantes, juegos de ficción.

Los primeros símbolos o signos representativos del niño y niña son los que hacen posible el desarrollo de sus sistemas de representación; uno de estos signos es, por ejemplo, cuando el niño-niña, hace "como que bebe" de una taza vacía para representar la acción de beber.

Por ello, las experiencias emocionales y afectivas entre el niño y los otros son muy importantes para el desarrollo de la función simbólica. Las primeras actividades con intención comunicativa las realiza el niño y niña entre los ocho y los doce meses. Sus vocalizaciones pre verbales, que todavía no son palabras (ejemplo: "eto, eto", "ma", "tuta") y sus gestos, pueden tener diferentes funciones(Ejemplo: un niño y niña de trece meses que diariamente acude al rincón de las pelotas para jugar con ellas, el día que reestructuramos los rincones de la clase se muestra sorprendido y nos dice con gestos que las pelotas no están en su lugar habitual).

Desde esta posición piagetiana se le da a la función simbólica una importancia asimiladora y lúdica ya que, mediante acciones, gestos, palabras y juegos, los niños

exploran, organizan y afianzan sus conocimientos sobre el mundo físico y social en el que viven.

¿QUÉ ES EL JUEGO SIMBÓLICO?

Son juegos en los cuales los niños y niñas evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando en la realidad. Se trata de la capacidad de simbolizar, es decir, de crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Sucede cuando, por ejemplo, los niños juegan a ser superhéroes, las niñas juegan ser las mamás de las muñecas y demás. En la medida en que el niño y niña nace en un entorno que le espera con deseo y que le posibilita una interacción afectiva y emocional, se puede manifestar como un ser fundamentalmente social y activo.

El juego simbólico se centra en la actividad de su propio cuerpo (miradas, movimientos de brazos y piernas) para, poco a poco, ir incorporando los objetos que le rodean (manipularlos, explorarlos). Estas primeras manifestaciones emocionales, motrices y sensoriales del niño y niña constituyen un primer contacto con su entorno que le permitirá comenzar a conocer y a relacionarse con él y, mediante estas relaciones, conocerse también a sí mismo. Mediante el juego simbólico el niño y niña comienza a separar las cosas reales de su significado (ejemplo: separar el coche real del coche como concepto, y un coche de otro diferente). Dicha separación se realiza con el apoyo de un objeto sustituto que se asemeja en sus propiedades al objeto real que representa (ejemplo: un taco de madera hace de coche, un palo hace de caballo). A medida que el juego simbólico va evolucionando, el niño podrá ir prescindiendo de la acción sobre estos objetos sustitutos y así, podrá pensar en los

objetos reales sin verlos, porque ya será capaz de elaborar una imagen mental de los mismos.

El juego simbólico favorece la adquisición y el desarrollo del lenguaje porque para jugar se necesita nombrar los objetos y sus funciones, nombrar y comunicarse con las personas. A su vez, el lenguaje enriquece la actividad lúdica simbólica porque ayuda a interiorizarla, a organizar las percepciones y a experimentar las propias acciones con las cosas. Para finalizar, el juego simbólico es además un estímulo para el desarrollo de otras funciones intelectuales como la memoria, la atención, el rendimiento, la imaginación, la creatividad, la comunicación y la discriminación entre fantasía y realidad.

Definición:

Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Se trata de la capacidad de simbolizar, es decir, de la capacidad de crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos**.**

ESTRUCTURA DEL JUEGO SIMBÓLICO:

Son conductas que manifiesta la función simbólica:

Imitación diferida: el niño y niña evoca sucesos, objetos, acciones y es capaz de realizarlos posteriormente para satisfacer sus deseos.

Dibujo: trata de imitar la realidad, la primera forma del dibujo es el garabateo desordenado, después el garabateo ordenado tratando de representar objetos conocidos o imaginarios.

Imagen mental: el objeto, suceso, persona esta interiorizado y el niño y niña es capaz de construir mentalmente las partes faltantes de un todo. (Colocar las piezas faltantes de un rompe cabezas).

Lenguaje: permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento, manifestando el conocimiento que posee de los objetos, sentimientos y emociones e intercambia ideas

BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBÓLICO

- Permite al niño y niña representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño y niña.
- Desarrolla su lenguaje.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- Con el tiempo, el juego se va transformando y se parece cada vez más a la realidad.

DEFINICIÓN DE MOTRICIDAD

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades, La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados.

Encontramos dos tipos de motricidad:

- Motricidad gruesa
- Motricidad fina

A la autora del presente proyecto a la hora de trabajar el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad, se ubicara específicamente en la motricidad gruesa por lo que se define como:

¿QUÉ ES MOTRICIDAD GRUESA?

La motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño y niña va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

ELEMENTOS DE LA MOTRICIDAD GRUESA

- Esquema Corporal
- Dominio corporal dinámico
- Coordinación general
- Coordinación viso-motriz
- Equilibrio
- Ritmo
- Dominio corporal estático
- Tonicidad
- Autocontrol
- Respiración y relajación

A la autora del presente proyecto a la hora de trabajar el juego simbólico, se ubicara específicamente en un elemento de la motricidad gruesa que se define:

Coordinación viso-motriz.- Son movimientos dirigidos con ayuda de la vista.

5.07 METODOLOGÍA

La metodología utilizada fue un abordaje entre la cualitativa con algunos rasgos de la cuantitativa para expresar los resultados y realizar el cálculo numérico.

Para la tabulación y determinación de las necesidades del proyecto se utilizaron diferentes técnicas e instrumentos que nos permitieron determinar la cientificidad del problema, y las necesidades en la práctica educativa entre las que encontramos:

La encuestas realizadas a las docentes del CIBV "LUZ DE MI VIDA" para determinar el conocimiento que tienen sobre el juego simbólico y su desarrollo en la motricidad gruesa, la observación a clases, para constatar si en la práctica

desarrollaban la motricidad gruesa correctamente y el cálculo porcentual se utilizó para tabular los resultados y analizarlos.

5.07.01 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

Bibliográfica

5.07.02 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

De campo

Estudio que lo realizamos en el CIBV. "Luz de mi Vida", donde se produjo los acontecimientos, tiene la ventaja de la realidad, considerando a los niños-niñas, y docentes de cuidado como actores fundamentales de los hechos.

5.07.03PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION.

Con la recopilación de datos a través de encuetas a los docentes de los niños y niñas del CIBV. "Luz de mi Vida", se analizara el proceso de la información de la siguiente manera:

- Revisión de encuestas realizadas a docentes sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Tabulación de cada pregunta obtenemos estudios estadísticos para presentación de los resultados.
- Presentación gráfica.
- En la investigación realizada se utilizara los gráficos en pasteles de acuerdo al porcentaje que se calculara según los resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo a la matriz de mariológico.

TABLA 2

CUADRO DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos del proyecto.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Docentes.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Actividades del Juego Simbólico en el desarrollo de la motricidad Gruesa
4-¿Quién?	La autora Diana Velasco
5.- ¿Cuándo?	Año 2015
6.- ¿Dónde?	CIBV. "Luz de mi Vida"
7.- ¿Cuántas veces?	Una
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
9.- ¿Con qué?	Cuestionario
10.- ¿En qué situación?	Instalaciones de la Institución Educativa

Elaborado por: la autora Diana Velasco.

5.08ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA

Pregunta N°1 ¿Conoce qué es el juego simbólico?

TABLA 3 ¿QUÉ ES EL JUEGO SIMBÓLICO?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	6,6%
NO	14	93,4%
TOTAL	15	100,0%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 4 ¿QUÉ ES EL JUEGO SIMBÓLICO?

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 6,6% afirman conocer el juego simbólico y el 93,4% confirman no conocer. De los resultados tabulados se considera que los docentes desconocen el juego simbólico.

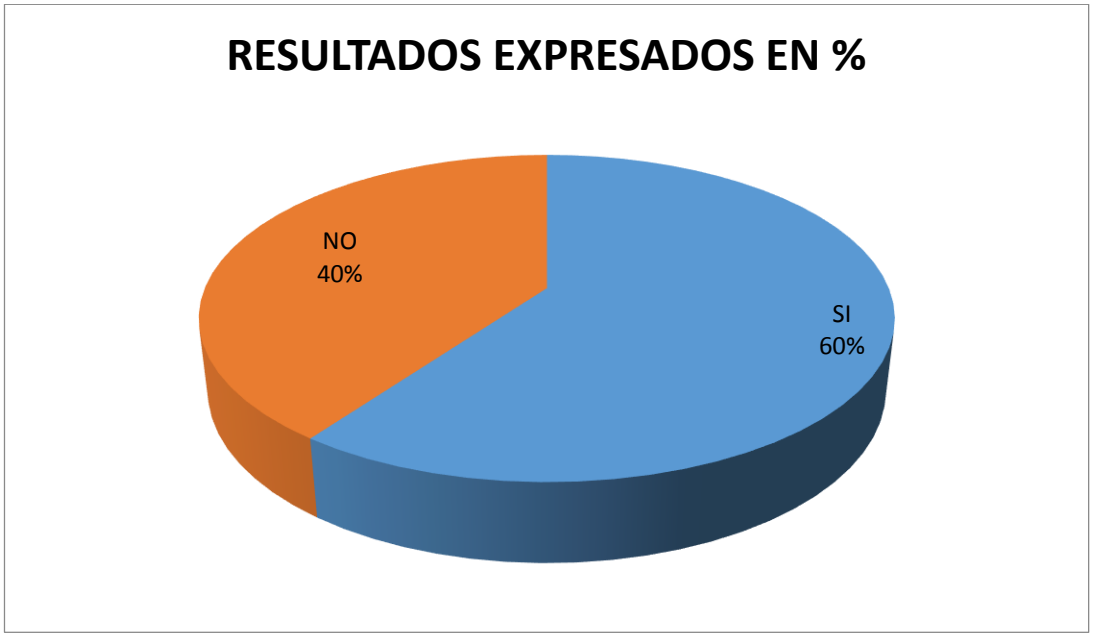
Pregunta N°2 ¿Conoce qué es motricidad gruesa?

TABLA 4 ¿QUÉ ES MOTRICIDAD GRUESA?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	60%
NO	6	40%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 5 ¿QUÉ ES MOTRICIDAD GRUESA?



Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 60% afirman conocer la motricidad gruesa y el 40% no conocen. De los resultados se considera que los docentes conocen la motricidad gruesa.

Pregunta N°3¿Conoce la división de la motricidad gruesa?

TABLA 5 DIVISIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	20%
NO	12	80%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 6DIVISIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 20% afirman conocer la división de la motricidad gruesa y el 80% confirman no conocer. De los resultados generados se considera que los docentes desconocen la división de la motricidad gruesa.

Pregunta N°4 ¿En su trabajo usted aplica el juego simbólico en las actividades diarias?

TABLA 6 APLICACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS ACTIVIDADES DIARIAS.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	6,6%
NO	14	93,4%
TOTAL	15	100,0%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 7 APLICACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS ACTIVIDADES DIARIAS

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 6,6% afirman realizar la aplicación del juego simbólico en las actividades diarias y el 93,4% no realizan la aplicación. De los resultados se considera que los docentes no realizan la aplicación del juego simbólico en las actividades diarias.

Pregunta N°5 En la planificación diaria incluye actividades dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico.

TABLA 7 ACTIVIDADES DIRIGIDAS AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DEL JUEGO SIMBÓLICO.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	6,6%
NO	14	93,4%
TOTAL	15	100,0%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 8 ACTIVIDADES DIRIGIDAS AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DEL JUEGO SIMBÓLICO.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 6,6% afirman incluir en la planificación diaria actividades dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico y el 93,4% no incluyen en la planificación diaria. De los resultados se considera que los docentes no incluyen en la planificación diaria actividades dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico.

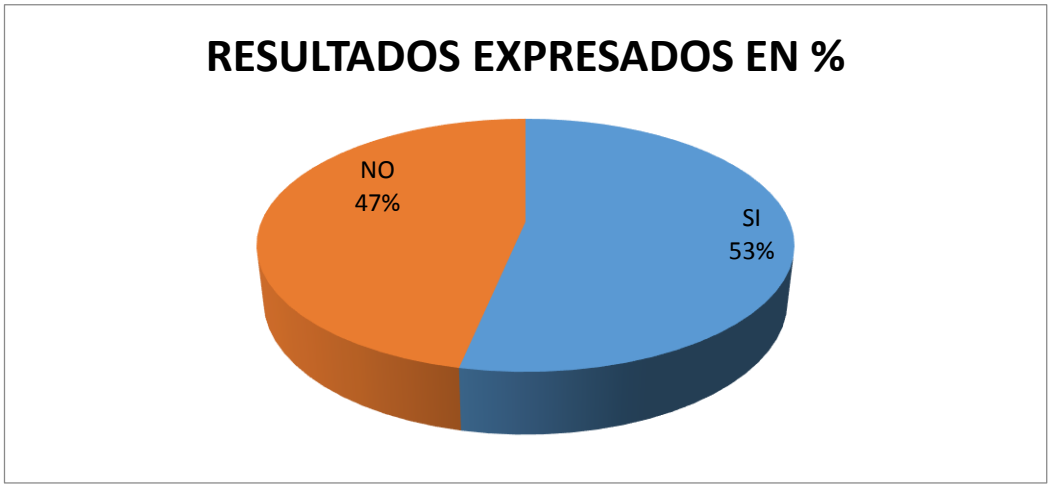
Pregunta N°6 ¿Considera usted que el juego simbólico debería aplicarse en todas las actividades?

TABLA 8 ¿EL JUEGO SIMBÓLICO DEBERÍA APLICARSE EN TODAS LAS ACTIVIDADES?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	53,3%
NO	7	46,7%
TOTAL	15	100,0%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 9¿EL JUEGO SIMBÓLICO DEBERÍA APLICARSE EN TODAS LAS ACTIVIDADES?



Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 53,3% afirman aplicar en todas las actividades el juego simbólico y el 46,7% no aplican en todas las actividades. De los resultados se considera que los docentes si aplican en todas las actividades el juego simbólico.

Pregunta N°7 ¿En el transcurso de sus actividades usted desarrolla la motricidad gruesa a través del juego simbólico?

TABLA 9 DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DEL JUEGO SIMBÓLICO.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	6,6%
NO	14	93,4%
TOTAL	15	100,0%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 10 DESARROLLAR DE LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DEL JUEGO SIMBÓLICO.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 6,6% afirman desarrollar la motricidad gruesa en el transcurso de sus actividades a través del juego simbólico y el 93,4% no desarrollan. De los resultados se considera que los docentes no desarrollan en el transcurso de sus actividades la motricidad gruesa a través del juego simbólico.

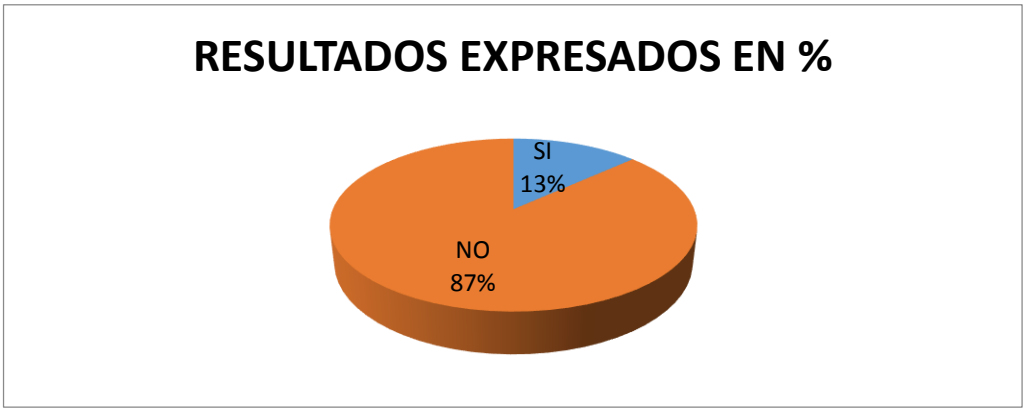
Pregunta N°8¿Considera usted qué es correcto que el juego simbólico sea básico para enfrentar el medio en que se rodea?

TABLA 10 EL JUEGO SIMBÓLICO ES BÁSICO PARA ENFRENTAR EL MEDIO EN QUE SE RODEA.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	13,3%
NO	13	86,7%
TOTAL	15	100,0%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 11 EL JUEGO SIMBÓLICO ES BÁSICO PARA ENFRENTAR EL MEDIO EN QUE SE RODEA.



Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 13,3% afirman qué es correcto que el juego simbólico sea básico para enfrentar el medio en que se rodea el 86,7% no es correcto. De los resultados se considera que no es correcto que el juego simbólico sea básico para enfrentar el medio en que se rodea.

Pregunta N°9 Realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo del juego simbólico.

TABLA 11 PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARTIENDO DEL JUEGO SIMBÓLICO.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	15	100%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 12 PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARTIENDO DEL JUEGO SIMBÓLICO.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 0% afirman realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo del juego simbólico y el 100%no realizan. De los resultados se considera que los docentes no realizan el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo del juego simbólico.

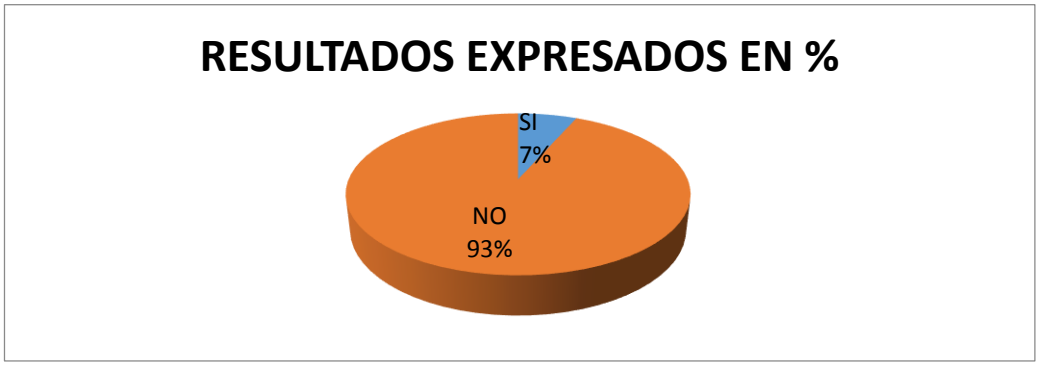
Pregunta N°10 Realiza usted un diagnóstico certero en sus estudiantes que le permita determinar el desarrollo de su motricidad gruesa.

TABLA 12 DIAGNÓSTICO CERTERO PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	6,6%
NO	14	93,4%
TOTAL	15	100,0%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

FIGURA 13 DIAGNÓSTICO CERTERO PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA.



Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANÁLISIS HE INTERPRETACIÓN DE DATOS

De los 15 docentes encuestados el 6,6% afirman realizar un diagnóstico certero en sus estudiantes para determinar el desarrollo de su motricidad gruesa y el 93,4% no realizar el diagnóstico. De los resultados se considera que los docentes no realizan el diagnóstico certero en sus estudiantes para determinar el desarrollo de la motricidad gruesa.

INSTITUTO TECNOLÒGICO SUPERIOR "CORDILLERA"

DEL DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

TALLER DIDÁCTICO DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CIBV. "LUZ DE MI VIDA" DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL PERIÓDO 2015.

EL JUEGO SIMBÒLICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA
NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD.

AUTORA. SRTA. DIANA A. VELASCO A.
T

AUTORA: SRTA. DIANA A. VELASCO A.
TUTORA: MAGISTER ARIAMNA PADRÒN M.

AÑO LECTIVO 2015

TALLER DIDÁCTICO "EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD" DIRIGIDO A LOS DOCENTES.

1.01 PRESENTACIÓN

La importancia del Juego Simbólico en el desarrollo de la Motricidad Gruesa. En la actualidad existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el sano desarrollo de los niños y niñas. Tanto los docentes como los padres de familia reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño y niña, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

La reflexión actual sobre la actividad lúdica gira en torno a los juegos y a la motricidad y su papel en cada cultura, la creación de nuevos juguetes cada vez más adaptados a las necesidades del niño-niña y la recuperación de los ya existentes, la creación de espacios dedicados al juego, así como el rol participativo que deben asumir los docentes y padres en las actividades lúdicas. El juego simbólico ha estado presente desde siempre, es la herramienta a través de la cual el ser humano "aprende" el mundo. A través de la imitación el niño y niña se esfuerza por comprender al adulto como persona y al entorno que lo rodea. A partir de la magia de la creatividad e imaginación de los juegos de roles, el niño y niña vive de una manera intensa y simbólica su asimilación a la imagen de los adultos, al mismo

tiempo que descubre sus múltiples posibilidades y comienza a interactuar con la sociedad en la cual se deberá insertar.

1.01.01 DESCRIPCIÓN DEL TALLER DIDÁCTICO

Tras la elaboración de esta guía acerca del juego simbólico como recurso para el desarrollo de la motricidad gruesa, para niños y niñas de 3 años de edad y el diseño de actividades que hemos elaborado, debemos analizar qué alcance tiene este trabajo y las oportunidades del contexto en el que ha de desarrollarse.

Con respecto al alcance de este trabajo, debemos considerar que tiene un alcance bastante amplio, ya que, como hemos podido observar en la elaboración y la puesta en práctica de las actividades está al alcance de cualquier docente, por lo que es un trabajo fácilmente aplicable al contexto de la educación. Además, los objetivos, los temas y las situaciones a tratar pueden ser fácilmente modificados según los intereses del docente y de los niños y niñas, por lo que esta metodología de trabajo puede englobar cómodamente cualquier tema que sea de interés, debemos tener en cuenta que los recursos materiales que se van a emplear, no suponen un elevado costo económico, y que gran parte del material que vamos a emplear puede ser elaborado por los propios educandos, aspecto que favorecerá el alcance de este trabajo para aplicarlo a todo tipo de circunstancias económicas, también debemos valorar que estas actividades se pueden aplicarse tanto con un grupo amplio como con uno pequeño, lo que nos da un mayor margen de alcance.

Con respecto a las oportunidades o limitaciones del contexto, hemos de tener en cuenta una serie de aspectos que expondremos a continuación:

En primer lugar, como ya hemos comentado a lo largo de la descripción de la guía, es un programa de actividades que puede aplicarse a cualquier contexto de educación infantil. A pesar de haber sido desarrollado para ponerse en práctica con un grupo de niños y niñas de 3 años de edad de educación infantil, aun es más fácil de aplicar con niños y niñas de 4 y 5 años de edad de educación infantil.

En segundo lugar, debemos hacer referencia a una de las limitaciones que se pueden observar con respecto al contexto de aplicación de las actividades de esta guía: la necesidad de los docentes de llevarlo a cabo en un aula amplia, para que los alumnos y alumnas dispongan del espacio suficiente en cada rincón y desarrollen adecuadamente las actividades.

En conclusión, el trabajo realizado dispone de una serie de características que lo hacen fácilmente aplicable a la educación y puede llegar a aplicarse con cualquier tipo de niños y niñas, y de contexto.

1.01.02 ¿CÓMO UTILIZAR ESTE TALLER DIDÁCTICO?

El Taller didáctico está estructurado sobre la adaptación simplificada de la concepción teórica del Juego Simbólico en el desarrollo de la Motricidad Gruesa, realizada por la Autora Srta. Diana A. Velasco Ango, y tutorada por la Magister Ariamna Padrón M.

El propósito principal de este instrumento de trabajo es de esclarecer los conceptos teóricos del Juego Simbólico en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa y de permitir una mejor comprensión de éstos. En este sentido, puede ser enfocado desde el punto de vista del "Juego". Con este término nos referimos a que debido a que, en general, los docentes poseen la propia experiencia de educar a niños-niñas y de conocer las prácticas y beneficios del juego Simbólico, tendrán un rol activo y protagonista al utilizar este taller didáctico. Al ser una herramienta de apoyo al aprendizaje, es necesario que cada persona que lo utilice, reflexione sobre sus propias experiencias pasadas y presentes. Específicamente, sobre su propio conocimiento práctico e intuitivo de las diferentes etapas del desarrollo del juego y sobre la importancia de la experiencia del Juego Simbólico en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa, a través del crecimiento de los niños y niñas.

1.02 ANTECEDENTES

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL ORIGEN DEL JUEGO SIMBÒLICO

A la hora de desarrollar la propuesta se basa en la experiencia práctica y en lo que autores relevantes dicen teóricamente sobre el tema.

Según Piaget, el origen del juego simbólico se encuentra en el desarrollo de las capacidades cognitivas. Así, para acceder a la función simbólica, el niño y niña debe haber adquirido previamente la "permanencia de objeto", es decir, ya no precisa tener objetos presentes para poder actuar con ellos puesto que ya posee la capacidad de evocarlos mentalmente. Mediante el juego simbólico va asimilando y aprendiendo al estar libre de las exigencias de acomodación al contexto y de dar explicaciones a los otros, puede dedicarse a representar objetos, acciones o situaciones por puro placer lúdico. Es por todo ello, el "juego simbólico" se convierte en un mecanismo básico de descontextualización y de desarrollo de la función simbólica.

Para Vigotsky en cambio, el origen del juego simbólico está en el desarrollo social y comunicativo. El niño y niña ha de moverse en un mundo social, relacionarse y comunicarse con otras personas con las que ejercitará e intercambiará los símbolos que vaya adquiriendo.

El juego simbólico son las relaciones que los niños y niñas establecen con las personas aparecen objetos que les provocan interés, quieren reconocerlos y darles significado. Los símbolos implican la capacidad de analizar objetos complejos en sus partes y comprender las relaciones existentes entre ellas. Al niño y niña le interesan las formas de los objetos, las posibilidades de aplicarles distintos esquemas de

acción, comunicarse acerca de ellos con las personas y es, en el segundo año de vida, cuando esta motivación comunicativa de compartir la experiencia con los objetos se conjuga con la capacidad de analizar sus propiedades y de representarlos con símbolos.

2. OBJETIVOS:

2.01 Objetivo General

Capacitar a los docentes para que ejerciten las actividades del Juego Simbólico, como mecanismo básico y espontáneo a través del desarrollo de la motricidad gruesa.

2.02 Objetivos Específicos:

1- Avanzar en el control y coordinación del propio cuerpo.

2- Descubrir y ejercitar las posibilidades expresivas del propio cuerpo.

3- Iniciar la adecuación del propio comportamiento al de los demás y la colaboración con los compañeros en las situaciones lúdicas.

4- Comprender las intenciones y mensajes que los niños y niñas le comuniquen.

5- Observar y explorar los espacios y desarrollar la capacidad de orientarse autónomamente en ellos.

6- Explorar y dar utilidad simbólica a objetos de la vida cotidiana.

3. CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS

PERFIL DEL NIÑO Y NIÑA DE 3 AÑOS DE EDAD

Característica motriz gruesa:

- La marcha se completa.
- Camina para adelante, para atrás, en puntas de pie, sobre los costados, talones y camina de costado.
- Patea una pelota hacia adelante.
- Domina, un poco, las frenadas bruscas.
- Mueve todo el brazo para dibujar.
- Saltan con los pies juntos hasta 30 cm.
- Sube las escaleras alternando los pies, sin ayuda.
- Pies más seguros y veloces.
- Aumenta y disminuye la velocidad con facilidad.
- Da vueltas más cerradas.
- Pedalea un triciclo.

Características motrices:

- Comen y beben sin derramar.
- No pueden estar mucho tiempo quietos.
- Le cuesta hacer dos cosas a la vez.
- La marcha se completa.
- Camina para adelante, para atrás, en puntas de pie, sobre los costados, talones y camina de costado.

- Patea una pelota hacia adelante.
- Tira una pelota con la mano.
- Atrapa una pelota que rebota la mayoría de las veces
- Domina, un poco, las frenadas bruscas.
- Mueve todo el brazo para dibujar.
- Saltan con los pies juntos hasta 30 cm.
- Sube las escaleras alternando los pies, sin ayuda.
- Toma la cuchara en posición supina.
- Le gusta la actividad motriz gruesa.
- Le atraen los lápices y se da una manipulación más fina del material de juego.
- Pueden hacer trazos controlados.
- Pueden apilar cubos de a 9 o 10.
- Pueden doblar un papel a lo largo y a lo ancho, pero no en diagonal.
- Pies más seguros y veloces.
- Aumenta y disminuye la velocidad con facilidad.
- Da vueltas más cerradas.
- Pedalea un triciclo.

Conducta adaptativa:

- No sabe señalar colores, algunos sí.
- Tiene sentido de la forma.
- Puede copiar un modelo. Ej. : cruz, círculo.
- Puede reconocer dos partes de una figura y unirlas.
- Parte de su geometría práctica es somático postural y no visual.

- Disfruta con arcilla, barro, masa, dactilografía.

Lenguaje:

- Comienza a formar frases cortas.
- Usan adverbios de tiempo y se equivocan.
- Aumenta el vocabulario (casi 1000 palabras)
- Hacen monólogos.
- El vocabulario aumenta por las conversaciones y canciones.
- Se debe entender lo que habla.

Conducta personal - social:

- Descubre que hay una realidad exterior independiente a él.
- Sabe que es una persona y que los demás también lo son.
- Realiza pequeños encargos.
- Aparece el complejo de Edipo.
- Tiene sentido del YO.
- Es inestable y tiene estallidos emocionales (berrinches)
- Puede ser violento con un objeto o juguete.
- Tiene ansiedad prolongada y celos.
- La llegada de un hermanito puede causar violenta angustia e inseguridad.
- Cuenta a sus compañeros lo que va a hacer.
- Tiene control de esfínteres.
- Le gustan los juegos solitarios. Juegos paralelos.
- Habla consigo mismo.

- No distingue las experiencias reales de las imaginarias.

4.0 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO

Esta propuesta del Juego Simbólico en el desarrollo de la Motricidad Gruesa para niños y niñas de 3 años de edad ha sido realizada para los docentes CIBV. "LUZ DE MI VIDA".

4.01 EVOLUCIÓN DEL JUEGO DURANTE EL DESARROLLO INFANTIL

Observando a los niños y niñas podemos comprobar que, a medida que crecen juegan de manera diferente. Se evidencia que hay una evolución del juego a través del desarrollo infantil.

El autor y pedagogo Jean Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia, para ello ha establecido unos estadios evolutivos, en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Jean Piaget es la siguiente:

a) **Estadio Sensorio motor, entre 0 y 2 años:** predomina el juego funcional o de ejercicio.
b) **Estadio Pre operacional, entre los 2 y los 6 años:** predomina el juego simbólico.
c) **Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años:** predomina el juego de reglas.

Además Jean Piaget describe, como simultáneamente a los demás tipos de juegos, va apareciendo el llamado juego de construcción, a partir del primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

4.01.01 TIPOS DE JUEGOS:

EL JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIO

Los juegos de ejercicio, propios del estadio sensorio motor, y por tanto de los primeros 2 años de vida, son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener de obtener el resultado inmediato

Esas acciones se pueden realizar tanto con objetos como sin ellos.

Por ejemplo:

- arrastrarse, gatear, caminar, balancearse son acciones que se consideran juegos de ejercicios con el propio cuerpo.
- Morder, chupar, lanzar. Golpear, gritar son acciones que se consideran juegos de ejercicios con objetos, donde se manipula y se exploran sensorialmente las cualidades del objeto.
- Sonreír, tocar, esconderse, son acciones que se consideran juegos de ejercicios con personas, donde se favorece la interacción social.

EL JUEGO SIMBÓLICO

Son juegos en los cuales los niños y niñas evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando en la realidad. Se trata de la capacidad de simbolizar, es decir, de crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos.

Beneficios: comprensión del entorno que nos rodea, desarrollo del lenguaje, imaginación

Evolución: Pre simbólico: empieza a identificar el uso funcional de objetos diarios.

Simbólico: imitación de escenas vividas de forma cotidiana.

EL JUEGO DE REGLAS

Habitualmente creemos que solo existe reglas en los juegos colectivos, como es el caso de los deportes o los juegos de mesa sin embargo, como se ha visto anteriormente, la regla está presente en el juego del niño y niña mucho antes, por ello el uso de reglas aparece antes de que el niño y niña llegue al periodo de las operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años.

A partir del uso de esas primeras reglas decididas y utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, los niños y niñas pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. En estos juegos de reglas los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer. Este es el caso de los juegos tradicionales como el lobo, el escondite inglés, a los que los niños y niñas de 4 a 5 años ya pueden empezar a jugar.

Beneficios: Aprende a respetar turnos, a ganar o perder, favorece el leguaje, la memoria.

Evolución: De lo individual a lo colectivo y a su conciencia.

JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

Para dar soluciones a problemas y creaciones inteligentes. El juego de construcción aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juegos. Va evolucionando a lo largo de los años, a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa.

Beneficios: potencia la creatividad, facilita el juego compartido, aumenta el juego corporal.

Evolución: De lo individual a lo colectivo y a su conciencia.

NOTA: La autora del presente proyecto se ubicara específicamente en el Juego Simbólico.

4.01.02 APORTACIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO INFANTIL

El juego estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil.

- **Al desarrollo cognitivo:** poner en marcha el conocimiento, comprender su entorno.
- **Al desarrollo social:** aprender a poner en marcha la reciprocidad y empatía.
- **Al desarrollo emocional:** lograr el estado placentero, expresar sentimientos emociones.
- **Al desarrollo motor:** poner en marcha la motricidad gruesa, motricidad fina, coordinación óculo-manual.

4.02 JUEGO SIMBÓLICO

Definición:

El juego simbólico, propio del estadio pre operacional, por tanto, entre los 2 y los 6,7 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

El juego simbólico o de ficción es considerado como el más típico y representativo de la infancia y este tipo de juego es el que reúne todas las características de todos los juegos.

4.02.01 BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBÓLICO

- Algunos de los beneficios que aporta al desarrollo de los niños y niñas, a nivel general, serian: comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollar el lenguaje, ya que los niños y niñas verbalizan continuamente mientras lo realizan, tanto si están solos como si están acompañados
- Favorecer también la imaginación y la creatividad.

4.02.02 Evolución del juego simbólico en los 3 años de edad, secuenciación de acción y objetos sustitutos.

- En este periodo se produce la inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa.

- Secuencia acciones (el medico va en ambulancia ausculta al paciente, le pone la inyección y le da con el algodón) la secuencia se va produciendo sobre la marcha, no está planificada.
- Al inicio los acontecimientos son todavía breves y aislados, necesita objetos realistas, y los roles cambian rápidamente. Los muñecos tienen un papel activo.
- Después de los 3 años el juego gana en tipos de argumentos y en secuencias más amplias y detalladas de acción.
- Los objetos son sustitutos (una caja es una cama o un palo una cuchara).
- Mejora de la negociación con iguales, la colaboración tiene una duración muy corta.
- Gracias a la mejora de las habilidades de comunicación los niños y niñas podrán marcar, definir y adoptar mejor los diferentes roles, hacer explícito lo ficticio de la situación y entender mejor las intenciones de los otros dentro del juego de ficción.

4.02.03 El argumento en el juego simbólico

En el juego simbólico los niños y niñas reflejan el conocimiento de la realidad que les rodea. Cuanto más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utilizan. Argumentos típicos son: jugar a familias, a médicos, a bailarinas, a superhéroes.

La selección y el desarrollo del argumento del juego de muestra que el niño y niña comprenden cada vez mejor la vida de los adultos.

4.03 MOTRICIDAD GRUESA

Definición:

Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio.

La motricidad gruesa ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual del niño, quien tiene que aprender a establecer los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales para así, en un futuro, poder ser eficaz y eficiente.

4.03.01 Dimensiones de la motricidad gruesa

Estas pueden ser:

- Movimientos básicos del cuerpo
- Sostenerse
- Girarse
- Arrastrarse y gateo
- Sentarse
- Mantenerse en pie y levantarse
- Caminar
- Subir y bajar escaleras
- Inclinarse
- Empujar, levantar y transportar peso

- Correr
- Saltar
- Habilidades básicas de actividades deportivas
- Actividades acuáticas
- Comportamientos complejos vinculados con actividades deportivas.

4.03.02 ELEMENTOS DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Esquema Corporal: es la imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo, primero estática y después en movimiento, con sus segmentos y límites y su relación con el espacio y los objetos.

Dominio corporal dinámico.- Es la capacidad de moverse íntegramente con soltura y precisión.

Coordinación general.- Capacidad para dominar diferentes partes del cuerpo de manera armónica, precisa y sin rigidez.

Coordinación viso-motriz.- Son movimientos dirigidos con ayuda de la vista.

Equilibrio.- Es la capacidad para sostener cualquier posición del cuerpo contra la ley de gravedad.

Ritmo.- Es la continuidad en el movimiento o progresivo, ordenado y coordinación de la energía con el fin de producir eficiencia en el movimiento.

Dominio corporal estático.- Es la capacidad de sentir el cuerpo en su totalidad y segmentaria.

Tonicidad.- Es el grado de tensión o relajación que tienen los músculos.

Autocontrol.- Es la capacidad para controlar la tonicidad en diversas posiciones.

Respiración y relajación.- cuando el niño y niña tiene una oxigenación correcta se desarrollen de mejor forma los elementos psicomotores, mejora la atención y concentración.

A la autora del presente proyecto a la hora de trabajar el juego simbólico, se ubicara específicamente en un elemento de la motricidad gruesa que es la **coordinación viso-motriz**.

El juego simbólico que practican espontáneamente los niños y niñas de 3 años al comenzar el año tienen las siguientes características:

1,- Se realizan en forma individual (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción.

2- No hay juego organizado ni socializado (cada uno actúa separadamente).

3- Cada uno utiliza su propio símbolo (cada uno representa las cosas de la realidad con símbolos distintos).

4- Los roles son casi siempre los mismos (todos son "mamás" o "papás", etc.).

5- No hay coherencia, orden ni sucesión lógica y secuencias de las acciones.

6- No existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado).

Organización de espacios, materiales y tiempo

En lo referente a los materiales, a la hora de planificar una actividad, el docente debe de contar con diversos materiales (picas, conos, pelotas, aros…), puesto que la diversidad de recursos ayudará a crear una actividad más completa y variada para el alumnado. Es importante que el docente revise habitualmente todos los materiales, asegurándose de su buen estado para no crear situaciones de riesgo.

En cuanto a la temporalización, el docente debe de tener en cuenta la edad de los niños y niñas a los que van destinadas las actividades, referente a los espacios, es aconsejable que dichas actividades se realicen en el aula de psicomotricidad, debido a sus características. Debe ser un aula amplia y espaciosa donde los niños y niñas se muevan con libertad, y adaptable a todo tipo de actividades.

4.04 PRINCIPIOS BÁSICOS DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Por ello a mi entender hay una serie de **principios** que debemos respetar:

El espacio de juego simbólico debe ser polivalente: unas veces servirá de cocina, otras de castillo, otras de cueva... los recursos utilizados no siempre tienen que estar ahí: pueden aparecer o desaparecer según nos interesa. Es mejor no utilizar materiales demasiado estructurados o fijos en la pared o el suelo.

Es importante que el espacio esté bien delimitado con estantería, pared u otros elementos. Al mismo tiempo el ambiente debe parecer aquello que representa. O sea, para hacer un ambiente de la cocina, el espacio debe parecer una cocina, si es una consulta del médico, pues igual. Independientemente de que los peques utilicen la

imaginación, hace un contexto que la estimule en la dirección apropiada, si no jugaran a cualquier cosa menos a aquello que notros pretendemos. Debemos decidir qué tipo de ambiente de aprendizaje queremos y esto va a depender del tipo de actividades que propongamos a los niños y niñas. Estas tareas deben quedar claras antes de iniciarse el juego.

Según estas actividades debemos poner a su disposición los recursos que necesiten. Pongamos un ejemplo: si yo quiero que mis pequeños jueguen a tender la ropa tienen que tener un tendedero a su disposición, prendas y unas pinzas. Por tanto es necesario también preparar el ambiente periódicamente e ir cambiando las tareas, porque si no terminan aburriéndose. Ello depende de nuestra intención, de ahí que sea tan importante preguntarnos ¿qué pretendo con el ambiente de juego simbólico?

También es conveniente aclarar los roles de cada niño y niña antes de empezar a jugar. Aunque después estos roles cambien a ello les ayuda saber su papel. Es bueno romper sus esquemas en este sentido y por ejemplo que un niño haga de abuela, que una niña haga de papá, etc. Así mismo deben quedar claros los objetivos del juego y las normas: cuidado del material, orden, turnos de juego. Para esto ayuda mucho el tener algunas prendas características de cada rol: delantales en la casita, batas de médico en la consulta, etc.

5.01 Actividades del Juego Simbólico en el desarrollo de la Motricidad Gruesa.

- **ACTIVIDAD # 1**

Nombre: El tren va a frenar

Objetivo: control del cuerpo en coordinación con otros

Área: motricidad gruesa y socialización

Material: un círculo pintado en el suelo

Edad: 3 años

Guion: El tren va a frenar: Tres o cuatro niños y niñas hacen de vagones, van corriendo por la sala hasta llegar a la estación que es el círculo, cuando el maestro diga: ¡alto!, deben frenar sin caerse ni soltarse y entrar despacio en la estación.

- **ACTIVIDAD # 2**

Nombre: Los Bastones

Tipo: Juego motor. Coordinación, simbolización

Edad: 3 años

Materiales: Bastiones de plástico, uno por cada niño.

Desarrollo: Cada niño y niña juega con un bastón, explorando sus posibilidades libremente. También se les puede sugerir "andar a caballo" "subir una montaña apoyados" o "desfilar como soldados con el fusil al hombro".

- **ACTIVIDAD # 3**

Nombre: "Carrera de tortugas"

Tipo: Juego motor

Edad: 3 años

Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante

Lugar: Patio o Parque

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

- **ACTIVIDAD # 4**

Nombre: El muñeco enganchoso

Edad: A partir de 7 años **Materiales:** Ninguno.

Organización inicial: Por parejas.

Desarrollo: Uno hace de niño o niña y el otro de muñeco de trapo. Primero, el niño o niña hace mover al "muñeco" como él quiere. El niño o niña que hace de muñeco debe estar totalmente relajado. Finalmente, el muñeco cobra vida, se identifica con el niño, le sigue por todas partes imitándole, mientras el niño intenta escaparse.

- **ACTIVIDAD # 5**

Nombre: El baño

Edad: 3 años **Materiales:** Una pelota de tenis por cada pareja.

Organización inicial: Por parejas. Uno estirado en el suelo. El otro, al lado con una pelota de tenis que representa ser la esponja.

Desarrollo: El que tiene la pelota recorre con ésta todo el cuerpo de su compañero como si lo estuviera enjabonando. Indicaremos que vaya diciendo en voz alta las partes del cuerpo que recorre.

- **ACTIVIDAD # 6**

Nombre: El limpiacristales

Edad: 3 años **Materiales:** Ninguno.

Organización inicial: Por parejas. Uno frente al otro. Uno es el limpiacristales. El otro la imagen que se refleja en el cristal.

Desarrollo: El limpiacristales va realizando los gestos que se le ocurran, simbolizando las acciones de limpiar un cristal. Su compañero le imita representando la imagen reflejada.

- **ACTIVIDAD # 7**

Nombre: El mago

Edad: 3 años **Materiales:** Un pañuelo por pareja.

Organización inicial: Por parejas. Uno estirado en el suelo con los ojos cerrados. El otro es el mago y está junto a él con el pañuelo.

Desarrollo: El mago tapa con el pañuelo una parte del cuerpo de su compañero haciéndola "desaparecer". El que está en el suelo ha de decir: "Mago, devuélveme mi (la parte tapada).

- **ACTIVIDAD # 8**

Nombre: El mosquito vuela, vuela

Edad: 3 años

Materiales: Un objeto que represente un mosquito como una pelota pequeña.

Organización inicial: Forman un corro sentados. El profesor fuera con el mosquito.

Desarrollo: El profesor va caminando mientras va diciendo: "El mosquito vuela, vuela y se pone en..." y coloca el mosquito en alguna parte del cuerpo del niño o niña que tenga más cerca, como por ejemplo, la nariz. El alumno debe de nombrar esta parte del cuerpo y a continuación todos dicen: "pica, pica la nariz", mientras se rascan la suya propia. Sigue el juego con otro alumno y otra parte del cuerpo.

- **ACTIVIDAD # 9**

Nombre: El aro a la altura de...

Edad: 3 años

Materiales: Un aro para cada niño y niña.

Organización inicial: Cada uno dentro del aro, de pie, y lo sujetan con las manos.

Desarrollo: El profesor va diciendo: "El aro a la altura de..." y a continuación una parte del cuerpo. Ellos deben de mover el aro y colocarlo a esa altura. De vez en cuando se cambia la palabra "aro" por otra y entonces ellos se tienen que quedar inmóviles.

- **ACTIVIDAD # 10**

Nombre: Croquetas en la sartén

Edad: 3 años **Materiales:** Ninguno.

Organización inicial: Estirados en el suelo distribuidos por todo el espacio.

Desarrollo: A la señal, todos ruedan por el suelo manteniendo la postura horizontal.

- **ACTIVIDAD # 11**

Nombre: Dibujar objetos sencillos

Edad: 3 años **Materiales:** Ninguno.

Organización inicial: Por parejas.

Desarrollo: De cada pareja, uno representa un objeto con su cuerpo y su compañero debe adivinar qué objeto es.

- **ACTIVIDAD # 12**

Nombre: Las serpientes encantadas

Edad: A partir de 3 años **Materiales:** Un aparato de música.

Organización inicial: Distribuidos por el espacio.

Desarrollo: Bailan al son de la música como serpientes encantadas. Cuando para la música, "vuelven al cesto" y se están quietos.

- **ACTIVIDAD # 13**

Nombre: Las muñecas de trapo

Edad: A partir de 3 años **Materiales:** Ninguno.

Organización inicial: Por parejas. Uno de la pareja estirado en el suelo.

Desarrollo: El que está en el suelo debe estar lo más relajado posible, como si de una muñeca de trapo se tratara. El otro le hace mover manos y brazos, le arrastra.

- **ACTIVIDAD # 14**

Nombre: Osos dormidos

Edad: A partir de 3 años

Materiales: Ninguno.

Organización inicial: Cuatro o cinco alumnos estirados en el suelo, con los ojos cerrados (osos dormidos). El resto se distribuye por todo el espacio.

Desarrollo: Los osos están dormidos, estirados con los ojos cerrados. El resto se empeña en despertarlos, pueden hacerles cosquillas, llamarles, tocarles, etc. Los osos pueden despertarse inesperadamente y agarrar alguno de los niños o niñas. Éste pasa a ocupar el lugar del oso.

- **ACTIVIDAD # 15**

Nombre: Sardinas en la lata

Edad: A partir de 3 años

Materiales: Ninguno.

Organización inicial: Grupos de tres, estirados en el suelo, uno al lado del otro, en sentidos opuestos, como si fueran sardinas enlatadas.

Desarrollo: Cuando el profesor dice: "sardinas a nadar", se desplazan por todo el espacio, en todas las direcciones. Cuando dice: "sardinas a la lata", se vuelven a colocar en la posición inicial. Se puede hacer de forma que no sea necesario agruparse siempre con los mismos compañeros.

- **ACTIVIDAD # 16**

Nombre: Mar - Tierra

Edad: A partir de 3 años

Materiales: Un espacio delimitado que represente el mar.

Organización inicial: Se colocan en el límite entre el mar y la tierra.

Desarrollo: El profesor va diciendo: "mar", "tierra". Ellos deben reaccionar situándose en el espacio que representa el mar o en el que representa la tierra. También se puede añadir un espacio que represente el "cielo" para mayor dificultad.

- **ACTIVIDAD # 17**

Nombre: La red de pescadores

Edad: 3 años

Materiales: Ninguno.

Organización inicial: Dos grupos: uno es la "red" y el otro "los peces". Los que forman la red hacen un corro cogidos de la mano y con las piernas separadas. Los peces estarán dentro del corro.

Desarrollo: A la señal, los peces deben intentar escapar de la red. Los que forman la red, sin mover los pies del suelo, intentan impedir que los peces se escapen, flexionando piernas o subiendo y bajando los brazos.

- **ACTIVIDAD # 18**

Nombre: "Caminamos por la ciudad"

Edad: a partir de 3 años

Objetivos:

-Perfeccionar el acto de correr.

-Realizar determinadas acciones siguiendo órdenes concretas.

- Trabajar la capacidad de gatear.

Material: 3 pelotas

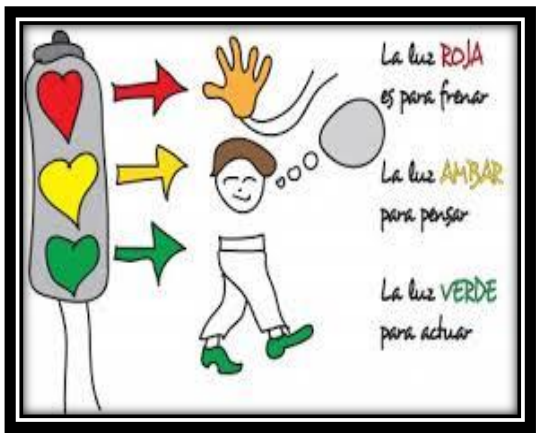
Duración: 5-10 minutos aproximadamente.

Observación: La pelotas tendrán que ser una de color rojo, otra verde y otra naranja.

Organización: Los niños y niñas se agruparán por parejas.

Variante: Que los niños/as sean el semáforo.

Desarrollo: Comenzamos la actividad explicándoles a los niños/as que irán a la ciudad a pasar la siguiente prueba. Por parejas, tendrán que ir cruzando por las carreteras de la ciudad obedeciendo las señales del semáforo (profesor/a). Cuando el semáforo se ponga en rojo (el profesor/a levantará una pelota roja) los niños y las niñas se pararán, cuando esté en verde, tendrán que correr, y cuando esté en color naranja, tendrán que ir gateando.



- **ACTIVIDAD # 19**

Nombre: "La caja mágica de los animales"

Edad: a partir de 3 años

Objetivos:

-Mostrar libremente las propias opiniones.
-Trabajar la memoria y la atención.
-Coordinar, de manera progresiva, las habilidades motrices finas y gruesas.
-Identificar los distintos tipos de animales.
-Conocer, de manera progresiva, léxico variado sobre la actividad motriz.
- Potenciar la imaginación a través de la imitación y el juego simbólico.

Material: 1 caja

Duración: 5 minutos.

Observaciones: Se intentará que hablen todos y respeten el turno de palabra.

Organización: se realizará de manera individual

Desarrollo: Comenzamos la actividad explicándoles que se trasladarán todos al zoo. Al entrar en el zoo se encontrarán con una caja mágica. El profesor/a les dirá a los niños y niñas que cuando la caja se abra, saldrán de ella distintos animales, y se tendrán que convertir en ellos. Cuando la caja se cierre, todos se tendrán que acostar en el suelo con los ojos bien cerrados. Por ejemplo: el profesor/a dice que se abre la caja mágica y que sale un león, entonces todos los niños y niñas se convertirán en leones. Después, el profesor/a dirá que la caja mágica se cierra, y todos los niños y niñas se tumbarán en el suelo con los ojos cerrados. Se repetirá varias veces pero con distintos animales.

- **ACTIVIDAD # 20**

Nombre*:* "Entrega del tesoro"

Edad: a partir de 3 años

Objetivos:

-Coordinar los movimientos del cuerpo

-Trabajar los desplazamientos

-Ser capaz de reducir la intensidad de la actividad y de relajarse

-Realizar correctamente estiramientos de las distintas partes del cuerpo como forma de relajación muscular.

Material: 1 caja con un espejo dentro.

Duración: 10-15 minutos aprox.

Observaciones: Tras observarse cada uno en el espejo, podrán hablar entre todos sobre el respeto a las diferencias de cada uno.

Organización*:* Seguirán las ordenes de manera individual y luego se agruparán todos en él un círculo

Desarrollo: Comenzamos la actividad recordando, entre todos, los lugares a los que hemos ido, y les explicamos que el último sitio será el castillo donde se encuentra el tesoro. Para descubrir que es el tesoro, todos deberán obedecer las órdenes del rey del castillo, para que éste se lo entregue. De esta manera, el rey mandará ordenes destinadas a la relajación, y los niños/as tendrán que imitar lo que él hace, del tipo: "El rey ordena que todos los exploradores doblen el tronco y dejen caer el peso del cuerpo sobre sus brazos"… Y para finalizar, la última orden será sentarse todos en círculo, alrededor de él, para poder ver el tesoro. Una vez sentados, el rey cogerá la

caja del tesoro y les dirá que está a punto de entregarles la cosa más maravillosa del mundo. Al abrirla, sacará un espejo para que todos se miren, diciendo que no hay nada más bonito que quererse a uno mimo, fomentando la imagen positiva del propio cuerpo.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE.

- **ACTIVIDAD #21**

Nombre: La casita

Es el ambiente de aprendizaje básico, el primero que suele formar parte del aula y en él pueden desarrollarse muchísimos juegos relacionados con las tareas caseras: hacer la comida, limpieza, colada, hablar por teléfono, poner la mesa, "comer" juntos, cuidar a los bebés, hacer la cama, etc.

- **ACTIVIDAD #22**

Nombre: La guardería

Una adaptación del cuarto de los bebés es la guardería, en la que cuidamos a los bebés.

- **ACTIVIDAD #23**

Nombre: La cafetería

Este ambiente de aprendizaje cuenta con una zona de bar, con su mostrador y cocina, y otra de terraza, en la que hay varias mesas y sillas con sombrillas. Pueden realizarse actividades que giran en torno a la elaboración de recetas sencillas de refrescos y "tapas" a través de un recetario con imágenes o por iniciativa propia.

- **ACTIVIDAD #24**

Nombre: El Teatro

Se puede poner un escenario y un camerino en el que los niños pueden disfrazarse o elegir marionetas. Así improvisan historias, o juegan asumiendo papeles relacionados con su disfraz.

- **ACTIVIDAD #25**

Nombre: La consulta médica

Cuando estamos trabajando algo relacionado con el cuerpo o la salud, este ambiente de aprendizaje es un espacio que le permite a los peques representar roles relacionados y aprender jugando: exploran su cuerpo, comparan peso y altura, escuchan los latidos de su corazón con el fonendoscopio... Van tomando conciencia de sí mismos como seres únicos y vivos. Al tiempo practican el vocabulario y las normas sociales en la visita médica (saludo, preguntar por la salud, responder con educación, confiar en el doctor o doctora...).

- **ACTIVIDAD #26**

Nombre: El supermercado y las tiendas

En este ambiente de aprendizaje podemos trabajar no solo la alimentación y las normas sociales de la compra y venta sino también multitud de contenidos relacionados con otras áreas del currículo.

- **ACTIVIDAD #27**

Nombre: La clínica veterinaria:

Variante de la consulta médica, pero en este caso para aprender sobre los animales, sus características y cuidados. Se pueden tener animales vivos fáciles de cuidar como los gusanos de seda, tortugas, hámster o peces. Normalmente se usan peluches, que son bañados, curados y acicalados mientras aprenden cosas sobre esas especies y a cuidar y respetar a los animales.

Una variante de ésta es "EL ESTABLO", un rincón para animales de granja de peluche, donde se cuidan, se les da de comer, en este caso la casita se convierte en la casa de la granja y al lado se pone este rincón, que es donde están los animales.

- **ACTIVIDAD #28**

La cueva cavernícola

Este ambiente de aprendizaje también surge de un proyecto: "La cueva de los cavernícolas"

Desarrollo: los niños y niñas estarán sentados en su cueva, cuando empiece a llover los cavernícolas salen de su cueva al escuchar los truenos los cavernícolas empezaran a bailar a darse la vuelta por el suelo asustados saltaran, se abrazaran y gritaran, al dejar de llover los cavernícolas se meterán o través a su cueva a dormir

- **ACTIVIDAD #29**

Nombre: Peluquería y estética

Parecida a la del teatro pero en este caso se asumen roles más claros: unos niños/as hacen de estilista/peluqueros-as y otros son los clientes. Se puede incluso jugar a poner precios y pagar la transacción comercial. El único problema es el de los "piojos" porque es un ambiente de aprendizaje que favorece más que ningún otro su propagación. Se favorece el contacto físico, los masajes, el gusto estético, la higiene y sobre todo la autoestima.

- **ACTIVIDAD #30**

Nombre: El castillo

Este tema se ha puesto bastante de moda en los últimos años. En este caso se puede preparar un salón del trono, pero también una torre de la bruja u otra estancia según el proyecto se enfoque (histórico o de fantasía. Se puede engalanar toda la clase e involucrarse a otro ambiente de aprendizaje.

5.06 LA PROPUESTA

Brindar un taller de capacitación a los docentes sustentado con una guía, la cual se elaboró para dar solución a los problemas más comunes que se les presenta a los docentes. En esta se encuentra consejos pedagógicos actividades del juego simbólico, de recreación y como mejorar las relaciones sociales entre docentes y niños-niñas de 3 años de edad del CIBV. "Luz de mi Vida", Cantón Centro Histórico en el año 2014-2015.

El taller didáctico dirigido a los docentes del CIBV. "LUZ DE MI VIDA" está organizada de la siguiente manera:

Objetivo:

Realizar un taller para los docentes, para dar a conocer el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años de edad.

Desarrollo:

- ¿Qué es símbolo?
- ¿Qué es función simbólica?
- ¿Qué es el juego?
- ¿Qué es el juego simbólico?
- ¿Cuáles son los beneficios del juego simbólico?
- ¿Qué es la motricidad?
- ¿Qué es la motricidad gruesa?
- ¿Cuáles son los elementos de la motricidad gruesa?

Motivación

- Video "Por qué quiero ser maestra"

Reglas de Oro

-Apagar Celulares

-Mente Abierta

-Mucha Atención

-Prohibidas críticas negativas

-Si tienen alguna pregunta luego de la intervención del expositor levantar la mano.

Actividades

- **ACTIVIDAD**

Nombre: "Caminamos por la ciudad"

Edad: a partir de 3 años

Objetivos:

-Perfeccionar el acto de correr.

-Realizar determinadas acciones siguiendo órdenes concretas.

- Trabajar la capacidad de gatear.

Material: 3 pelotas

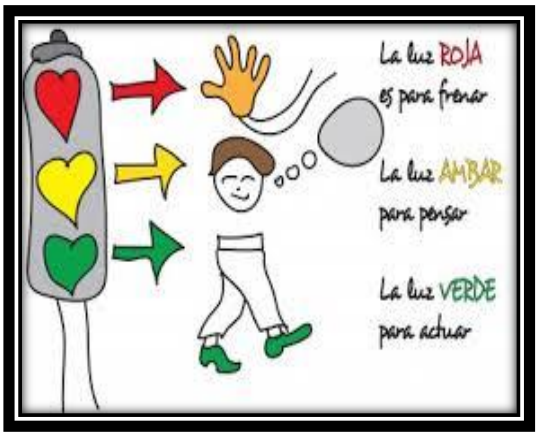
Duración: 5-10 minutos aproximadamente.

Observación: La pelotas tendrán que ser una de color rojo, otra verde y otra naranja.

Organización: Los niños y niñas se agruparán por parejas.

Variante: Que los niños/as sean el semáforo.

Desarrollo: Comenzamos la actividad explicándoles a los niños/as que irán a la ciudad a pasar la siguiente prueba. Por parejas, tendrán que ir cruzando por las carreteras de la ciudad obedeciendo las señales del semáforo (profesor/a). Cuando el semáforo se ponga en rojo (el profesor/a levantará una pelota roja) los niños y las niñas se pararán, cuando esté en verde, tendrán que correr, y cuando esté en color naranja, tendrán que ir gateando.



CAPITULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.- RECURSOS

6.01 Talento Humano

- **Investigadora:** Srta. Diana Abigail Velasco Ango
- **Tutora del Proyecto de Grado:** Magister Ariamna Padrón Marttel
- **Lectora del Proyecto de Grado:** Licenciada Jenny Bustamante
- **Nombre de la Institución a aplicar el taller:** CIBV. "Luz de mi Vida"
- **Autoridades, docentes y niños y niñas del CIBV. "Luz de mi Vida":**

- Directora del CIBV. "Luz de mi Vida": Licenciada Alexandra Valarezo
- Se cuenta con 15 Srtas. Educadoras
- 15 niños y 35 niñas de 3 años de edad= 50 alumnos.

TABLA 13

RECURSOS MATERIALES

RECURSOS AUDIO VISUALES	RECURSOS INFRAESTRUCTURA	MATERIAL DE APOYO
- Infocus - Laptop - Amplificación - Parlantes - Flash memory - Video cámara - Cámara digital	- Aula del CIBV. - Sillas - Mesas - Gaseosas - Vasos - Servilletas - Break - Postre	- Esferos - Hojas

Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

TABLA 14

PRESUPUESTO

CUADRO DE INGRESOS Y EGRESOS				
MAQUINARIAS Y EQUIPOS				
CANT.	**DESCRIPCIÓN**	**DESCRIPCIÓN**	**VALOR UNITARIO**	**VALOR TOTAL**
1	Laptop	HP	$ 600,00	$ 600,00
1	Impresora	Canon mp 280	$ 150,00	$ 150,00
1	Cámara digital	LG.	$ 200,00	$ 200,00
			Total parcial #1	**$ 950.00**
SUMINISTROS Y MATERIALES				
3	Resmas de papel bond A4	75 gramos	$ 4,00	$ 12,00
2	Esferos	Big color azul y negro	$ 0,50	$ 1,00
1	Lápiz	Stander	$ 0,40	$ 0,40
1	Borrador	Pelikan	$ 0,35	$ 0,35
1	Grapadora	Kw-trio	$ 2,25	$ 2,25
1	Caja de grapas	Kw-trio	$ 2,00	$ 2,00
3	Anillado	Cybey	$ 1,30	$ 3,90
1	Modem	Modem Claro	$ 90,00	$ 90,00
	Movilización	Transporte tutoría y taller	$ 50,00	$ 50,00
1	Aplicación	Infocus	$ 20,00	$ 20,00
18	Refrigerio	Sanduche y gaseosa	$ 1,00	$ 18,00
1	Empastado	Empastado de cartón	$ 15,00	$ 15,00
1	USB.	USB. 4 GB	$ 15,00	$ 10,00
1	Seminario de grado	ITSCO	$ 70,00	$ 70,00
1			$ 739.44	$ 739.44
RECURSOS HUMANOS LOGÍSTICA				
			Total Parcial #2	**$ 1034.34**
			Total parcial #1 + #2	**$ 1984.34**
			(+)10% de improvistos	$ 198.00
			Total General	**$ 2182.34**

Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

CAPITULO VII

7.01 CONCLUSIONES:

1.- Al brindar la capacitación a los docentes del CIBV. "Luz de mi Vida" va a permitir el mejoramiento del conocimiento de las personas encargadas de la educación y a laves brinda un mejor bienestar entre los docentes, niños y niñas a través del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo tanto las estrategias metodológicas que pondrán en práctica permitirán integrar a los párvulos.

2.-El trabajo de actividades del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa tendrá como fin incentivar a los niños y niñas la práctica de los juegos y actividades que beneficien su salud.

3.- El niño y niña se divierte en el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico y así se fomenta en ellos la toma de decisiones propias, mediante la asignación de cada uno de los roles que el niño y niña desempeña en el desarrollo de los mismos.

4.- Los y las docentes de la institución deberán tener conocimientos amplios sobre este contenido, pues son de fundamental importancia para el desarrollo motor de los niños.

5.- La realización de este proyecto ha sido muy gratificante, pues ha marcado el inicio de mi vida profesional, ya que he puesto en práctica todos los conocimientos adquiridos en mi etapa estudiantil.

6.- El esfuerzo, el tiempo, y los medios que he utilizado para la realización de este proyecto no me han representado molestia alguna, más bien lo hice con amor.

7.02 RECOMENDACIONES:

1.- Los docentes deben estar pendientes si va desarrollando la motricidad gruesa del niño y niña mediante el juego simbólico.

2.- Los docentes deben tomar en cuenta y analizar, la individualidad de los niños y niñas, observándolos si socializan cuando están realizando el juego simbólico, así como también si desarrolla de una manera adecuada la motricidad gruesa.

3.- Los docentes deben tener una adecuada comunicación entre niños-niñas, para que exista un mutuo afecto de confianza, seguridad y respeto.

4.- A los niños y niñas al momento de realizar la integración para la actividad deben acogerlos a todos por igual, para que exista una crítica constructiva entre ellos y lleguen a un mismo entendimiento.

5.- Transmitir un conocimiento general acerca del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante talleres o capacitaciones para los docentes.

6.- Los docentes deben reforzar positivamente las acciones de los niños y niñas con el fin de que vayan siendo cada vez más autónomos en la construcción de nuevos conocimientos, y en las relaciones que establecen con los demás.

TABLA 15

CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES AÑO LECTIVO 2014-2015																								
MES	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
FECHA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del tema	X																							
Aprobación del tema				X																				
Formulación del problema						X																		
Justificación							X																	
Antecedentes							X																	
Contexto								X																
Definición del problema central matriz T									X															
CAPITULO II																								
Análisis de involucrados										X														
Mapeo de involucrados										X														
Matriz del análisis de involucrados											X													
CAPITULO III																								
Problemas y objetivo												X												
Arbol de problemas												X												
Arbol de objetivo												X												
CAPITULO IV																								
Análisis de alternativas													X											
Matriz de análisis de alternativas														X										
Matriz de análisis de impacto de objetivo															X									
Matriz diagrama de estrategias															X									
Matriz marco lógico																X								
CAPITULO V																								
Propuesta																								
Antecedentes (de la herramienta o metodología que propone																	X							

como solución)																							
Descripción de la herramienta o metodología																	X						
Formulación del proceso de aplicación de la propuesta.																		X					
CAPITULO VI																							
Aspectos administrativos																			X				
Recursos																			X				
Presupuestos																			X				
Cronograma																				X			
CAPITULO VII																							
Conclusiones																				X			
Recomendaciones																				X			
Anexos																					X		
Dedicatoria																					X		
Agradecimiento																					X		
Indice																					X		
Introducción																					X		
Resumen ejecutivo																					X		
Aprobación lector																							
Calificación lector																							
Autorización empastada																							
Preparación diapositivas																							
Defensa del proyecto.																							

Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

TABLAS

TABLA 16

MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS

ACTORES INVOLUCRA-DOS	INTERESES SOBRE EL PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS MANDATOS CAPACIDADES	INTERESES SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
INICIAL 2	Guiar y dar apoyo al desarrollo integral de niños y niñas	Escasas actividades sobre el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa.	El Art. 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a 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.	Correcta utilización del juego simbólico como recurso para desarrollar la motricidad gruesa.	Insuficiente información acerca del tema
COMUNIDAD EDUCATVA	Promover la adecuada utilización del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	Inadecuada utilización.	El Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada 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; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y	Docentes dispuestos a desarrollar esta herramienta.	Escases de capacitadores.

			comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.		
ESTUDIANTE	Difundir la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	Limitado de apoyo para generar expectativas sobre el tema.	Art. 26 también dice que las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. En el literal g del Reglamento de la LOEI en el artículo 3 dice que: La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir.	Generar interés en los futuros docentes.	Falta de espacios adecuados para recibir una orientación hacia los estudiantes.

Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

APENDICE E

MATRIZ DE ANÁLISIS DEALTERNATIVAS

TABLA 17

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPOSITO	FACTIBILIDAD TECNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLITICA	TOTAL	CATEGORÌA
Afianzar el conocimiento de la malla curricular.	4	5	4	3	5	21	Media Alta
Incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	4	5	4	3	5	21	Media Alta
Consolidar la alta formación pedagógica del docente.	5	5	4	5	5	24	Alta
Elaborar el taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	5	4	4	3	5	21	Media Alta
TOTAL	18	19	16	14	20	87	
CATEGORIA	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio Alto	Alto	

Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

APENDICE F

MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE OBJETIVOS

TABLA 18

OBJETIVOS	FACTIBILIDAD DE LOGRARSE	IMPACTO DE GENERO	IMPACTO AMBIENTAL	RELEVANCIA	SOSTENIBILIDAD	TOTAL	CATEGORIA
Afianzar el conocimiento de la malla curricular	Aceptación de parte del docente por capacitarse. **(4)**	Mejoramiento del nivel profesional docente. **(4)**	Mejoramiento de la calidad educativa. **(4)**	Prioridad en la capacitación docente. **(4)**	Asistencia de los maestros a las capacitaciones pedagógicas. **(4)**	**20**	**Media Alta**
Incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	Apoyo con capacitaciones para los docentes acerca del tema. **(4)**	Docentes con conocimiento suficiente para aplicar técnicas con metodología activa. **(4)**	Desenvolvi-miento social en el entorno educativo. **(4)**	Docentes capacitados para brindar una educación de calidad **(4)**	Docentes que conocen del tema y utilizan una metodología actualizada **(4)**	**20**	**Media Alta**
Consolidar la alta formación pedagógica del docente	El docente este predispuesto a recibir actualizaciones de información	Alta capacidad retentiva de información.	Mejoramiento en el desenvolví-miento del entorno	Prioridad en el cumplimiento de los Derechos del niño y niña en	Fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.		

	del sistema educativo. **(4)**	**(5)**	educativo. **(4)**	relación a le educación de calidad. **(5)**	**(4)**	**22**	**Alta**
Elaborar taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	Los principales beneficiados son los niños y niñas. **(5)**	Menos problemas de aprendizaje. **(4)**	Mejoramiento de la calidad de vida de los infantes. **(5)**	Desarrollo de habilidades y capacidades de manera integral. **(5)**	Fortalecimiento de los lazos entre docentes e infantes. **(4)**	**23**	**Alta**
TOTAL	**17**	**17**	**17**	**18**	**16**	**85**	
CATEGORIA	**Medio**	**Medio**	**Medio**	**Medio**	**Medio**	**Alto**	

Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

APENDICE G

MATRIZ DE ANÁLISIS DE MARCO LÓGICO

TABLA 19

FINALIDAD	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Fortalecer a los niños y niñas con un alto desarrollo cognitivo.	✓ Consolidar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico en los niños y niñas de 3 años de edad.	✓ Encuestas ✓ Información de datos estadísticos después de la socialización de la guía	✓ Aplicar el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años.
PROPÓSITO			
Elaborar el taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	✓ Docentes con una metodología adecuada, para brindar a los niños y niñas una educación de calidad y calidez. ✓ Docentes con mente amplia y dispuesto a compartir los conocimientos impartidos sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	✓ Mediante encuestas y entrevistas entregadas a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida". ✓ Encuestas realizadas a los docentes después de la socialización del taller.	✓ Fomentar talleres de capacitación para docentes mediante la estrategia metodológica del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.

COMPONENTES			
• Afianzar el conocimiento de la malla curricular.	✓ Los docentes asumen la responsabilidad de adquirir conocimientos sobre la malla curricular que contiene diferentes materias a desarrollar, para obtener una educación de calidad y calidez.	✓ Evaluaciones en cada capacitación.	✓ Inyectar todo el interés para lograr la participación de los docentes en las capacitaciones que permitirán ayudar a adquirir nuevos conocimientos hacia los educandos.
• Incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.	✓ Determinar mediante los docentes los beneficios que brinda el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico.	✓ Registros estadísticos en base a encuestas realizadas en el CIBV. "Luz de mi Vida".	✓ Buscar bases científicas que ayuden a mejor significativamente el juego simbólico en el desarrollo en la motricidad gruesa.
• Consolidar la alta formación pedagógica del docente.	✓ Promover mediante el docente el interés por desarrollar la motricidad gruesa a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años de edad.	✓ Socialización del taller y recopilación de los resultados obtenidos a través de las encuestas.	✓ Padres preocupados por el interés de que exista ayuda mediante profesionales para el desarrollo de sus hijos e hijas.

ACTIVIDADES • Elaboración del taller didáctico a través de actividades sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa. • Socialización de una guía sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa. • Encuestas realizadas al CIBV. "Luz de mi Vida".	**GASTOS CORRIENTES:** - Material de oficina - Internet (e mail, redes sociales), documentos de información. - Aulas para el taller - Impresiones - Capacitadores - Material a utilizar: Papelotes, goma, tijera, marcador, periódico, hojas de papel bon. - Material reciclado: Plásticos, cartón tubos de papel higiénico, etc. **APORTACIONES DE AFUERA:** - Aportaciones usuarios del proyecto	- Facturas - Notas de Venta - Recibos **ITSCO** - Tutorías - Capacitaciones - Asesoramiento	✓ Falta de apoyo logístico y económico de parte, del ITSCO y el CIBV. "Luz de mi Vida", en el tema a desarrollar.

Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

APENDICE H

FIGURA 14

ANÁLISIS DIAGRAMA DE ESTRATEGÍAS

FINALIDAD

Fortalecer a los niños y niñas con un alto desarrollo cognitivo.

PROPÓSITO

ELABORAR EL TALLER DIDÁCTICO SOBRE EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA.

MEDIOS

Afianzar el conocimiento de la malla curricular

Incentivar al docente hacia la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Consolidar la alta formación pedagógica del docente.

ACTIVIDAD

- ✓ Preparar a los docentes mediante la capacitación sobre el juego simbólico y cómo influye en la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad.
- ✓ Impartir charlas a los docentes que ayuden a concientizar la importancia de que el juego es el pionero en el desarrollo integral del niño y niña
- ✓ Orientar a los docentes por parte de las entidades correspondientes sobre la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años.

- ✓ Impartir talleres de socialización sobre el juego y como ayuda al desarrollo integral de los educandos
- ✓ Promover una educación de calidad y calidez
- ✓ Encuestas sobre la relevancia del tema.

- ✓ Capacitación a los docentes sobre el juego simbólico y cómo influye en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- ✓ Elaboración del taller didáctico sobre el juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa
- ✓ Socialización de una taller didáctico.

Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

ANEXOS

TABLA 20

ANEXO N°1
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
CARRERA DE EDUCACIÓN
DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

Encuesta dirigida a los docentes del CIBV "Luz de mi Vida"

Encuestadora Srta. Diana Velasco

Tema: EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA.

Objetivo: Determinar la aplicación de la utilización del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Instructivo: Por favor responda con sinceridad y veracidad. Lea detenidamente las preguntas y marque con una X en la alternativa que Ud. crea que es conveniente.

S= SI N= NO

Nº	PREGUNTAS	FRECUENCIAS	
		SI	NO
1	¿Conoce qué es el juego simbólico?		
2	¿Conoce qué es motricidad gruesa?		
3	¿Conoce la división de la motricidad gruesa?		
4	¿En su trabajo usted aplica el juego simbólico en las actividades diarias?		
5	En la planificación diaria incluye actividades dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego simbólico.		
6	¿Considera usted que el juego simbólico debería aplicarse en todas las actividades?		

7	¿En el transcurso de sus actividades usted desarrolla la motricidad gruesa a través del juego simbólico?		
8	¿Considera usted que es correcto que el juego simbólico sea básico para enfrentar el medio en que se rodea?		
9	Realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo del juego simbólico.		
10	Realiza usted un diagnóstico certero en sus estudiantes que le permita determinar el desarrollo de su motricidad gruesa.		

Fuente: Encuesta realizada a docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"
Elaborado por: Srta. Diana Velasco A.

BIBLIOGRAFÍA

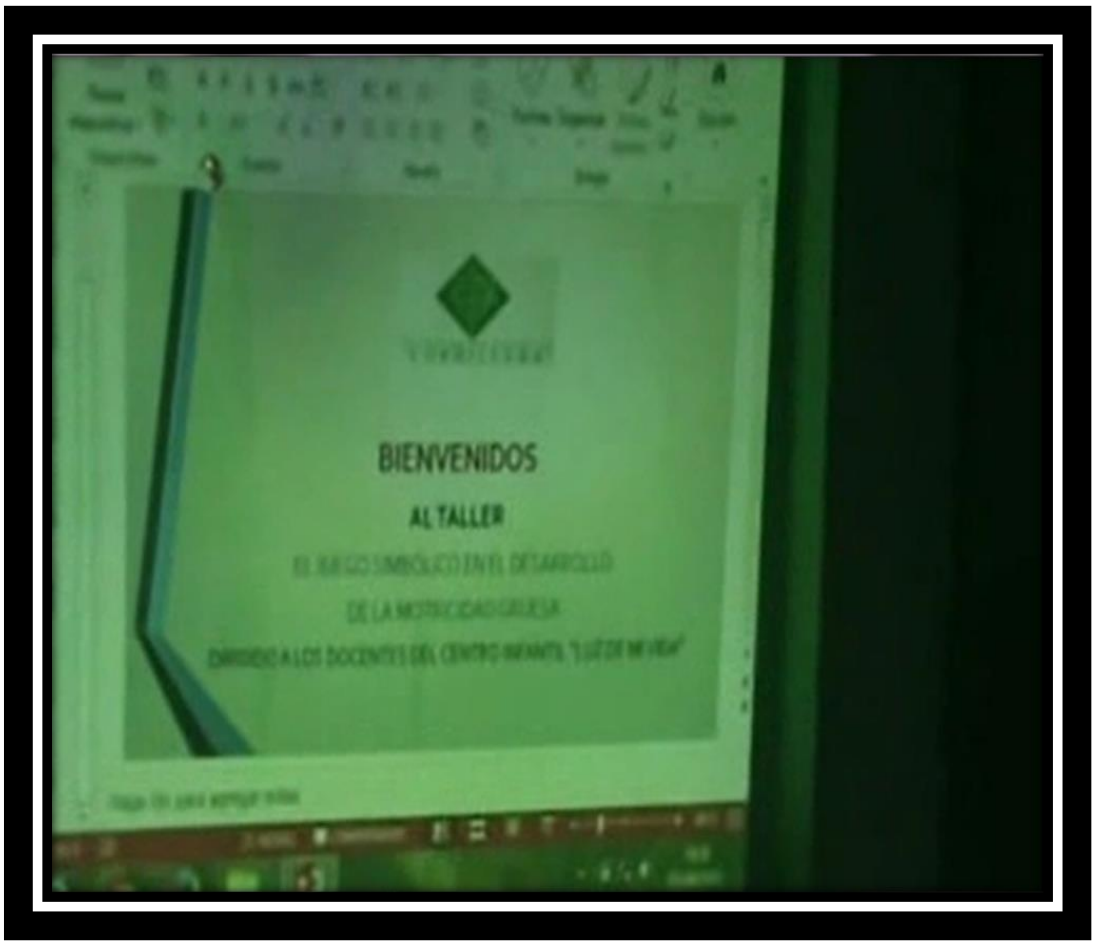
Biblioteca Virtual – ESPE

- NOY FÍRVIDA, ZITA CARMEN. (08/2009). Espacio lúdico escolar en el aprendizaje de los estudiantes de la enseñanza media. Argentina. Editorial: El Cid Edito
- SÁNCHEZ FRANYUTI, MARÍA DE LOURDES. (2009). El desarrollo de la motricidad en el niño en su paso por la escuela básica. Argentina. Editorial: El Cid Editor.
- UNIDAD 2 El juego en el desarrollo infantil.
- RUIZ F. (2003). Primera edición. ***Los juegos en la motricidad infantil***. España. INO. Producciones

NETGRAFÍA:

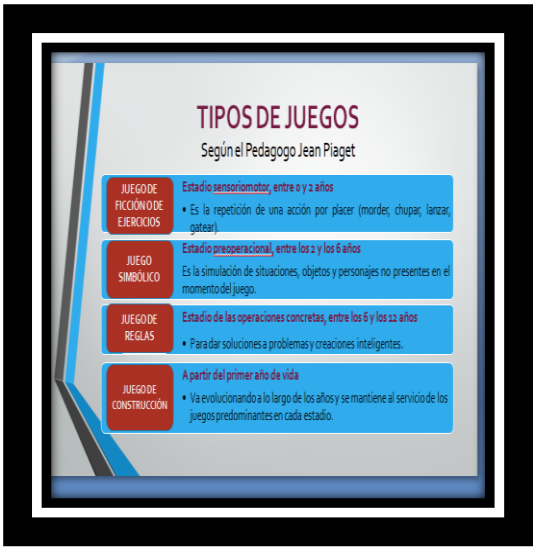
- JIMÉNEZ J. ALONSO J. (2007). ***Manual de Psicomotricidad***. España. Printed. In Spain
- CURRÍCULO OFICIAL de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Galicia.
- (2010, 09). Manual de juegos. BuenasTareas.com. Recuperado 09, 2010, de http://www.buenastareas.com/ensayos/Manual-De-Juegos/683548.html**.**

FOTOGRAFÁS DEL TALLER DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVES DEL JUEGO SIMBÓLICO, DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL CIBV. "LUZ DE MI VIDA", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERIÓDO 2015.

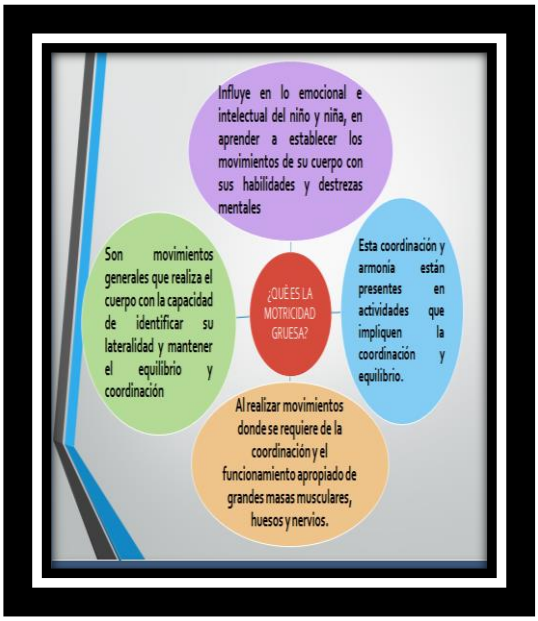


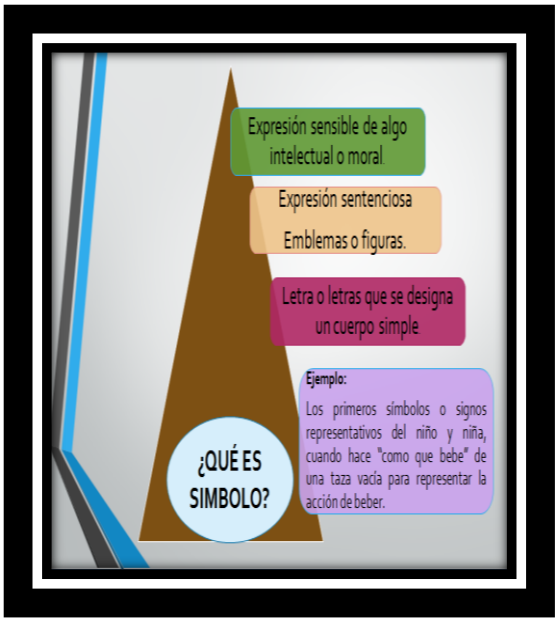
Momento de la presentación, la Bienvenida a los docentes del CIBV. "Luz de mi Vida"

Se empieza el taller didáctico del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa con una dinámica (de la cintura para arriba me llamo……..y de la cintura para abajo soy……tiene que decir una fruta que más le guste.)

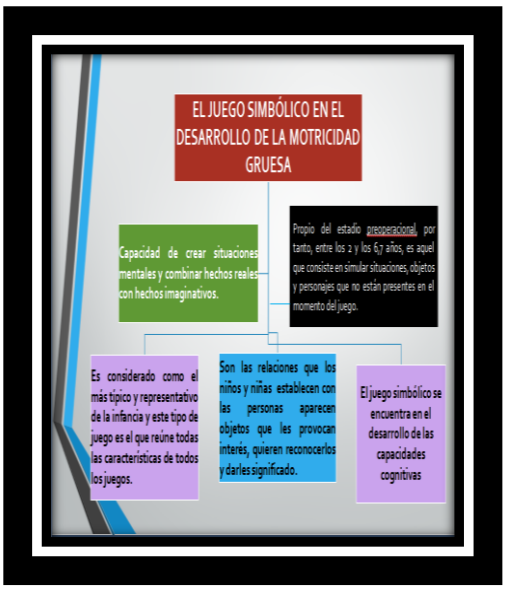


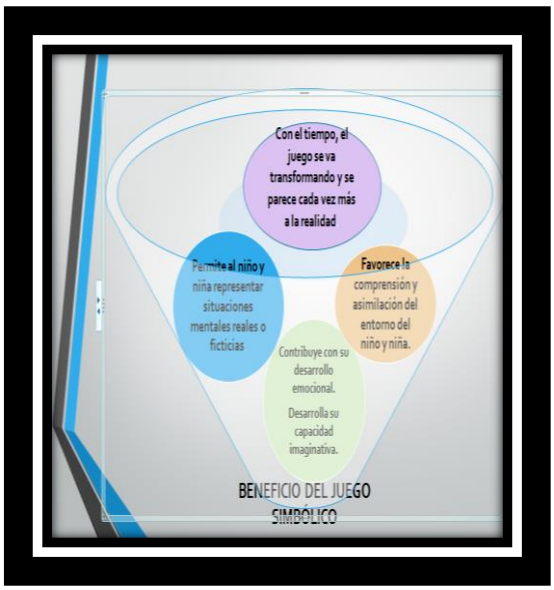
Explicación del taller Didáctico del Juego Simbólico en el desarrollo de la motricidad Gruesa (partiendo de la generalización del juego, Según el pedagogo Jean Piaget)





Continuando con la explicación de la motricidad gruesa y ¿qué es el símbolo?

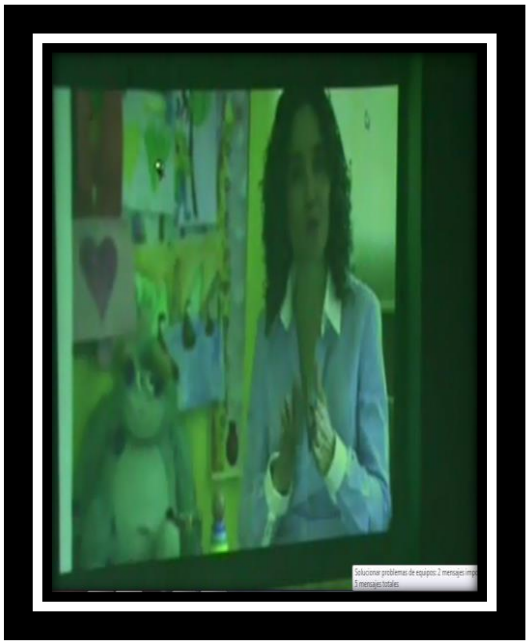


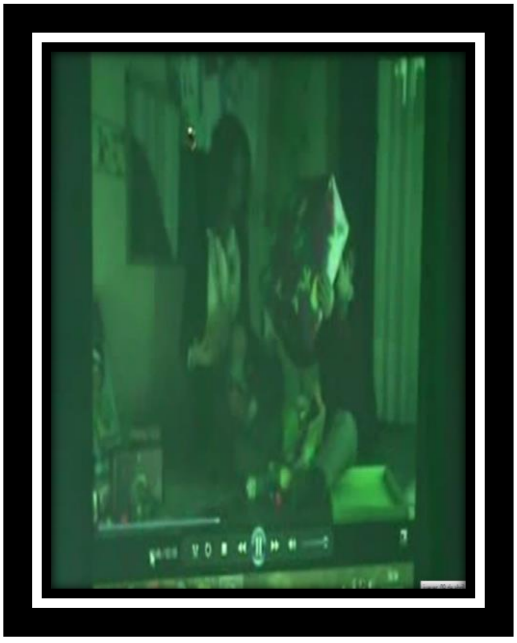


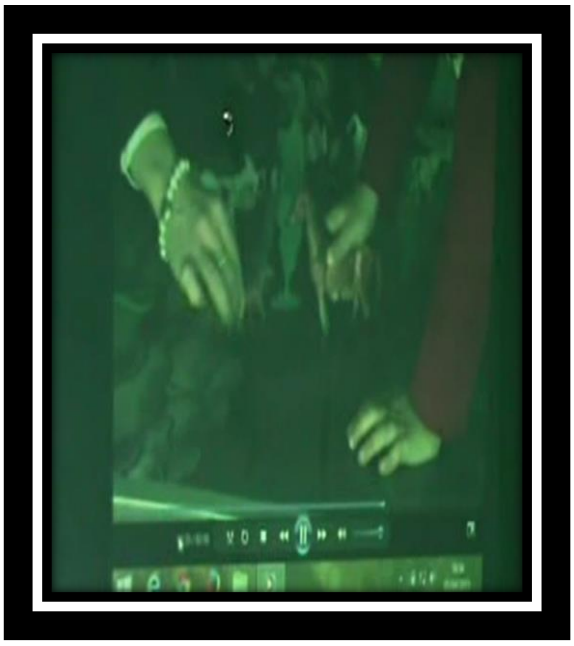
Continuando con la explicación del juego simbólico en el desarrollo de la motricidad gruesa y los beneficios que este proporciona al niño y niña.

Momento de las preguntas de parte de la Srta. Socializadora del taller hacia los docentes.

Momento de las preguntas por parte de la Srta. Socializadora del taller hacia los docentes.

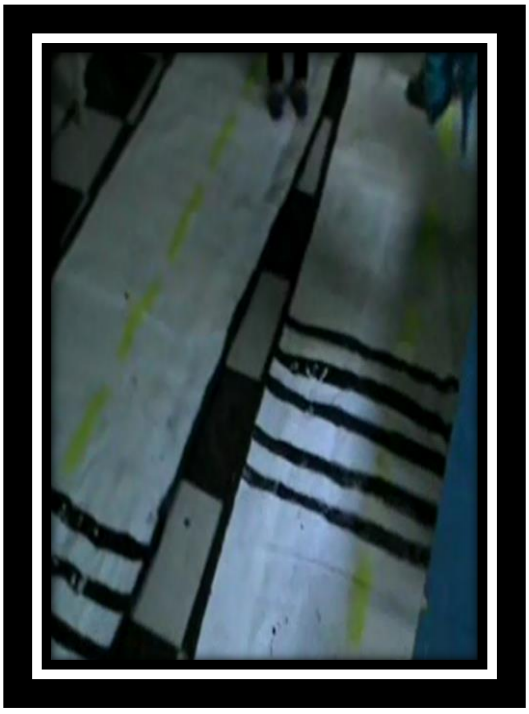




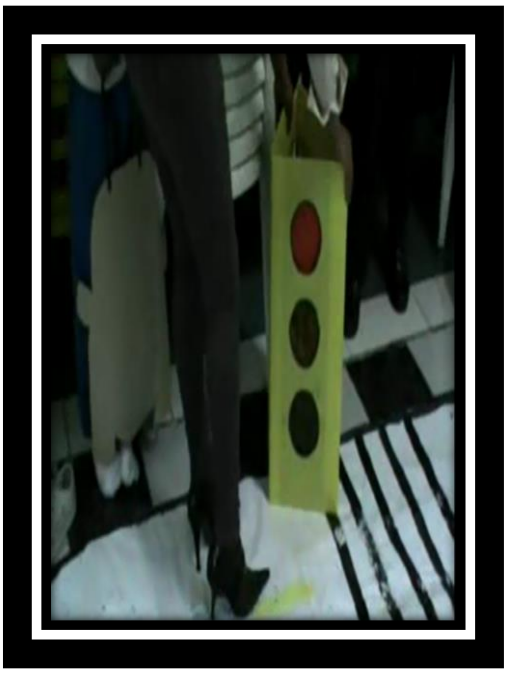


Continuando con el video para complementar la información.

Continuando con la actividad nombre “Recorremos por la ciudad”
(Ubicación de los materiales a utilizar)



(Ubicación de los materiales a utilizar)



(Ubicación de los materiales a utilizar)

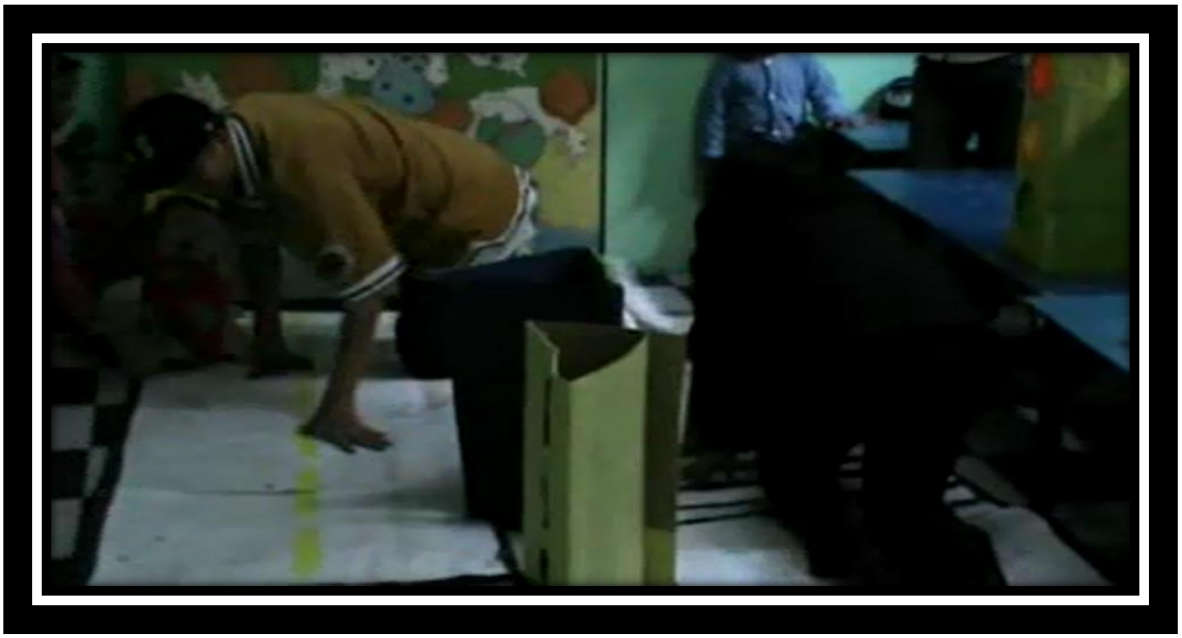
Se explica la actividad a desarrollar

Se continúa explicando la actividad a ejecutar, como lo deben realizar

Momento de la ejecución empezaron trotando

Cuando el semáforo cambiaba a color rojo (pelota roja) se detenían

Cuando el semáforo cambiaba de color rojo a color verde (pelota verde) tenían que correr.



Cuando el semáforo cambiaba de color verde a color amarillo (pelota amarilla) tenían que gatear.

(Se repitió la actividad dos veces)

Palabras de agradecimiento por parte de la Srta. Socializadora del taller a los docentes del CIBV. "Luz de mi Vida" por la atención prestada y por su colaboración.