



CARRERA DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

UTILIZAR EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD
PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA. GUÍA DE
JUEGOS INFANTILES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL
“SAN VICENTE” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO,
EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2017-2017.

Proyecto de investigación previo a la Obtención del Título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil

Autora: Fonseca Abad Nathaly Cristina

Tutor: Msc. Jorge Ibujés

Quito, 2017



ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

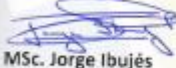
 **TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"**

 **FORMULARIO 005** **ACTA DE APROBACIÓN FINAL DE PROYECTOS**
Dirección de Proyectos

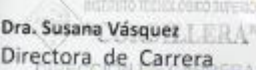
ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 18 de Septiembre de 2017.

El equipo asesor del trabajo de Titulación de la Srta. **FONSECA ABAD NATHALY CRISTINA** de la carrera de *Desarrollo del Talento Infantil* cuyo tema de investigación fue: **UTILIZAR EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA. GUÍA DE JUEGOS INFANTILES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL "SAN VICENTE" UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2017-2017.** Una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.


MSc. Jorge Ibujés
Tutor del Proyecto


MSc. Karina Fonseca
Lectora del Proyecto


Dra. Susana Vásquez
Directora de Carrera


Ing. Galo Cisneros
Coordinador de la Unidad de Titulación



SE: de la Prensa N45-268 y Logroño
fón: 2255460 / 2259900
e: instituto@cordillera.edu.ec
Web: www.cordillera.edu.ec
Ecuador

Campus 1: Calle Logroño Oe 2-84 y Av. de la Prensa (esq.) Edif. Cordillera Telfs.: 2430443 / Fax: 2433649	Campus 2: Bracamoros N15-163 y Yacuambi (esq.) Telf.: 2262041	Campus 3: Av. Brasil N46-45 y Zamora Telf.: 2246036	Campus 4: Yacuambi Oe2-36 y Bracamoros
--	---	---	--



Declaración del estudiante

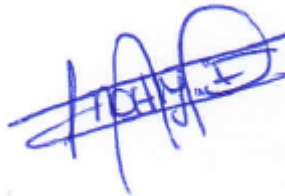
Expreso con total sinceridad que el presente trabajo de investigación es de mi autoría, resultado de incansable esfuerzo, basada en estudios realizados durante la carrera, indagación certificada, revisión de documentos y estudio de campo, obteniendo conclusiones y recomendaciones descritas en el mismo. Las opiniones, criterios y comentarios expuestos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

FONSECA ABAD NATHALY CRISTINA

CC: 172252742-9

Declaración de cesión de derechos a la institución

Yo Nathaly Cristina Fonseca Abad, estudiante de la Carrera de Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo mis derechos de autoría de mi investigación a favor del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



FONSECA ABAD NATHALY CRISTINA

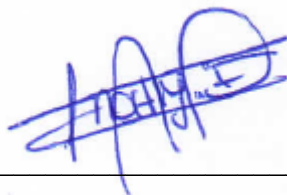
CC: 1722527429

Licencia de uso no comercial

Yo, Nathaly Cristina Fonseca Abad portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1722527429 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado utilizar el juego en niños y niñas de tres años de edad para la estimulación de la motricidad gruesa. Guía de juegos infantiles dirigida a docentes del centro infantil “San Vicente”, ubicado en

el Distrito Metropolitano de Quito, en el período académico 2017 con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FIRMA _____



NOMBRE: Fonseca Abad Nathaly Cristina

CEDULA: 1722527429

Quito, a los 2 días de Octubre del 2017

Agradecimiento

Gracias al Msc. Jorge Ibujés, por el valioso aporte profesional, técnico y humano brindado en el transcurso de este semestre en favor de la culminación de esta carrera que después de mucho esfuerzo voy a culminar.

Gracias a todo el personal docente, por cada conocimiento impartido durante el transcurso del semestre ya que al fin se verán reflejados los frutos de cada una de sus valiosas enseñanzas.

Dedicatoria

En primer lugar agradezco a Dios.

A mis padres por su apoyo incondicional.

A mis hermanas y mis sobrinos por brindarme
su ayuda en todo momento sin importar las
circunstancias



Índice general

Declaración del estudiante	i
Declaración de cesión de derechos a la institución	ii
Agradecimiento	v
Índice general	vii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xi
Índice de anexos.....	xii
Resumen ejecutivo	xiii
Abstract	xiv
Capítulo I.....	1
1.01 Antecedentes	1
1.02 Macro	3
1.03 Meso.....	4
1.04 Micro	5
1.05 Justificación.....	6
1.06 Contextualización del problema central matriz de fuerzas T.....	8
1.07 Matriz T.....	12
Capítulo II	13
2.01 Análisis de involucrados	13
2.02 Mapeo de Involucrados	14
2.03 Análisis de Matriz de Análisis de Involucrados.....	15
2.04 Matriz de Análisis de Involucrados	20
Capítulo III.....	22
Árbol de problemas y objetivos	22



3.01 Árbol de problemas	22
3.02 Árbol de problemas	24
3.04 Árbol de objetivos	26
Capítulo IV	27
4.01 Análisis de matriz de alternativas	27
4.02 Análisis de matriz de análisis de alternativas	30
4.03 Matriz de análisis de objetivos	31
Capítulo IV	34
4.04 Matriz de análisis de objetivos	34
4.05 Análisis del diagrama de estrategias.	36
4.05 Diagrama de estrategias	38
4.06. Análisis de la Matriz de Marco Lógico	39
4.07 Matriz de Marco Lógico	42
Capítulo V	44
Propuesta	44
5.01 Antecedentes	44
5.01.02 Datos Informativos	45
5.01.03 Reseña histórica	46
5.01.04 Objetivos	46
5.01.05 Justificación	47
5.01.06 Marco teórico	48
5.02 Descripción	53
5.02.01 Metodología	54
5.02.03 Técnicas	55
5.02.04 Participantes	55



5.02.05 Análisis e interpretación de resultados.....	56
5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta.	76
5.03.01 Taller de socialización	76
Capítulo VI.....	116
Aspectos administrativos	116
6.01 Aspectos financieros	116
Capítulo VII	120
Conclusiones y recomendaciones	120
7.01. Conclusiones	120
7.02 Recomendaciones.....	120
Anexos	127
Referencias bibliográficas.....	122



Índice de tablas

Tabla 1 Matriz T	12
Tabla 2 Matriz de análisis de involucrados	20
Tabla 3 Análisis de matri de alternativas	30
Tabla 4 Matriz de análisis de objetivos	34
Tabla 5 Matriz de marco lógico	42
Tabla 6 Pregunta 1.....	57
Tabla 7 Pregunta 2.....	58
Tabla 8 Pregunta 3.....	59
Tabla 9 Pregunta 4.....	60
Tabla 10 Pregunta 5.....	61
Tabla 11 Pregunta 6.....	62
Tabla 12 Pregunta 7.....	63
Tabla 13 Pregunta 8.....	64
Tabla 14 Pregunta 9.....	65
Tabla 15 Pregunta 10.....	66
Tabla 16 Pregunta 1.....	67
Tabla 17 Pregunta 2.....	68
Tabla 18 Pregunta 3.....	69
Tabla 19 Pregunta 4.....	70
Tabla 20 Pregunta 5.....	71
Tabla 21 Pregunta 6.....	72
Tabla 22 Pregunta 7.....	73
Tabla 23 Pregunta 8.....	74
Tabla 24 Pregunta 9.....	75
Tabla 25 Recursos financieros	117
Tabla 26 Cronograma de actividades	118



Índice de figuras

Figura 1 Mapeo de involucrados	14
Figura 2 Árbol de problemas	24
Figura 3 Árbol de objetivos	26
Figura 4 Diagrama de estrategias	38
Figura 5. Porcentaje de respuesta	57
Figura 6 Porcentaje de respuesta	58
Figura 7 Porcentaje de respuesta	59
Figura 8 Porcentaje de respuesta	60
Figura 9 . Porcentaje de respuesta	61
Figura 10. Porcentaje de respuesta	62
Figura 11 . Porcentaje de respuesta	63
Figura 12 . Porcentaje de respuesta	64
Figura 13 Porcentaje de respuesta	65
Figura 14 Porcentaje de respuesta	66
Figura 15 Porcentaje de respuesta pregunta 1	67
Figura 16 Porcentaje de respuesta pregunta 2	68
Figura 17 Porcentaje de respuesta pregunta 3	69
Figura 18 Porcentaje de respuesta pregunta 4	70
Figura 19 Porcentaje de respuesta pregunta 5	71
Figura 20 Porcentaje de respuesta de la pregunta 6	72
Figura 21 Porcentaje de respuesta de la pregunta 7	73
Figura 22 Porcentaje de respuesta	74
Figura 23 Porcentaje de respuesta	75
Figura 24 Fuentes: invitación dirigida a docentes	76
Figura 25 diapositiva	78
Figura 26 diapositiva	78
Figura 30 diapositiva	78
Figura 29 diapositiva	78
Figura 27 diapositiva	78
Figura 28 diapositiva	78



Figura 31 diapositiva	79
Figura 32 diapositiva	79

Índice de anexos

Anexo N. 1 Encuestas	128
Anexo N. 2 Certificado de aplicación de la socialización.....	130
Anexo N. 3 Análisis de urkund	131



Resumen ejecutivo

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad aportar con información valiosa y actividades innovadoras sobre cómo utilizar el juego en niños y niñas de tres años de edad estimulando la motricidad gruesa.

La estimulación es una manera natural y positiva para desarrollar no solo las habilidades, sino las destrezas de los infantes, permitiendo brindar así una educación de calidad y calidez, lo cual en la actualidad el maestro debe buscar nuevas metodologías, y obtener nuevos conocimientos con lo cual lograra en los niños y niñas un aprendizaje significativo.

Para la elaboración del actual proyecto se investigó si los docentes del CDI San Vicente”, si poseen y dominan conocimientos sobre cómo utilizar el juego estimulando la motricidad gruesa, es así que se establece la elaboración de la propuesta, que es una guía de juegos infantiles dirigida a docentes, el cual cuenta con diversos juegos infantiles que fomentan el desarrollo de coordinación y equilibrio desarrollando motricidad gruesa.



Abstract

This research project aims to provide valuable information and innovative activities on how to use the game in children of three years old stimulating gross motor skills.

Stimulation is a natural and positive way to develop not only the skills but the skills of the infants, thus providing a quality education and warmth, which today the teacher must seek new methodologies, and gain new knowledge with what which will achieve meaningful learning for boys and girls.

For the elaboration of the current project, it was investigated if the teachers of the CDI San Vicente ", if they possess and dominate knowledge on how to use the game stimulating gross motricity, it is thus established the elaboration of the proposal, which is a guide of children's games addressed to teachers, which has several children's games that encourage the development of coordination and balance developing gross motor skills.



Capítulo I

1.01 Antecedentes

En esta investigación se toma en cuenta la importancia del juego como una base fundamental para el aprendizaje de los niños poniendo énfasis en los beneficios que proporciona en cada infante, dejándole experiencias significativas que lo lleve a un conocimiento profundo y duradero, ya que lo lleva a satisfacer sus necesidades permitiéndole experimentar por si solo y aprender de manera espontánea y divertida.

Según el autor Klein 1929 fue quien destacó la labor asociativa del juego como el mejor medio de expresión del niño a través del cual puede dar a conocer lo que piensa y siente, así también le permite expresar aquello que los adultos no aceptan y ellos sueñan. Así como el autor Klein da a conocer que el juego es un medio para que el niño aprenda y consolide el aprendizaje.

Para (Piaget, 1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo desarrollando nuevas habilidades y adquiriendo nuevas experiencias.

Vygotsky le otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, que facilita el



desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

En vista a la necesidad y carencia que existe del juego para desarrollar la motricidad gruesa al momento de realizar las planificaciones y las actividades lúdicas en el aula de clase del centro infantil san Vicente, he tomado la decisión de realizar este proyecto con el fin de concientizar a los docentes cuán importante, es el juego no solo para desarrollar la motricidad gruesa sino también en todos los ámbitos.

Por lo tanto mi proyecto es importante, ya que a través del juego se puede conseguir que los niños y niñas sean acoplados de la mejor manera, para que ellos puedan convivir el resto de los días llenos de armonía, tranquilidad y paz, es decir cuando cruzan su primera etapa educativa es en donde alcanzan el desarrollo integral en las diferentes áreas que forman su personalidad.

Así como también, los/las docentes deben tomar en cuenta la edad, las destrezas y a su vez crear ambientes adecuados para lograr este objetivo, para así propiciar actividades creativas y recreativas que desarrollen cada una de las áreas de aprendizaje; tomando en cuenta que esta edad se presta para actividades lúdicas que encierran momentos de placer, goce, creatividad, sociabilidad y aprendizaje.



1.02 Macro

Según Caballero Martinez, Santiago, & Valega, en su tesis “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla”. Desde el punto de vista social, el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad. En términos generales, los autores que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aun así para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazado por el recreo, su carácter formativo, proveniente del ocio, no hacen nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego y no precisamente del juego de azar. (Caballero Martinez, Santiago, & Valega, 2010)

Mariana Campos (2006) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica” nos menciona que se utiliza el juego en los establecimientos del sistema educacional chileno, como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, formando como parte del proceso de aprendizaje en los niños y niñas de forma más lúdica ya que es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, es una principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural.

Según los aportes de estos autores se puede decir: que el juego es importante para el desarrollo de la motricidad gruesa del niño, mediante la aplicación de nuevas



técnicas y estrategias que permitan implementar el juego de forma adecuada en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entendiendo que el desarrollo de la motricidad gruesa es el dominio corporal de todas las partes gruesas del cuerpo como son las extremidades superiores, inferiores, el tronco entre otras, mediante juegos adecuados el niño podrá tener un control consciente de todos los movimientos del cuerpo.

1.03 Meso

En Ecuador en la Universidad Técnica de Cotopaxi (Chisag Tapia , 2010, pág. 16) en su tesis “Guía metodológica de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños y niñas de primer año de educación básica”, menciona que el juego dentro de las tareas educativas es la mejor y más acertada forma de llegar al aprendizaje, respetando siempre el ritmo y estilo de trabajo de cada uno, logrando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea una tarea placentera para formar niños/as felices.

Si los docentes aplican el juego de forma adecuada los alumnos desarrollarán una motricidad gruesa alta. En todos los centros infantiles se debería aplicar el juego como método de enseñanza los mismos que deben incentivar a los alumnos a participar de él, deben ser variados, es responsabilidad del docente su correcta utilización, se los debe realizar en espacios adecuados y debe disponer de todos los materiales e instrumentos necesarios para su aplicación.

Según (Pérez, 2015), Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias de la Salud en su tesis “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de edad”, menciona que los juegos tradicionales son de gran ayuda tanto en el ámbito físico y



social en los niños, ya que no solo se favorece su desarrollo psicomotriz sino también se conservan las tradiciones que deben ser impartidas por padres y docentes. Actualmente los niños solo practican juegos de computadora por lo que impartir juegos tradicionales dentro de las horas de Cultura Física contribuye eficazmente al desarrollo de las habilidades de los niños.

Por lo que podemos considerar que el Gobierno Nacional del Ecuador está consciente de la importancia de la aplicación del juego como método de enseñanza para mejorar el desarrollo pleno del niño y también indica que la educación y desarrollo del niño no depende solo de los docentes sino también de los padres, la familia y la sociedad.

1.04 Micro

Según (Chancusig Catota, 2012) Universidad Tecnológica Equinoccial del Ecuador en su tesis “Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad”. Plantea que el niño cuando juega no se propone objetivos que tengan que ver con el trabajo, el docente es quien planifica la actividad relacionada con el objetivo del trabajo. Los juegos infantiles forman parte de la enseñanza de los niños y niñas a temprana edad para mejorar el desarrollo motriz grueso, esto ayuda que los niños realicen actividades de forma divertida e incluso su aprendizaje se estaría estimulando e incentivando a compartir con sus compañeros experiencias únicas, motivándolos a participar de la clase.

Según Villavicencio Natalia (2013), Universidad Central del Ecuador en su tesis “Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños



y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Nicolás Copérnico” de la ciudad de Quito. La falta del desarrollo motriz grueso durante la infancia puede causar daños futuros evitando su desarrollo educativo eficiente, afectando el movimiento motriz, déficit en la lectoescritura y falta de coordinación, etc. Esto es una consecuencia de contar con métodos educativos deficientes o por mala aplicación del juego en el método de enseñanza aprendizaje.

1.05 Justificación

La presente investigación está fundamentada en que el juego forma parte del desarrollo intelectual de los niños que estimula las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral e intelectual, ya que los niños y niñas poseen una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.(Moreno, 2002)

El MIES trabaja para precautelar el desarrollo de los ciudadanos desde su nacimiento y durante el ciclo de vida, en especial con la población de atención prioritaria. Entre las acciones más destacadas están: Servicios de Desarrollo infantil en sus dos modalidades, una corresponde a los Centros Infantiles de Buen Vivir (CIBV) y la otra modalidad corresponde a la Atención Domiciliaria No Institucionalizada denominada Creciendo con Nuestros Hijos (CNH); estos servicios



atienden a niños y niñas de 0 a 36 meses de edad, priorizando a la población infantil en condiciones de pobreza y/o vulnerabilidad y beneficiarios del bono de desarrollo humano. El MIES es la entidad rectora de la Política Pública de Desarrollo Infantil y le compete otorgar la Autorización de los Permisos de Funcionamiento a los Centros Infantiles públicos y privados.

Por consiguiente para lograr que mi proyecto se lleve a cabo hemos tomado en cuenta el MIES que aporta mucho en el desarrollo del tema ya que se toma muy en cuenta a los niños y niñas desde su primera infancia, ya que mediante en juego que el niño aprende a comunicarse con el mundo que lo rodea.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Según el Art: 2 literal W Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes.



Según el Plan Nacional del Buen vivir (2013-2017)

El art. 381 establece la obligación del Estado de proteger, promover y coordinar la cultura física en los ámbitos del deporte, la educación física y la recreación, para la formación y el desarrollo integral de la personas.

Constitución de la República del Ecuador (2008)

Art. 381.- El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas. La constitución garantiza el óptimo desarrollo de los niños en su primera infancia mediante la recreación y el juego.

En el Centro Infantil “San Vicente”, el juego no ha sido considerado como un recurso de aprendizaje y mucho menos para fomentar la convivencia entre los niños y niñas, es mínimo el tiempo por semana que tienen los niños para jugar al aire libre condicionando el desarrollo de la motricidad gruesa, por tal motivo los niños pierden el interés por asistir a clases porque pasan aburridos y en muchos casos no disfrutan el año escolar, es indispensable la realización de juegos para el aprendizaje deben ser variados y divertidos para que los niños se sientan más activos, felices y exista una predisposición por aprender.

1.06 Contextualización del problema central matriz de fuerzas T

La matriz T está estructurada por la situación actual que es el desinterés por parte de los docentes de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad del centro infantil san Vicente. Como situación empeorada existe un escaso desarrollo de



la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad y como situación mejorada desarrollo adecuado de la motricidad gruesa de niños y niñas mediante la utilización del juego como medio de aprendizaje.

Esta misma matriz contiene las fuerzas impulsadoras y fuerzas bloqueadoras. Como primera fuerza impulsadora está planteada taller de socialización de la guía de juegos infantiles para docentes del nivel inicial, con un rango de identidad de 2 que equivale a medio, no hay aporte por parte de los docentes y el potencial de cambio es un rango de 4 que es medio alto, es necesario capacitar a los docentes sobre la temática. Esto va a permitir disminuir el número de niños y niñas con una inadecuada estimulación para la estimulación gruesa.

La siguiente fuerza impulsadora se encuentra la información continua brindada por el (MIES) sobre cómo utilizar el juego en el trabajo infantil, no hay un interés por la plataforma virtual por parte de los docentes para realizar las actividades y un potencial de cambio que está en un rango de 4 que es medio alto, es importante realizar las actividades que se encuentran en la plataforma.

Otra fuerza impulsadora es creciendo con nuestros hijos (CNH) auspiciado por el (MIES) donde brindan estimulación en los diversos ámbitos dirigida a padres e hijos. El porcentaje de intensidad es de 2, equivalente a medio bajo, aún no llega a la comunidad este programa. En el potencial de cambio tiene un rango de cambio 4 que es un porcentaje medio alto, es de suma importancia que las familias formen parte de dicho programa.



Otra fuerza impulsadora son los cursos lúdicos para niños estimulando el juego auspiciado por el ministerio del deporte el porcentaje de intensidad que se le da es de 2 que es medio bajo, y el potencial de cambio tiene una intensidad de 4 que es equivalente a medio alto puesto que los niños y niñas no pueden asistir a los talleres porque existe el desinterés de padres de familia para que ellos asistan.

Como ultima fuerza impulsadora están los talleres para los docentes brindada por la universidad san Francisco de Quito, ya que así los docentes adquiere nuevas técnicas y estrategias para el desarrollo de la motricidad mediante el juego, el porcentaje de intensidad que se le da es de 2 que es medio bajo, y en el potencial de cambio tiene una intensidad de 4 que es equivalente a medio alto puesto que los docentes no pueden asistir a los talleres.

En las fuerzas bloqueadoras se encuentra en primer lugar desinterés por parte de los docentes en asistir al taller de socialización de la guía de juegos infantiles. Adquiere una intensidad de 4 que es medio alto y un rango cambio de potencial de 2 que medio bajo, lo cual nos da la oportunidad de poder realizar dicho taller.

Otra fuerza bloqueadora es que los docentes no aprueban los test aplicados durante la formación continua que brinda el MIES. Adquiere una intensidad de 4 que es medio alto y un potencial de cambio de 1 que es bajo. Esto permite aportar a los docentes aprendizajes que podrán poner en práctica en sus horas clase.

La siguiente fuerza bloqueadora es que los padres y madres de familia no apoyan el trabajo que realizan los programas como CNH. Adquiere un rango de intensidad de 4 que es medio alto y en el cambio de potencial tiene un rango de 2 que es medio



bajo. Esto permite concientizar a los padres y madres de familia sobre lo importante que es que ellos formen parte de la educación de sus hijos.

Otra fuerza bloqueadora es el desinterés de los padres para enviar a los niños a los cursos brindados por el Ministerio del Deporte adquiere un rango de intensidad de 4 que equivale a medio alto y el potencial de cambio 1 que es bajo la cual le da la oportunidad de desarrollar la estimulación del juego.

Como ultima fuerza bloqueadora tenemos la falta de predisposición por parte de los docentes en asistir a los talleres, adquiere un rango de intensidad de 4 que equivale a medio alto y en el cambio de potencial tiene un rango de 2 que es medio bajo. Esto permite la concientización de los de los docentes sobre lo importantes que es asistir a los talleres.



1.07 Matriz T

Tabla 1

Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Escaso desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad	Desinterés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de 3 años de edad del Centro Infantil “San Vicente”				Desarrollo adecuado de la motricidad gruesa de los niños y niñas mediante la utilización del juego como medio de aprendizaje
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	P C	Fuerzas Bloqueadoras
Taller de socialización de la guía de juegos infantiles para docentes del nivel inicial.	2	4	4	2	Desinterés por parte de los docentes en asistir al taller.
Formación continua otorgada por el (MIES) sobre cómo utilizar el juego en el trabajo infantil	2	4	4	1	Los docentes no aprueban los test tomadas en la formación continua.
Creciendo con Nuestros Hijos. (CNH) auspiciado por el MIES programa de estimulación en los diversos ámbitos a padres e hijos.	2	4	4	2	Los padres y madres de familia no apoyan el trabajo que realizan estos Centros.
Cursos para niños estimulando el juego auspiciado por el ministerio de deporte	2	4	4	1	Desinterés de los padres para enviar a los niños a los cursos dados por el ministerio de deporte
Talleres para docentes dados por la universidad San Francisco de Quito	2	4	4	2	Falta de predisposición por parte docentes

Elaborado por Nathaly Fonseca



Capítulo II

2.01 Análisis de involucrados

En el Mapeo de involucrados está el problema central, Desinterés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de 3 años de edad del Centro Infantil “San Vicente”:

Como involucrado tenemos el estado del cual forma parte: El Ministerio de Educación, MIES, y el Ministerio de Deportes ellos están interesados en proteger, promover y coordinar la cultura física en los ámbitos del deporte, de los niños y niñas de tres años de edad.

El Instituto Tecnológico Superior Cordillera, ITSCO, que es el principal interesado en que el proyecto cumpla con el objetivo planteado y así mejorar la calidad de educación de los niños y niñas.

EL centro infantil los docentes y los niños que son los principales beneficiarios de la elaboración de dicho proyecto siendo así el docente el que aplique dicha estrategia para un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa mediante el juego.

Los centros de estimulación privada que aportan con una gran ayuda para que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales en su crecimiento y desarrollo a los niños y niñas de tres años.

2.02 Mapeo de Involucrados

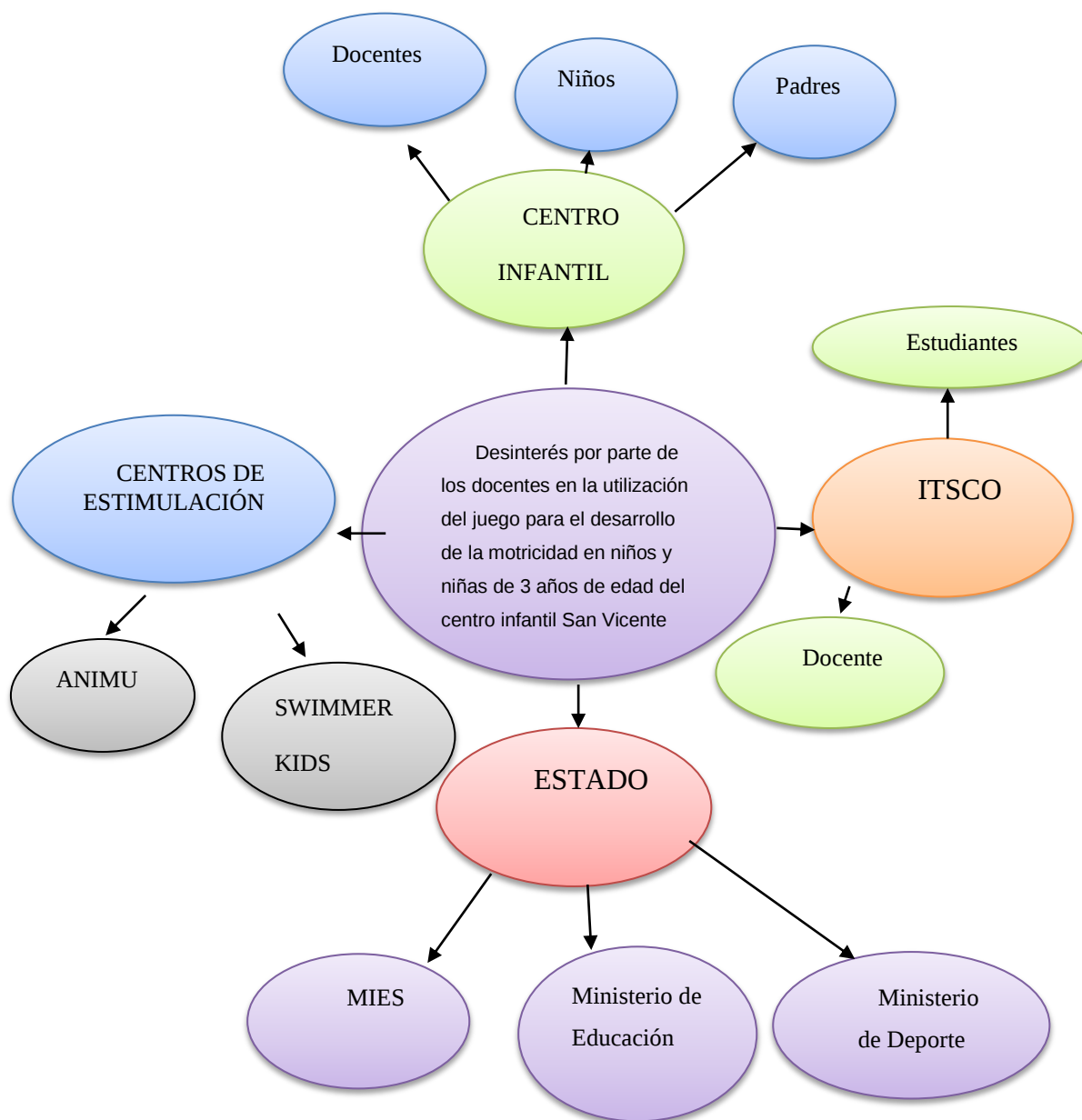


Figura 1 Mapeo de involucrados
Elaborado por Nathaly Fonseca



2.03 Análisis de Matriz de Análisis de Involucrados

La matriz de involucrado está estructurada por diferentes actores que van a permitir dar solución a los problemas mencionados.

Como primer involucrado está el Ministerio de Educación. El interés sobre el tema central es mejorar la calidad de educación inicial, es lo que se quiere lograr en los niños mediante el juego desarrollando nuevas habilidades y destrezas. El problema percibido es el deficiente desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas ya que no pueden desarrollar una buena coordinación de movimientos. Los recursos mandatos y capacidades con los que cuenta el Ministerio de Educación son: “El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) en el artículo 37, número 4. *Establece que el estado debe garantizar el acceso afectivo a la educación inicial de cero a cinco años*, Objetivo 3 del Plan Nacional del Buen vivir (2013-2017) *establece la obligación del Estado de proteger, promover y coordinar la cultura física en los ámbitos del deporte, la educación física y la recreación, para la formación y el desarrollo integral de la personas*. El interés sobre el proyecto es que los docentes dispongan de un material de apoyo para desarrollar la motricidad gruesa, ya que así ayudaran al niño para que desarrolle un mejor aprendizaje. Y como conflictos potenciales se ha identificado la falta de presupuesto por parte del gobierno ecuatoriano. Limitando el apoyo importante, ya que es el que brinda a las instituciones los implementos necesarios para que los niños puedan realizar diferentes actividades de motricidad gruesa.

El segundo actor involucrado es el ITSCO cuyo interés sobre el problema central es que sus egresadas tengan todas las herramientas para desenvolverse en el



campo laboral, ya que es muy importante brindar una buena educación para que sus estudiantes adquieran conocimientos y puedan aplicarlos en su vida laboral. El problema percibido es que los proyectos entregados por los estudiantes no tienen suficiente respaldo bibliográfico actualizado. Tomando en cuenta que la información cambia de un día a otro. Como recursos mandatos y capacidades esta la: “Ley Orgánica de Educación Superior Art 12 se rige a los principios de responsabilidad e igualdad de oportunidades en el ámbito educativo, Reglamento General del ITSCO Art 73 se basa en los proyectos I+D+I, basados en el enfoque de desarrollar soluciones técnicas, tecnológicas y metodológicas. *El interés sobre el proyecto es dar cumplimiento el objetivo planteado, como un aporte al sistema educativo.* En los conflictos potenciales esta la falta de áreas dedicadas a la realización de juegos para estimular la motricidad gruesa a causa de los escasos recursos por parte de las instituciones educativas.

Como tercer involucrado está a los docentes. Cuyo interés sobre el problema central que es concientizar a los alumnos sobre la importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de los niños, mediante la motricidad se puede lograr en los niños y niñas una buena coordinación de movimientos logrando mantener un equilibrio. Como problemas percibidos existe un desinterés por parte de los estudiantes sobre el tema, no hay la suficiente motivación de los docentes mientras se realizan las actividades asignadas. Como recursos y capacidades que respalda se encuentra el: Código de la niñez y adolescencia Art 12 literal A Gastos extraordinarios por concepto de educación, derivados directamente del estudio o la instrucción del beneficiario. Teniendo un interés sobre el proyecto mejorar el desarrollo de la motricidad en los niños, ya que así ayudara al niño en un correcto



desarrollo y fortaleciendo la formación física de los niños. Como conflictos potenciales tenemos falta de presupuesto ya que no se cuenta con el apoyo de los materiales necesarios para poder impartir las clases.

Como cuarto involucrado se encuentra los padres de familia, cuyo interés sobre el problema central está el que sus hijos afiancen su motricidad gruesa a través de juegos, desarrollando así nuevas habilidades, beneficiando un nuevo aprendizaje en sus hijos. El problema percibido es el desconocimiento sobre las actividades que permiten el desarrollo de la motricidad. Como recursos mandatos y capacidades, se debe tomar muy en cuenta para el progreso de la motricidad de los niños, es necesario la intervención específica de los padres asistir a talleres de los centros infantiles ya que brindan los conocimientos para ayudar en la motricidad gruesa a los niños y niñas con un adecuado progreso. Teniendo un interés sobre el proyecto, niños y niñas con un desarrollo óptimo de la motricidad gruesa, el niño y la niña adquieren nuevos aprendizajes en el entorno que se encuentra con ayuda de sus padres. Como conflictos potenciales se encuentra, falta de tiempo de los padres para ayudar a sus hijos en la formación adecuada en el desarrollo de la motricidad.

Como quinto involucrado se encuentra el centro infantil San Vicente. El interés sobre el problema central es que los niños y niñas tengan adecuado desarrollo de la motricidad, a través de diferentes juegos que benefician en el desarrollo del aprendizaje de los niños. El problema percibido es el trabajo motriz, ya que no se aplica correctamente las actividades. Como recursos mandatos y capacidades está el:

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:



a) *Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.*

Teniendo un interés sobre el proyecto implementar el trabajo diario de la guía propuesta, rapara realizar nuevas actividades donde los niños adquieran nuevos conocimientos y desarrollen nuevas habilidades, como último tenemos los conflictos potenciales ya que las docentes no aplican la guía al momento de realizar las actividades por falta de los implementos necesarios en el centro infantil para desarrollar la motricidad gruesa.

Como sexto y último involucrado están los niños y niñas. El interés sobre el problema central es niños y niñas felices con un adecuado desarrollo integral, al aplicar la guía de juegos infantiles se buscara llegar al problema central procurando un desarrollo integral en los niños y niñas .El problema percibido es, niños y niñas con problemas para desarrollar la motricidad gruesa ya que los niños no cuentan con una adecuada estimulación para el desarrollo de la motricidad. Como recursos, mandatos y capacidades están tomados en cuenta: *“Ley Orgánica de Educación Intercultural Art 2 literal d Interés superior de los niños/as y adolescentes. El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, publicas y privadas. Sección Quinta del Plan Nacional del Buen Vivir (2013-2017). Art 45 Las niñas, niños y adolescentes gozaran de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizara la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños 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 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 afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

“El interés sobre el proyecto es que sus docentes apliquen diariamente los juegos propuestos en la guía para así desarrollar una adecuada motricidad en niños y niñas.

Teniendo como conflictos potenciales están diferentes programas o proyectos que identificados la pasividad lúdica que han adquirido los niños y niñas.



2.04 Matriz de Análisis de Involucrados

Tabla 2

Matriz de análisis de involucrados

MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS					
ACTORES INVOLUCRADOS	INTERÉS SOBRE EL PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS MANDATOS Y CAPACIDADES	INTERÉS SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
Ministerio de Educación	Mejorar la calidad de educación inicial	Deficiente desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas	Código de la niñez y adolescencia artículo 37 numero 4 Plan Nacional del Buen vivir (2013-2017) Objetivo 3	Los docentes dispongan de un material de apoyo para desarrollar la motricidad gruesa	Falta de presupuesto por parte del gobierno ecuatoriano
Instituto Tecnológico Superior “Cordillera”	Es que sus egresadas tengan todas las herramientas para desenvolverse en el campo laboral.	Los proyectos que plantean las estudiantes no tienen el suficiente respaldo bibliográfico.	Ley Orgánica de educación superior Art 12 Reglamento General del ITSCO Art 73	Que el proyecto cumpla el objetivo planteado	Falta de áreas dedicadas a la realización de juegos para mejorar la motricidad, escasos recursos por parte de las instituciones educativas



Docentes	Concientizar a los alumnos sobre la importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de los niños	Desinterés por parte de los estudiantes sobre el tema	Código de la niñez y adolescencia Art. 37.-	Mejorar el desarrollo de la motricidad en los niños	Falta de presupuesto
Padres de Familia	Ayudar a sus hijos al desarrollo de la motricidad gruesa por medio de los juegos	Desconocimiento sobre las actividades que permiten el desarrollo de la motricidad	Asistir a capacitaciones sobre la motricidad y su adecuado desarrollo	Niños y niñas con un desarrollo óptimo de la motricidad gruesa	Falta de tiempo
Centro Infantil “San Vicente”	Niños y niñas con adecuada motricidad	Escaso trabajo motriz	Código de la niñez y la adolescencia Art. 38.-	Implementar en el trabajo diario la guía propuesta.	No se aplica la guía
Niños	Niños y niñas felices y con un desarrollo integral	Niños y niñas con problemas para desarrollar la motricidad gruesa	Ley Orgánica de Educación Intercultural Art 2 literal d Sección Quinta del Plan Nacional del Buen Vivir (2013-2017). Art 45	Que sus docentes aplique diariamente los juegos propuestos en la guía	Los diferentes programas o proyectos no tienen el seguimiento adecuado y oportuno

Elaborado por Nathaly Fonseca



Capítulo III

Árbol de problemas y objetivos

3.01 Árbol de problemas

El árbol de problema está estructurado por tres parámetros principales que son; causas las cuales son las acciones que provocan un problema. El problema central es el problema actual al cual queremos dar solución y los efectos que son las consecuencias de una causa.

Como problema central está planteado el desinterés por parte de los docentes en la utilización de juego para el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de tres años de edad del centro infantil “San Vicente”. Las causas que generan este problema son.

Desconocimiento por parte de los docentes sobre la importancia de la motricidad gruesa. Si no existen docentes con conocimientos previos no existirá en niño un adecuado desarrollo de la motricidad, motivo por el cual se impide un buen avance en el conocimiento del niño.

Como siguiente causa está la escasa utilización del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa. Existen docentes que no aplican el juego, privando así al niño de adquirir nuevas habilidades y con ello impiden el progreso del niño en el desarrollo intelectual.



Otra de las causas identificada es que los docentes no aplican nuevas metodologías de trabajo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Depende del docente auto educarse y estar actualizado en cuanto a las metodologías para así transmitir una educación de calidad. De estas causas y del problema central se derivan los siguientes efectos.

Problemas en actividades de motricidad gruesa de los niños y niñas. Lo cual se da a que los docentes no buscan nuevas técnicas las cuales deben ser aplicadas para un mejor desarrollo de la motricidad.

El segundo efecto es el sedentarismo por parte de los niños y niñas para afianzar la motricidad gruesa. Ya que se busca la integración de los niños a realizar las diferentes actividades, ya que es muy importante para su preparación intelectual.

El último y principal efecto es deficiente motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años. Debido a que los docentes no están capacitados o en ocasiones desconocen del tema y no se aplica una adecuada estimulación en los niños.

3.02 Árbol de problemas

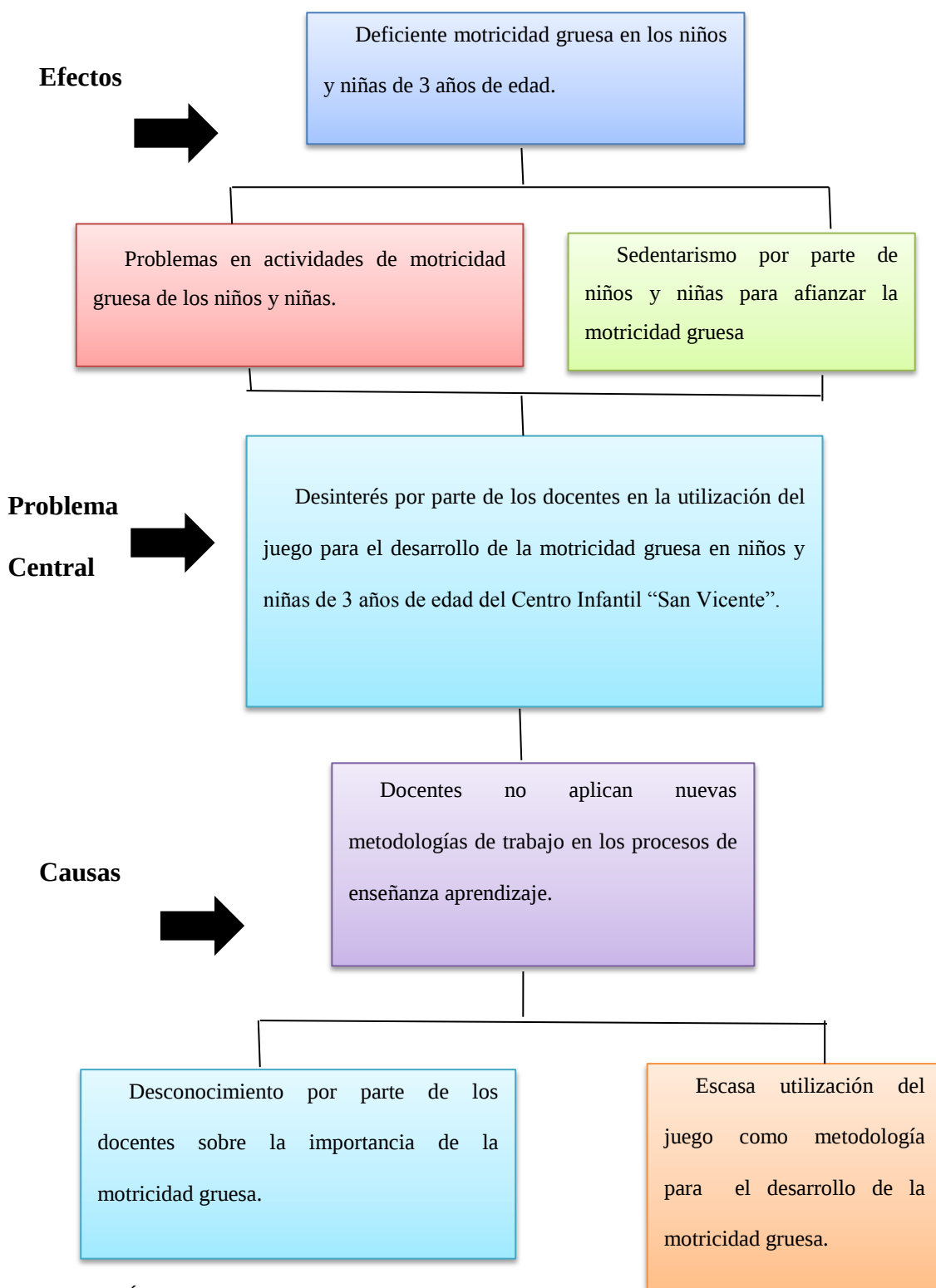


Figura 2 Árbol de problemas
Elaborado por: Nathaly Fonseca



3.03 Árbol de objetivos

El árbol de objetivos es lo que se quiere lograr consta de, Medios que son las acciones para desarrollar y poder lograr los objetivos. El objetivo central es lo que se aspira lograr y los fines que son los resultados obtenidos con la aplicación del proyecto.

Como objetivo central está planteado el interés de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de tres años de edad del Centro Infantil San Vicente. El cual genera los siguientes medios:

Conocer por parte de los docentes la importancia de la motricidad gruesa. Brindando así a los niños y niñas un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa.

Utilizar el juego como metodología del desarrollo de la motricidad gruesa. Mediante el juego los niños y niñas van adquiriendo nuevas habilidades que beneficiaran al desarrollo de la motricidad gruesa.

Como último medio se encuentra aplicar nuevas metodologías de trabajo en los procesos de enseñanza, aprendizaje, beneficiando al niño en nuevos conocimientos adquiridos. De estos medios del objetivo central se derivan los siguientes fines:

Logros en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas, donde se realizaran actividades para ellos.

Participar en diferentes juegos, ya que mediante el juego ayuda a desarrollar nuevas capacidades y habilidades en niños y niñas.

Como último fin está planteado, mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad.

3.04 Árbol de objetivos

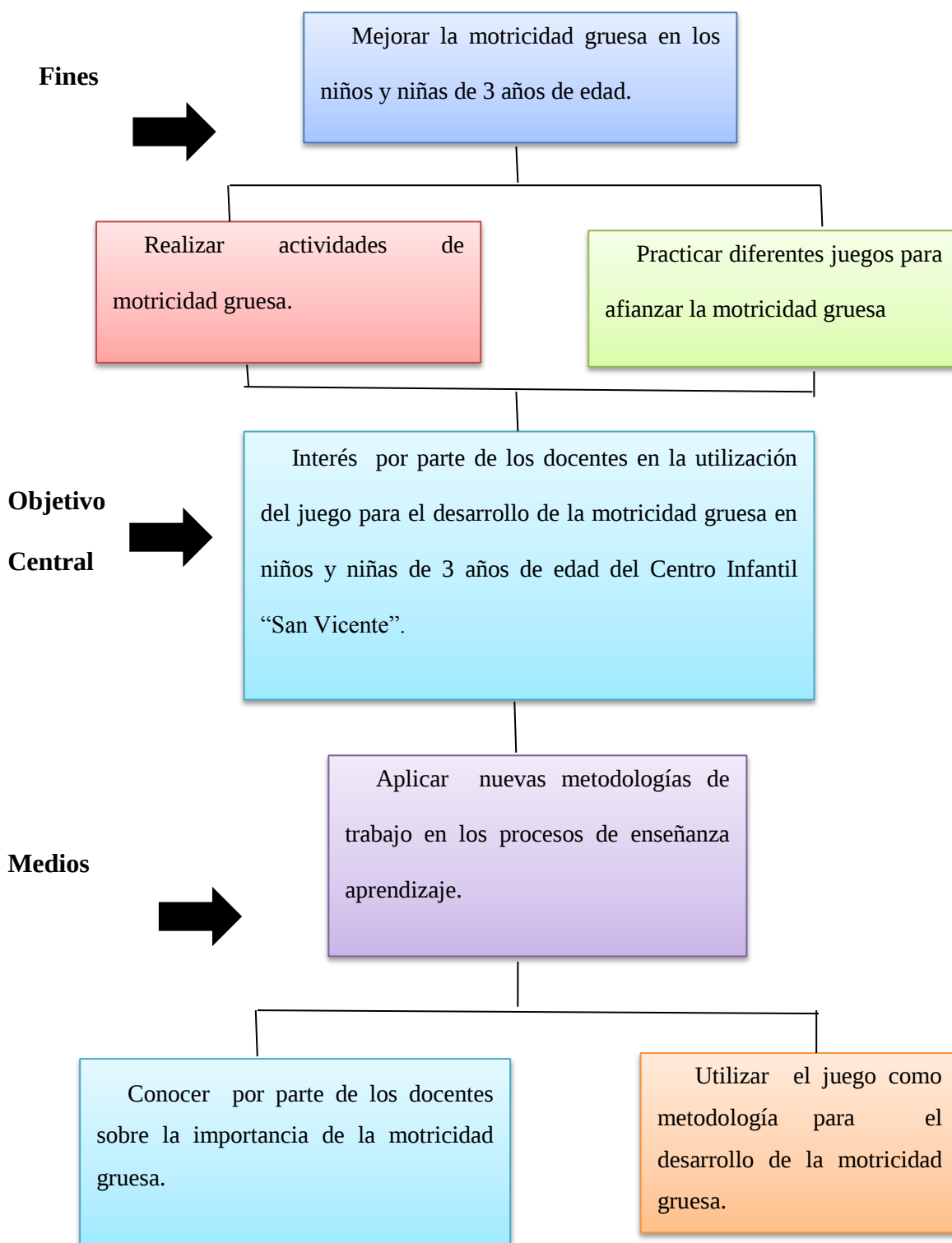


Figura 3Árbol de objetivos
Elaborado por: Nathaly Fonseca



Capítulo IV

4.01 Análisis de matriz de alternativas

Dentro de la matriz de alternativas tenemos objetivos específicos que serán los pasos a seguir para alcanzar el objetivo general.

También están los impactos sobre el propósito los cuales ayudaran a llegar a los objetivos específicos. La factibilidad técnica es otro de los componentes de la matriz y se refiere a los métodos utilizados y aplicados para alcanzar el objetivo. Además se cuenta con la factibilidad social y política que se encarga del estudio de la posibilidad del desarrollo del proyecto.

A todo lo mencionado con anterioridad, se le otorga un nivel que va de 1 a 5, es decir, para cada objetivo propuesto se le otorga un rango.

Como primer objetivo está el conocer por parte de los docentes sobre la importancia de la motricidad gruesa, la cual causara un gran impacto sobre el propósito que se busca, es por eso que se le ha dado un rango de 4 y equivalente a media alta, la factibilidad técnica ha alcanzado una categoría alta ya que el proyecto a realizar es (Innovación + Desarrollo+ Investigación), el logro del mismo, para el desarrollo del proyecto se cuenta con los recursos económicos necesarios, es por eso que el rango es de 5 y la categoría es alta, existe la factibilidad financiera para el progreso del propósito alcanzar, dentro de la factibilidad social se le asigna a un



rango de 4 que equivale a una categoría media alta, es decir, que es viable al desarrollo del proyecto contando con la colaboración del ITSCO, la familia y es CDI. La factibilidad política tiene la categorización de 5 y la categoría es alta, ya que dentro de los estatutos del ITSCO y CDI en el cual se desarrolla el proyecto no hay restricciones que impidan el desarrollo del proyecto.

Como segundo objetivo se ha planteado, utilizar el juego como metodología del desarrollo de la motricidad gruesa se le ha dado un rango de 4 con una categoría media alta que quiere decir que este objetivo impactara sobre el propósito logrado una adecuada integración en el ambiente escolar, la factibilidad técnica ha alcanzado una categoría alta ya que este proyecto es (Innovación + Desarrollo+ Investigación), que garantiza el logro del mismo con una excelente comunicación asertiva. Para el desarrollo del proyecto se cuenta con los recursos económicos necesarios, es por eso que se le da un rango de 4 y la categoría es media alta, existe la factibilidad financiera para el progreso del propósito alcanzado. Dentro de la factibilidad social se le da un rango de 4 que llega a una categoría media alta, es decir que es viable el desarrollo del proyecto contando con la colaboración del ITSCO, la familia y el CDI, la factibilidad política tiene un rango de 4 y la categoría es media alta, ya que dentro de los estatutos del ITSCO y CDI en el cual se desarrollara el proyecto y no habrá restricciones que impida el desarrollo del proyecto.

Como tercer objetivo se plantea aplicar nuevas metodologías de trabajo en los procesos de enseñanza aprendizaje, para el cual se le ha dado un rango de 4 con una categoría media alta que quiere decir que este objetivo impactara sobre el propósito a lograr, la factibilidad técnica a alcanzado una categoría media alta ya que el proyecto



es (Innovación + Desarrollo+ Investigación), que garantiza el logro del mismo con una excelente comunicación asertiva. Para el desarrollo del proyecto se cuenta con los recursos económicos necesarios, es por eso que se le ha dado un rango de 5 y la categoría es alta, existe la factibilidad financiera para el progreso del propósito alcanzado. Dentro de la factibilidad social se le da un rango de 4 que llega a una categoría media alta, es decir que es viable el desarrollo del proyecto contando con la colaboración del ITSCO, la familia y el CDI, la factibilidad política tiene la categorización de 4 ya que dentro de los estatutos del ITSCO y CDI en el cual se desarrollara el proyecto no hay restricciones que impida el proyecto.

Como cuarto objetivo se encuentra interés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad en el Centro Infantil San Vicente, para el cual se le ha dado un rango de 4 con una categoría media alta que quiere decir, que este objetivo impactara sobre el propósito a lograr. La factibilidad técnica a alcanzado una categoría alta ya que el proyecto es (Innovación + Desarrollo+ Investigación), que garantiza el logro del mismo con una excelente comunicación asertiva. Para el desarrollo del proyecto se cuenta con los recursos económicos necesarios, es por eso que se le da un rango de 5 y la categoría es alta, existe la factibilidad financiera para el progreso del propósito alcanzado. Dentro de la factibilidad social se le da un rango de 4 que llega a una categoría media alta, es decir que es viable el desarrollo del proyecto contando con la colaboración del ITSCO, la familia y el CDI. La factibilidad política tiene la categorización de 4, ya que dentro de los estatutos del ITSCO y el CDI en el cual se desarrollara el proyecto no hay restricciones que impidan el desarrollo del proyecto.

4.02 Análisis de matriz de análisis de alternativas.

Tabla 3

Análisis de matriz de alternativas

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Conocer por parte de los docentes sobre la importancia de la motricidad gruesa	4	5	5	4	4	2	Mediana alta
Utilizar el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa	4	5	5	4	4	2	Mediana alta
Aplicar nuevas metodologías de trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje	4	5	5	4	4	2	Mediana alta
Interés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad del Centro infantil San Vicente	4	5	5	4	4	2	Mediana alta

Elaborado por: Nathaly Fonseca



4.03 Matriz de análisis de objetivos

Esta matriz está estructurada por el objetivo, la factibilidad a lograrse, el impacto de género, el impacto ambiental, la relevancia y la sostenibilidad.

Como primer objetivo está planteado conocer por parte de los docentes la importancia de la motricidad gruesa. Como factibilidad a lograrse esta el que los docentes se capaciten sobre la motricidad gruesa. Esto permitirá que los docentes obtengan conocimientos y se encuentren actualizados. Como impacto de género está planteado que los niños y niñas reciban una buena estimulación para mejorar la motricidad gruesa, utilizando el juego como metodología para mejorar este ámbito. Como impacto ambiental está planteado lograr un ambiente acogedor en el aula buscando que el niño y la niña se sientan a gusto y familiarizado con sus compañeros y el docente. Como relevancia está planteado que los docentes respeten el ritmo de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de tres años, es importante darle el tiempo necesario al niño y niña para que pueda asimilar el aprendizaje puesto que todos, los niños y niñas no tienen el mismo ritmo. Como sostenibilidad está planteado el trabajo en equipo de padres y estudiantes. Para lograr un adecuado aprendizaje es necesario la colaboración de los padres de familia, no solamente del docente.

Como segundo objetivo está planteado utilizar el juego como metodología del desarrollo de la motricidad gruesa. Como factibilidad a lograrse está planteado que los niños y niñas tengan un adecuado desarrollo de su motricidad gruesa. Con esto se lograra si se utiliza en juego en las actividades diarias. Como impacto de género está planteado que los niños y niñas mejoren su motricidad gruesa. De esta manera



mejorara la coordinación viso motriz ojo-mano y pie de los infantes. Como impacto ambiental está planteado mayor agilidad en el desarrollo de la motricidad gruesa, logrando así agilidad en la coordinación de movimientos amplios. Como relevancia está planteado la disminución del porcentaje de niños y niñas que presenten dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa. Al ser integrada en la planificación diaria en el juego como metodología, los principales beneficiarios serán los niños y niñas que presenten dificultades en la coordinación de movimientos corporales.

Como tercer objetivo está planteado aplicar nuevas metodologías de trabajo en los procesos de enseñanza aprendizaje. Como factibilidad de logro es propuesto que los docentes incrementaran el juego en las actividades diarias, lo cual dará como resultado niños y niñas con una adecuada motricidad con una adecuada motricidad gruesa. Como impacto de género esta que los niños y niñas tengan un adecuado desarrollo de la motricidad, esto se lograra si los docentes utilizan nuevas estrategias para trabajar la motricidad gruesa. Como impacto ambiental está planteado que los docentes hagan uso de nuevas estrategias tecnológicas en el aprendizaje de niños y niñas, lo cual permitirá aprendizajes de calidad y calidez. Como relevancia está planteado que los niños y niñas adquieran aprendizajes significativos, esto se lograra siempre y cuando los docentes pongan en práctica las nuevas metodologías de trabajo. Como sostenibilidad esta que los docentes estén comprometidos está planteado que los docentes tengan permanentes capacitaciones sobre cómo trabajar la motricidad gruesa permitiendo de esta manera fomentar en los niños y niñas un aprendizaje de calidad.



Como cuarto objetivo planteado esta Interés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad del Centro infantil San Vicente. Como factibilidad a lograrse está planteado docentes dispuestos a utilizar el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa. Lo cual implica disponibilidad de los docentes y actitud para brindar una adecuada estimulación. Como impacto de género está planteados niños y niñas beneficiarios de una adecuada estimulación para lograr la motricidad gruesa. Obteniendo así niños y niñas con un buen desarrollo de la motricidad gruesa. Como impacto ambiental está planteados niños y niñas sin problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa. Es lo que se quiere lograr con el trabajo conjunto de docentes padres e hijos como principal relevancia tenemos docentes comprometidos en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa. Ya que principalmente depende del docente que el niño tenga un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa para lo cual se implementara juegos infantiles en las actividades diarias. Como sostenibilidad está planteado docentes en permanente capacitación sobre cómo trabajar la motricidad. Lo cual conlleva a fomentar en los niños y niñas un aprendizaje de calidad



Capítulo IV

4.04 Matriz de análisis de objetivos

Tabla 4

Matriz de análisis de objetivos

Objetivos	Factibilidad de lograrse	Impacto en género	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total	Categoría
Conocer por parte de los docentes sobre la importancia de la motricidad gruesa	Docentes capacitados sobre la motricidad gruesa (4)	Niños y niñas reciban estimulación para mejorar la motricidad gruesa (4)	Lograr un ambiente acogedor en el área de clase (4)	Docentes respeten el ritmo de desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas (4)	Trabajo en equipo de docentes, padres y alumnos (4)	20	Media alta
Utilizar el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa	Niños y niñas con un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa (4)	Niños y niñas mejoran la motricidad gruesa (4)	Mejor fluidez de la motricidad gruesa (4)	Disminución del porcentaje de niños y niñas que presenten dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa (4)	Docentes integren en su planificación curricular el juego como metodología a desarrollando la motricidad gruesa (4)	20	Media alta
Aplicar nuevas metodologías de	Docentes incrementan el juego en las	Niños y niñas con un adecuado	Docentes hacen uso de las	Niños y niñas con un aprendizaje	Docentes comprometidos en brindar una	20	Media alta



trabajo en los procesos de enseñanza a aprendizaje	actividades diarias (4)	o desarrollo de la motricidad gruesa (4)	nuevas tecnologías en el aprendizaje de los niños y niñas (4)	significativo (4)	educación de calidad (4)		
Interés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de edad del Centro infantil San Vicente	Docentes dispuestos a utilizar el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa (4)	Niños y niñas beneficiarios de una adecuada estimulación para lograr mejorar la motricidad gruesa (4)	Niños y niñas sin problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa (4)	Docentes comprometidos en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa (4)	Docentes en permanentes capacitaciones sobre cómo trabajar la motricidad gruesa (4)	20	Media Alta

Elaborado por: Nathaly Fonseca



4.05 Análisis del diagrama de estrategias.

Para estructurar la matriz del diagrama de estrategias se toma en cuenta cuatro elementos importantes que son: Actividades, que se llevarán a cabo para alcanzar un objetivo. Componentes los cuales nos llevan a desarrollar las actividades. El propósito es otro de los elementos de la matriz de objetivo general al que se adquiere llegar siempre y cuando se cumpla con las actividades a realizar. Y como último elemento esta la finalidad que es el resultado esperando ya sea a corto o largo plazo, es decir el máximo logro que se espera después de haber concluido todo el desarrollo y aplicación del proyecto.

Como propósito está planteado el interés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad del centro infantil “San Vicente”. Esto se lograra siempre y cuando los docentes estén actualizados en las nuevas estrategias que deben utilizar para el trabajo de la motricidad lograr que los niños y niñas tengan un adecuado desarrollo de este ámbito en la etapa inicial.

Como finalidad está planteado el mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años de edad. Esto se logra con la ejecución previa del proyecto, buscando así beneficiar a los niños y niñas del centro infantil y dar a conocer al docente sobre como afianzar la motricidad gruesa a través del juego.

Como componentes están planteados los siguientes: Conocer por parte de los docentes sobre la importancia de la motricidad gruesa, este conocimiento les permitirá trabajar la motricidad gruesa utilizando el juego como metodología de



trabajo. Como segundo componente esta utilizar el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa para que se cumpla este objetivo es necesario que el docente conozca y utilice una nueva metodología de trabajo. Como tercer y último componente está planteado el que los docentes apliquen nuevas metodologías de trabajo en los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que al aplicar nuevas e innovadoras metodologías, el infante presentara más interés y agrado por cada propuesta de trabajo y de esta manera afianzar su desarrollo motor grueso.

En este diagrama de estrategias están planteadas las actividades que se van a desarrollar: 1) Talleres dirigidos a docentes, donde se busca que este conozca sobre el tema y que concientice sobre la importancia del juego infantil como metodología de trabajo. 2) Tan bien se propone actividades donde intervengan docentes y niños, buscando mejorar la relación entre los mismos, formando así un ambiente agradable para todos. 3) Elaborar una guía de juegos infantiles, la cual servirá como materiales de apoyo para el docente. 4) Socialización de la guía de juegos infantiles donde el docente adquirirá conocimientos que luego le servirá de apoyo para el trabajo de la motricidad gruesa infantil.

4.05 Diagrama de estrategias

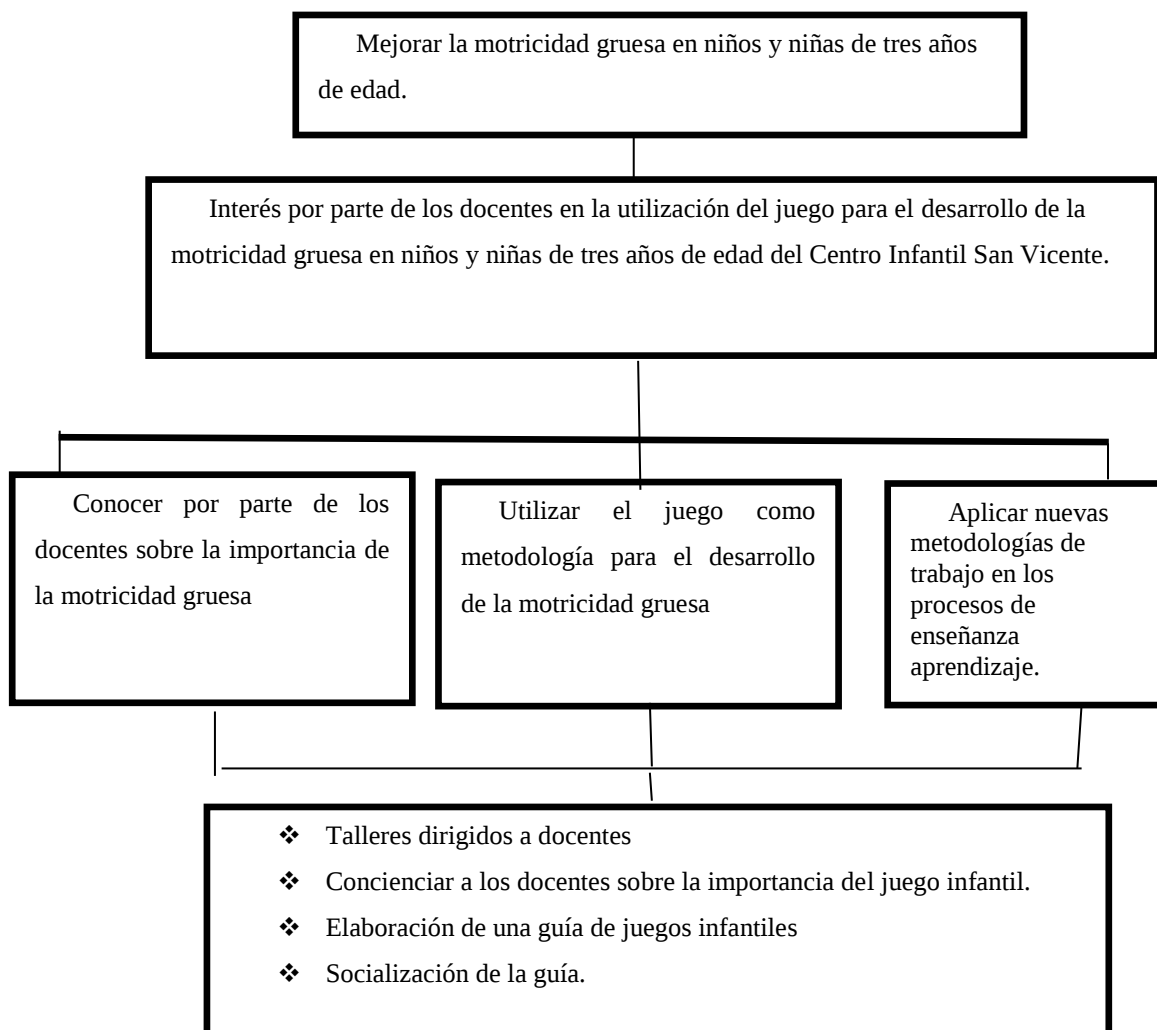


Figura 4 Diagrama de estrategias

Elaborado por: Nathaly Fonseca



4.06. Análisis de la Matriz de Marco Lógico

La Matriz de Marco Lógico está conformada por: Finalidad, que es hacia donde se quiere llegar, los Indicadores los cuales dan a conocer resultados obtenidos, Medios de Verificación que constaten la información obtenida y el Supuesto que es lo que a corto o largo plazo puede pasar.

Dentro de la Matriz de Marco Lógico esta como finalidad mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad. Ya que como indicador de logro esta taller sobre con influye el juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa, el 95% de docentes tienen conocimiento del tema por lo que logran un aprendizaje significativo por lo que los medios de verificación encontrados son las encuestas realizadas a los docentes, y por último los supuestos lo cual se quiere lograr la participación continua de los docentes.

El propósito es el interés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad del Centro Infantil San Vicente. Ya que su objetivo es que los niños tengan un excelente desarrollo de la motricidad gruesa donde los docentes lo logran aplicando las actividades de juegos infantiles. Lo cual se aspira lograr con la elaboración de una guía de juegos infantiles, donde el 100% de los docentes después del taller tiene conocimiento del tema y pondrán en práctica lo aprendido. Están los medios de verificación que son las encuestas dirigidas a docentes y los supuestos que es docentes dispuestos a aplicar lo aprendido en el taller. Para el beneficio de los niños y así lograr un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa.



En los componentes también forman parte de la Matriz de Marco Lógico que viene a ser los objetivos específicos de los cuales nos valemos para alcanzar el objetivo general como primer componente está conocer por parte de los docentes sobre la importancia de la motricidad gruesa. Donde los docentes cuentan con un 85% de conocimiento del tema lo cual les facilita brindar una enseñanza adecuada y consta como medio de verificación los resultados antes y después del taller los cuales arrojan un resultado positivo, y como supuestos esta docentes dispuestos a poner en práctica los conocimientos adquiridos para lograr un adecuado desarrollo de la motricidad.

Segundo componente, utilizar el juego como metodología del desarrollo de la motricidad gruesa. Para lo cual los docentes asistieron al taller para la adquisición de nuevos conocimientos y así poderlos impartir a los niños y niñas y de esta manera tengan un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa según las encuestas están los docentes están dispuestos a tomar en cuenta el juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa, como medios de verificación informes realizados sobre las actividades. Las cuales fueron realizadas mediante la ejecución del taller y como supuesto docente aplican el juego infantil con la cual se busca cumplir el objetivo general.

En el tercer y último aplicar nuevas metodologías de trabajo en los procesos de enseñanza aprendizaje. Manteniéndose así actualizados con las nuevas metodologías y llevando a cabo la ejecución de dicho proyecto de esta manera los niños tengan un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa en el centro infantil según las encuestas de docentes están dispuestos a aplicar las nuevas metodologías



en sus actividades, como medio de verificación está el registro de actividades realizadas y como supuesto docentes que aplican el juego infantil para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas.

Además la Matriz del Marco Lógico abarca las actividades. Una de las actividades es talleres dirigidos a docentes sobre el juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa como medio de verificación se puede observar las diapositivas que se realizaron y como supuestos interés por parte de los docentes por brindar una adecuada estimulación de la motricidad gruesa mediante el juego.

Otra actividad planteada es concienciar a los docentes sobre la importancia del juego infantil y así lograr en los niños y niñas un aprendizaje significativo por lo cual se exige también la colaboración de los padres de familia.

Otra actividad está la elaboración de una guía de juegos infantiles la cual le servirá al docente para aplicarla en las actividades diarias utilizando material manejable y creatividad para que de esta manera el niño se sienta atraído por los juegos infantiles.

Y por último esta socialización de la guía. El cual cuenta con la colaboración de un grupo de docentes interesados en obtener nuevos conocimientos para luego ser aplicados en las diversas actividades.



4.07 Matriz de Marco Lógico

Tabla 5

Matriz de marco lógico

FINALIDAD	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACION	SUPUESTOS
Mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad.	Antes de la socialización del taller el 25% de docentes no tenían conocimiento de la influencia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas. Después de la socialización el 95% de docentes considera que el juego infantil es fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa.	Encuestas realizadas a docentes	Participación continúa de los docentes.
PROPOSITO Interés por parte de los docentes en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad del Centro Infantil San Vicente.	Guía de juegos infantiles para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa. Antes de llevar a cabo el taller sobre los juegos infantiles los docentes desconocían sobre la adecuada estimulación para el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego. Después del taller el 100% de docentes tienen conocimiento del tema y pondrán en práctica lo aprendido	Encuesta dirigida a docentes	Docentes dispuestos a aplicar lo aprendido en el taller.



COMPONENTES - Conocer por parte de los docentes sobre la importancia de la motricidad gruesa - Utilizar el juego como metodología del desarrollo de la motricidad gruesa - Aplicar nuevas metodologías de trabajo en los procesos de enseñanza aprendizaje	Antes del taller de socialización el 15% de docentes no tenían conocimiento ni aplicaban el juego infantil en sus actividades. Después de la socialización el 85% tienen conocimiento sobre el tema.	-Comparación de los resultados antes y después del taller -Informes realizados sobre las actividades. -Registro de actividades realizadas.	-Docentes dispuestos a poner en práctica los conocimientos adquiridos. -Docentes aplican la música infantil
ACTIVIDADES			
❖ Talleres dirigidos a docentes ❖ Concienciar a los docentes sobre la importancia del juego infantil. ❖ Elaboración de una guía de juegos infantiles ❖ Socialización de la guía.	-Costo de materiales -Transportes -Equipo -Impresiones -Recurso humano -Filmadora	-Diapositivas	-Interés por parte de los docentes por una adecuada estimulación de la motricidad gruesa en niños y niñas. -Aprovecha la información impartida para ponerla en práctica.

Elaborado por: Nathaly Fonseca



Capítulo V

Propuesta

5.01 Antecedentes

El centro infantil “San Vicente” se evidencia el escaso conocimiento que tienen los docentes respecto a la influencia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad siendo aplicada como metodología en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para lograr así que los niños y niñas tengan un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa desde muy temprana edad.

Una guía ayudara en los procesos de enseñanza aprendizaje, cabe recalcar que proporciona al lector la factibilidad de comprensión al igual que es elaborado de una forma práctica para llegar al público sin complicaciones de entendimiento es decir que es un recurso de comunicación claro y preciso y tienen como objetivo prestar ayuda a los docentes del centro infantil San Vicente para que los niños y niñas tengan un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa.

Según el autor Klein 1929 fue quien destacó la labor asociativa del juego como el mejor medio de expresión del niño atreves del cual puede dar a conocer lo que piensa y siente, así también le permite expresar aquello que los adultos no aceptan y



ellos sueñan. Así como el autor Klein da a conocer que el juego es un medio para que el niño aprenda y consolide el aprendizaje.

Para (Piaget, 1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo

5.01.02 Datos Informativos

Datos informativos del lugar donde se aplica la propuesta

- Nombre de la Institución: Centro de Desarrollo Infantil San Vicente
- Provincia: Pichincha
- Cantón: Quito
- Parroquia: Belisario Quevedo
- Dirección: Av. Mariana de Jesús Oe 12-46 y San Vicente
- Teléfono :3203649
- Email:lupina-salazar@hotmail.com
- Régimen: Sierra
- Sostenimiento: MIES
- Modalidad : Presencial
- Jornada: Matutina
- Número de estudiantes : 60
- Docentes :8
- Autoridad máxima: Patricia Chusin



5.01.03 Reseña histórica

El Centro de Desarrollo Infantil San Vicente está ubicado al centro-norte de la ciudad de Quito. Nace con la necesidad de ofrecer una educación de calidad y calidez tanto a los niños como a los padres de familia que pertenecen al Centro Infantil. El mismo ofrece un servicio con una pedagogía lúdica para así proporcionar un buen desarrollo en la etapa infantil mediante el juego.

Este centro infantil fue creado por la Lcda. Mercedes Guadalupe Salazar Ayala, representante legal del Centro Infantil San Vicente, fue fundado en el año 1987 con tres madres comunitarias y un aproximado de 18 niños, en las edades comprendidas de 6 meses a 5 años de edad, además de tener una infraestructura amplia y espacio de juego.

En la actualidad el número de infantes ha aumentado a un número significativo. Hoy en día supera la cantidad de 50 niños y el personal de igual manera ha aumentado a 8 docentes. Las cuales están capacitadas y cumplen a cabalidad su labor. El centro infantil cuenta con seis áreas de aprendizaje, cinco inodoros, parque, comedor, oficina, y los diferentes rincones.

5.01.04 Objetivos

Objetivo General

Desarrollar la motricidad gruesa a través del juego infantil, mediante una guía la cual podrá ser aplicada en las actividades diarias.



Objetivos Específicos

- Estimular y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.
- Describir los beneficios que encuentra el niño en el juego
- Integrar a los niños mediante juegos.

5.01.05 Justificación

En los últimos años es notorio la importancia que se ha dado en la educación de los niños y niñas de la edad inicial, en tiempos pasados no se le daba la importancia adecuada ya sea por falta de interés de la sociedad, falta de información de los docentes donde los niños no tenían un adecuado aprendizaje significativo.

Desafortunadamente en los centros infantiles no se da la importancia necesaria en cuanto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas, existen docentes que desconocen del tema y de las nuevas metodologías para un aprendizaje significativo en los niños, siendo así el juego infantil una metodología que ayuda al adecuado desarrollo de la motricidad gruesa y que puede ser aplicado en las horas clases.

Observando la despreocupación en el desarrollo de la motricidad gruesa se ha visto la necesidad de elaborar una guía con juegos infantiles como material de apoyo dirigido a docentes para que de esta manera los niños tengan un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa, así como el autor Klein da a conocer que el juego es un medio para que el niño aprenda y consolide el aprendizaje.



5.01.06 Marco teórico

Utilizar el juego en niños y niñas de tres años de edad para la estimulación de la motricidad gruesa. Guía de juegos infantiles dirigida a docentes del centro infantil “San Vicente”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, en el período académico 2017

Características motrices de un niño de tres años

- 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.
- Domina, un poco, las frenadas bruscas.
- Mueven 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.
 - Puede tirar una pelota.

Definición de juego infantil

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.(ISAMAR SEQUERA, 2012)

Importancia del juego infantil

- ❖ El juego es una de las principales herramientas educativas en todas las etapas de la infancia.
- ❖ El juego es imprescindible para alcanzar el pleno desarrollo físico, psíquico i emocional del niño y la niña, ya que por medio del juego van descubriendo sus capacidades y limitaciones en todos los campos.
- ❖ El juego es mucho más que un simple entretenimiento: el niño, la niña ha de crecer en diversas áreas, no solo en el la intelectual. (Anonimo, 2015)



Características del juego

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños.

(Granda, 2016)

Tipos de juegos infantiles

- Juegos Funcionales
- Juegos simbólicos
- Juegos reglados

Beneficios del juego

- Facilitan el desarrollo motor, la motricidad fina y la gruesa.
- Facilitan el proceso de socialización del niño con sus iguales o con los mayores.
- Favorecen la comunicación, estrechando los lazos afectivos de quienes comparten los juegos.



- Ayudan al conocimiento de las propias capacidades y habilidades, conociendo mejor donde se encuentran sus propios límites.
- Muchos juegos tienen una serie de normas, con lo que ayudan al niño a comprender el respeto y la necesidad de las mismas.
- Mejoran la capacidad del niño en cuanto a la resolución de problemas, en cuanto a la toma de decisiones.
- Favorecen el desarrollo de la inteligencia, de la creatividad y de la imaginación, ayudando a una maduración mucho más completa del niño.
- Facilita en el niño la creación de expectativas, la autoevaluación, la planificación, el desarrollo de una autoimagen positiva.

(Psicoglobalia, 2011)

Juegos que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa

Montar en correr pasillos, triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos.

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior. (Cadena, 2003)



Importantes autores del juego

Según el autor Klein 1929 fue quien destacó la labor asociativa del juego como el mejor medio de expresión del niño a través del cual puede dar a conocer lo que piensa y siente, así también le permite expresar aquello que los adultos no aceptan y ellos sueñan. Así como el autor Klein da a conocer que el juego es un medio para que el niño aprenda y consolide el aprendizaje.

Para (Piaget, 1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Vygotsky le otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, que facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Definición de motricidad

La motricidad se relaciona con todos los movimientos que de manera coordinada y voluntaria realiza el niño con pequeños y grandes grupos de músculos (Fatima, 2010)



Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es la que hace referencia a todas las acciones que implican los movimientos corporales amplios, movimientos que implican en todo el cuerpo o parte de él, teniendo relación así con la coordinación general, el tono muscular, el equilibrio, del cuerpo, la posición la agilidad, fuerza.

5.02 Descripción

La guía está compuesta por cinco unidades sumamente importantes e indispensables para todos los docentes para que sirva de ayuda para ponerle en práctica.

Unidad 1 Marco teórico: abarca información científica acerca del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa, el beneficio del mismo.

Unidad 2 Integración grupal: juegos que ayudan a la integración de los niños a realizar las actividades.

Unidad 3 de coordinación: juegos que fomentan el desarrollo físico y personal de los niños

Unidad 4 jugando aprendo: las cuales le permiten al niño fomentar la concentración al cruzar los diferentes obstáculos.



5.02.01 Metodología

Enfoque de investigación

El presente proyecto establece una relación directa con los docentes a quienes se les aplicó la encuesta con propósito de recopilar información. Interpretarla y analizarla con los resultados obtenidos para verificar la existencia o no del problema y poner en marcha el proyecto, valiéndose de la recopilación de información de distintas fuentes bibliográficas.

Método científico

Se aplicó en todo el proceso del proyecto porque se descubrió y se demostró los conocimientos que la ciencia ha formulado de manera sistemática con finalidad de demostrar la verdad y determinar la solución en problema plantado en el Centro Infantil del Buen Vivir.

Método descriptivo.

Este método tuvo como finalidad definir, clasificar y caracterizar el objetivo del estudio aplicado su recolección y tabulación de datos.

Método deductivo.

Con este método nos ayudó a descubrir la importancia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad partiendo de lo general a lo particular elaborado esquemas del tema y planteado así también de conclusión y recomendación.



De campo

Constituye un proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, análisis y presentación de datos, basado en información necesaria para la investigación para lo cual se aplicó una encuesta a docentes y así poder obtener una información real sobre dicha problemática detectada en la institución.

5.02.03 Técnicas

Encuesta: fue una de las técnicas aplicadas en el presente proyecto con el objetivo de saber su nivel de conocimiento respecto a cómo influye el juego infantil en el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de tres años mediante la aplicación de una guía de juegos infantiles dirigido a los docentes y se plantearon 10 preguntas las cuales nos permiten conocer a la problemática planteada en el centro infantil por ello se busca mejorar la motricidad a través de la aplicación de dicha guía.

5.02.04 Participantes

Población

El centro de Desarrollo Infantil San Vicente está conformado por un grupo de 20 docentes dentro de los cuales consta el apoyo de una psicóloga y su coordinadora.

Muestra de estudio

Se ejecutó la encuesta a 20 personas.



5.02.05 Análisis e interpretación de resultados

TABULACION DE DATOS ANTES DEL TALLER

Tema: UTILIZAR EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA. GUÍA DE JUEGOS INFANTILES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN VICENTE”, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2017

Pregunta1: ¿Usted como docente conoce lo que es motricidad gruesa?

Tabla 6 Pregunta 1

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	30 %
NO	14	70 %

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (5)

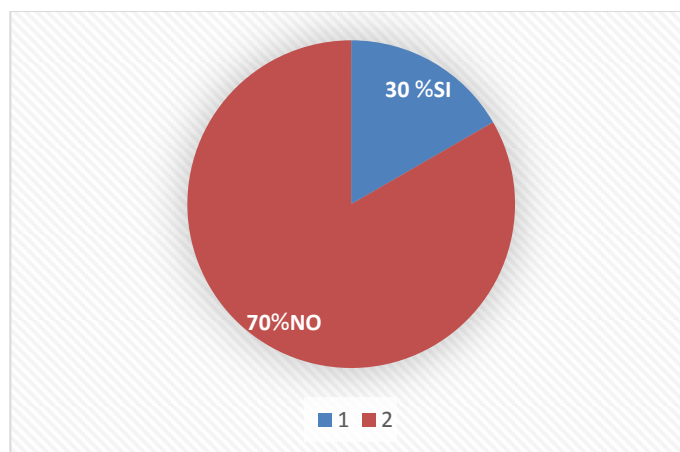


Figura 5. Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis:

Según se observa en la Figura el 30 % de encuestados menciona que conoce sobre la motricidad gruesa; mientras que el 70 % señala que no conoce sobre dicho tema. La mayoría de los encuestados consideran que es de suma importancia que el niño y la niña tengan un adecuado aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Pregunta 2: ¿Usted como docente utiliza el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa?

Tabla 7 Pregunta 2

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	25 %
NO	15	75 %

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (6)

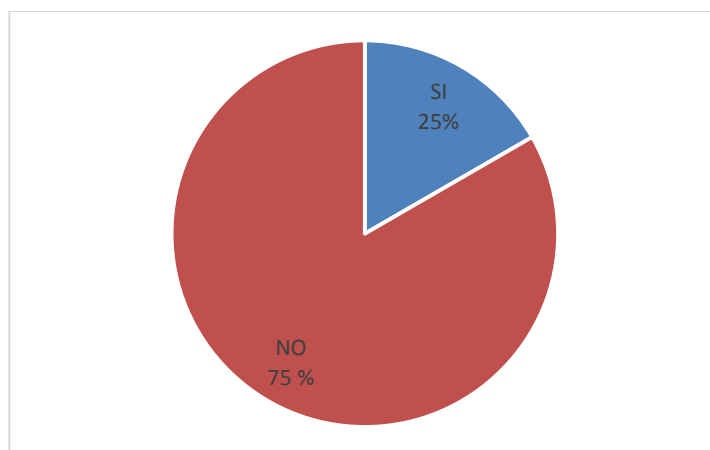


Figura 6 Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis:

Según la figura el 25% de docentes utiliza el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas, mientras un 75% de los docentes no utilizan el juego ya que no saben que ayuda en el beneficio de la motricidad de los infantes.

Pregunta 3: ¿Usted como docente utiliza nuevas metodologías de trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 8 Pregunta 3

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	35 %
NO	13	65 %

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (7)

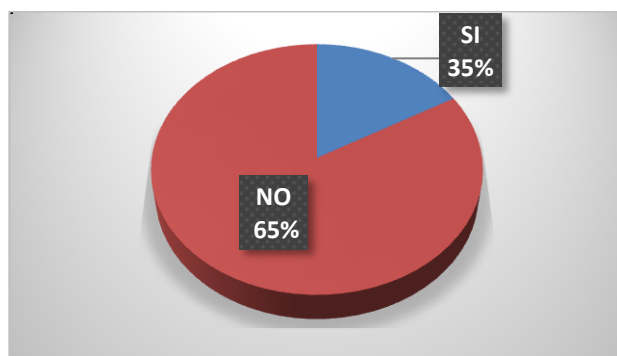


Figura 7 Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis:

Según lo que se observa en la figura el 65% de docentes no aplican el juego infantil como metodología de trabajo, mientras que el 35% de docentes si aplica el juego infantil como metodología de trabajo.

Pregunta 4: ¿De los siguientes porcentajes seleccione el nivel de interés que tiene usted en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa?

Tabla 9 Pregunta 4

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10%	1	5%
20%	5	25%
30%	4	20%
40%	5	25%
50%	1	5%
60%	1	5%
70%	1	5%
80%	1	5%
90%	1	5%
100%	0	0%

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (8)

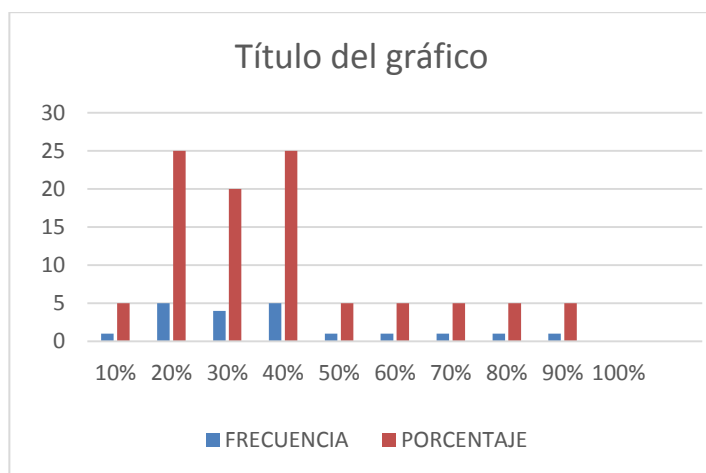


Figura 8 Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis: en la tabla podemos observar que el 25% de los encuestados con un factor del 40% están de acuerdo que se debe aplicar el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa. Mientras que un 20% con un factor del 30% considera importante el juego en el desarrollo de los niños.

Pregunta 5: ¿De la siguiente escala seleccione cuantas veces a la semana realiza actividades de motricidad gruesa?

Tabla 10 Pregunta 5

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	15	75
3	5	25
5	0	0
7	0	0
9	0	0
10	0	0

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (9)

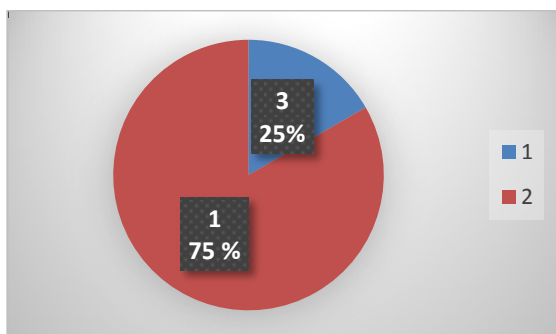


Figura 9 . Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis:

Según lo que se observa en la figura el 75% de docentes aplican una vez a la semana actividades para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad, mientras que el 25% de docentes utilizan tres veces a la semana actividades para afianzar la motricidad gruesa en los niños y niñas.

Pregunta 6: ¿Usted como docente cree que debería aplicar diferentes juegos para afianzar la motricidad gruesa?

Tabla 11 Pregunta 6

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	25%
NO	15	75%

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (10)

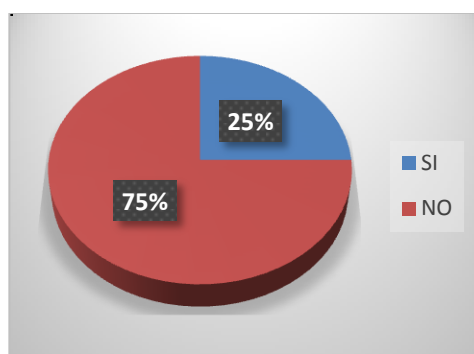


Figura 10. Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis:

Según lo que se observa en la figura el 75% de docentes consideran que no se debe utilizar juegos para afianzar la motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años de edad, mientras que el 25% de docentes mencionan que si se deben realizar juegos para afianzar un adecuado desarrollo de la motricidad en niños y niñas de tres años de edad.

Pregunta 7: ¿Le gustaría disponer de una guía de juegos infantiles como recurso de apoyo para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad?

Tabla 12 Pregunta 7

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	85%
NO	3	15%

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (11)

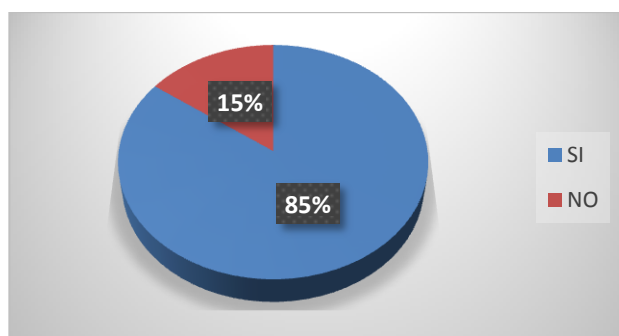


Figura 11 . Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis:

El 85% de los docentes mencionaron que si les gustaría disponer de una guía de juegos infantiles como recurso de apoyo con el cual se utilizara en las horas clase. Mientras que el 15 % dice que no es necesario una guía de juegos infantiles como recurso de apoyo.

Pregunta 8: ¿A usted como docente le gustaría asistir a un taller de capacitación sobre cómo influye el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa?

Tabla 13 Pregunta 8

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	40%
NO	12	60%

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (12)

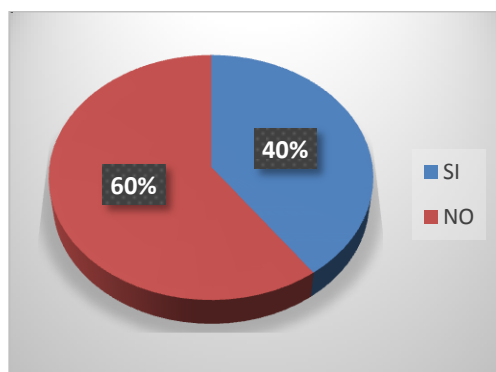


Figura 12 . Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis: El 60% de los docentes mencionan que no les gustaría asistir a capacitaciones sobre cómo influye el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa. El 40% dice que si asistiría a capacitarse ya que es importante el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños mediante el juego.

Pregunta 9: ¿A usted como docente cree que el juego le permite al niño desarrollar la motricidad?

Tabla 14 Pregunta 9

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	25%
NO	15	75%

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (13)

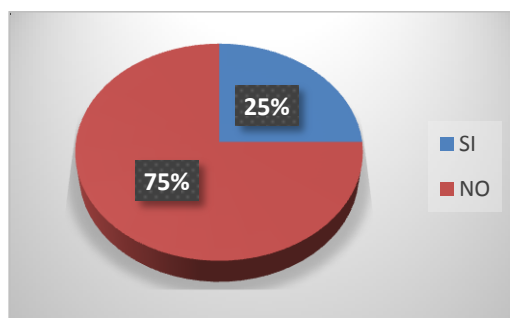


Figura 13 Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis: El 75 % de los docentes no creen que el juego ayude en el desarrollo de la motricidad gruesa. Mientras que el 25 % de los docentes si cree que el juego ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Pregunta 10: ¿Usted como docente conoce los beneficios que tiene el juego?

Tabla 15 Pregunta 10

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	15%
NO	17	85%

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (14)

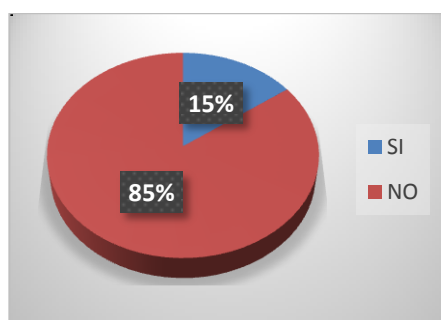


Figura 14 Porcentaje de respuesta

Fuentes: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Análisis:

Los docentes en un 85% no conocen los beneficios que tiene el juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa. El 15 % menciona que conoce acerca de los beneficios del juego infantil.

TABULACIÓN DE DATOS DESPUÉS DEL TALLER

Pregunta 1 ¿Usted cómo docente, conoce que es un aprendizaje significativo?

Tabla 16 Pregunta 1

FACTOR	FRECUENCIA	PORCIENTO
SI	20	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (A)

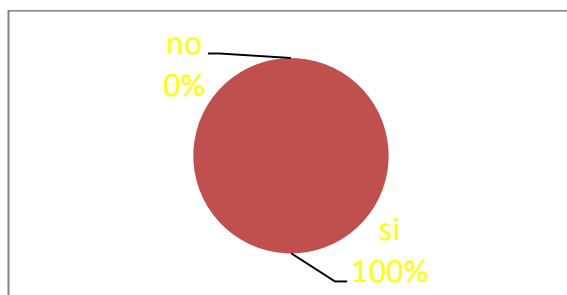


Figura 15 Porcentaje de respuesta pregunta 1
Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de la tabulación:

Según se observa en la Figura el 100% de encuestados menciona que conoce sobre el aprendizaje significativo y pueden dar su criterio respecto al tema.

Pregunta 2. ¿Considera usted de su interés dicho taller?

Tabla 17 Pregunta 2

FACTOR	FRECUENCIA	PORCIENTO
SI	20	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (B)

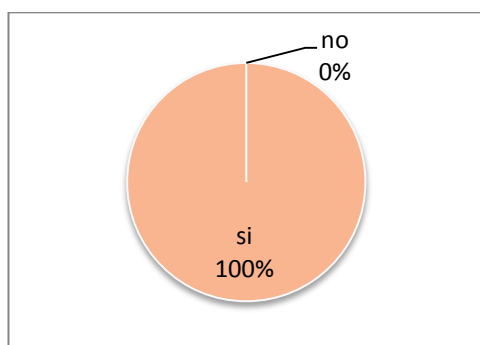


Figura 16 Porcentaje de respuesta pregunta 2

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de tabulación

Según la figura el 100% de docentes quedaron satisfechos con la información impartida sobre como ayuda la música infantil al desarrollo del lenguaje.

Pregunta 3.- ¿Usted como docente utiliza el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa?

Tabla 18 Pregunta 3

FACTOR	FRECUENCIA	PORCIENTO
SI	18	90%
NO	2	10%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (C)

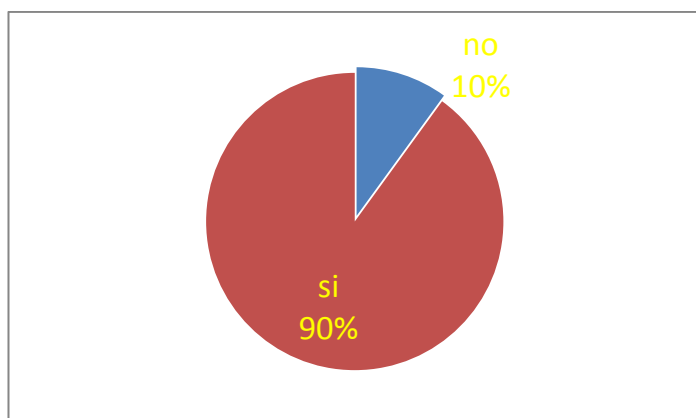


Figura 17 Porcentaje de respuesta pregunta 3
Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de la tabulación:

En lo que respecta a la tercera pregunta, el 90% de docentes tiene conocimientos de algunas metodologías para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad.

Pregunta 4. ¿De los siguientes porcentajes seleccione el nivel de interés que tiene usted en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa?

Tabla 19 Pregunta 4

FACTOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10%	0	0%
20%	0	0%
30%	0	0%
40%	0	0%
50%	0	0%
60%	0	0%
70%	0	0%
80%	0	0%
90%	0	0%
100%	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (D)

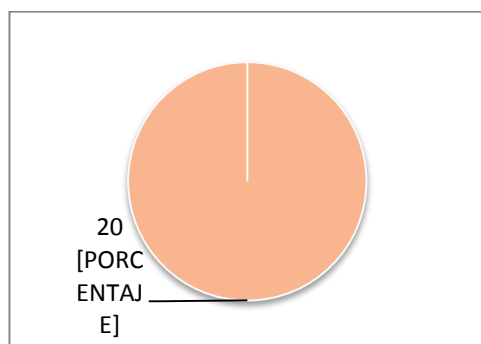


Figura 18 Porcentaje de respuesta pregunta 4

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de la tabulación:

En la tabla se puede observar que veinte docentes tienen un 100 % de interés en utilizar el juego en niños y niñas de tres años de edad para desarrollar la motricidad gruesa.

Pregunta 5. ¿Usted como docente cree que debería aplicar diferentes juegos para afianzar la motricidad gruesa?

Tabla 20 Pregunta 5

FACTOR	FRECUENCIA	PORCIENTO
SI	20	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (E)

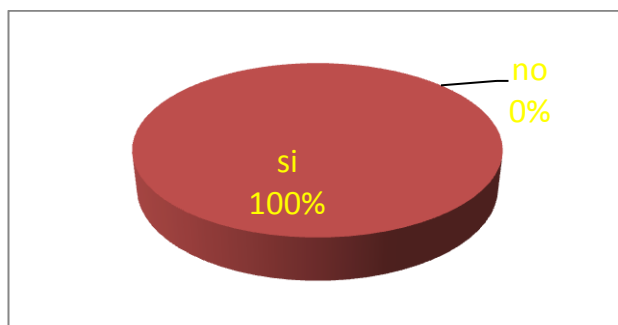


Figura 19 Porcentaje de respuesta pregunta 5
Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de la tabulación:

Según se observa en la figura el 100% de docentes están dispuestos a aplicar diferentes juegos infantiles para afianzar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad.

Pregunta 6. ¿Le gustaría disponer de una guía de juegos infantiles como recurso de apoyo para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad?

Tabla 21 Pregunta 6

FACTOR	FRECUENCIA	PORCIENTO
SI	20	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (F)

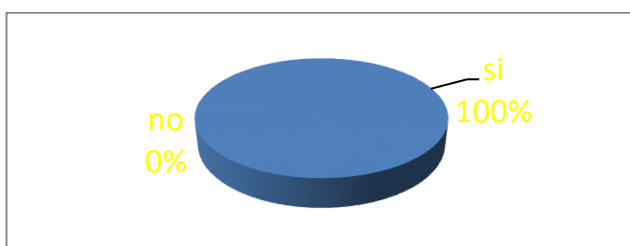


Figura 20 Porcentaje de respuesta de la pregunta 6
Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de la tabulación:

Los docentes en un 100% están interesados en la utilización de una guía de juegos infantiles como apoyo para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas

Pregunta 7. ¿A usted como docente cree que el juego le permite al niño desarrollar la motricidad gruesa?

Tabla 22 Pregunta 7

FACTOR	FRECUENCIA	PORCIENTO
SI	20	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (F)

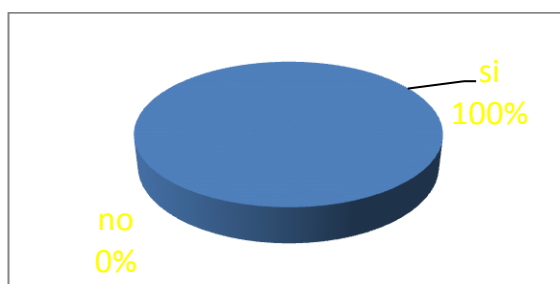


Figura 21 Porcentaje de respuesta de la pregunta 7
Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de la tabulación:

En dicha pregunta la mayoría de los encuestados en un (100%) señala que si ayuda el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa permitiéndole así al niño expresarse con libertad.



Pregunta 8. ¿Usted como docente conoce los beneficios que tiene el juego?

Tabla 23 Pregunta 8

FACTOR	FRECUENCIA	PORCIENTO
SI	20	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (G)



Figura 22 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de la tabulación:

El 100% de los docentes, tiene conocimientos de los beneficios que se adquieren mediante el juego.

Pregunta 9. ¿Usted cómo docente, cree que el taller impartido le servirá de ayuda en lo posterior?

Tabla 24 Pregunta 9

FACTOR	FRECUENCIA	PORCIENTO
SI	20	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

FIGURA (H)

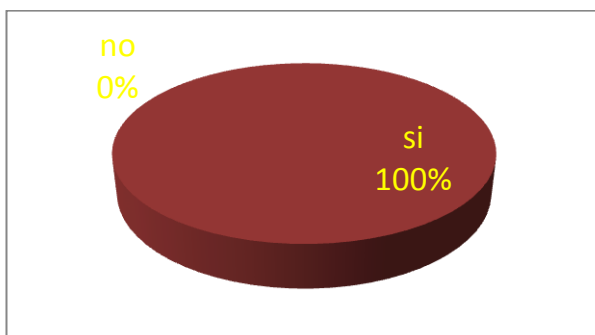


Figura 23 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Análisis de la tabulación:

El 100% de docentes consideran que el taller es de mucha importancia ya que les ayudara a desarrollar un adecuado uso del juego para afianzar el desarrollo de la motricidad gruesa.

5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta.

5.03.01 Taller de socialización

Invitación de asistencia al grupo que se va aplicar



Figura 24 Fuentes: invitación dirigida a docentes

Elaborado por: Nathaly Fonseca

Bienvenida a los asistentes

Buenas tardes mi nombre es Nathaly Fonseca estudiante del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, les doy la más cordial bienvenida a este taller el cual tiene como objetivo dar a conocer a los docentes sobre cómo utilizar el juego en niños y niñas de tres años de edad para estimular la motricidad gruesa, de esta manera damos inicio al taller para lo cual les pido de la manera más cordial:



- ❖ Apagar celulares
- ❖ Atención de todos los presentes
- ❖ Colaboración
- ❖ No ingresar con alimentos
- ❖ Mentes abiertas

Dinámica: Yo me llamo

Tiempo: 10-15 minutos

Materiales: ninguno

Participantes: ilimitado

Desarrollo: Cada persona tiene que decir su nombre y un animal que le guste, ejemplo Soy Juan y me gusta el gato, Yo me llamo Juan gato.

Objetivo General

Dar a conocer a los docentes sobre nuevas metodologías como la aplicación del juego infantil para la estimulación de la motricidad gruesa de los niños y niñas aplicando así el juego en las actividades diarias.

Exposición del tema Bienvenidos



Figura 26 diapositiva
Fuentes: Socialización a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

Características motrices de un niño de tres años

- 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.



Figura 25 diapositiva
Fuentes: Socialización a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

- Domina, un poco, las frenadas bruscas.
- Mueven todo el brazo para dibujar.
- Saltan con los pies juntos hasta 30 cm.
- Sube las escaleras alternando los pies, sin ayuda.

Figura 29 diapositiva
Fuentes: Socialización a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

QUE ES EL JUEGO INFANTIL

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño.



Figura 30 diapositiva
Fuentes: Socialización a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.



Figura 28 diapositiva
Fuentes: Socialización a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es la que hace referencia a todas las acciones que implican los movimientos corporales amplios, los movimientos que implican en todo el cuerpo o parte de él, teniendo relación así con la coordinación general, el tono muscular, el equilibrio, del cuerpo, la posición la agilidad, fuerza



Figura 27 diapositiva
Fuentes: Socialización a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

BENEFICIOS DEL JUEGO INFANTIL

Es indispensable para la estructuración del yo
Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno
Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica

Figura 32 diapositiva
Fuentes: Socialización a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca

GRACIAS



Figura 31 diapositiva
Fuentes: Socialización a docentes
Elaborado por: Nathaly Fonseca



RECOMENDACIONES

- ❖ Dejar que los niños jueguen
- ❖ Evitar el uso de diminutivos.
- ❖ Dejar que el niño se exprese.

EJERCICIOS

Los docentes formando cuatro grupos de 5, cada grupo debe inventar un juego y para lo cual tendrán un tiempo aproximado de 10 minutos para su ejecución.

ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

Como sabemos el juego infantil influye sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, sino que también ayuda a que el niño y la niña desarrollen una adecuada coordinación corporal, cabe resaltar que el desarrollo de la motricidad gruesa no solo depende del docente y la aplicación de estrategias metodológicas sino también del apoyo que brinden los padres en casa ayudando en la coordinación de movimientos corporales de los niños.

DINÁMICA

Consiste en que los presentes realicen los movimientos según la canción.



“La hormiga”

Me fui al mercado a comprar café, y una hormiguita se subió a mi pie,

Yo sacudía, sacudía y la hormiguita hay seguía.

Me fui al mercado a comprar frutilla, y una hormiguita se subió a mi rodilla,

Yo sacudía, sacudía y la hormiguita hay seguía.

Me fui al mercado a comprar coca cola, y una hormiguita se subió a mi cola,

Yo sacudía, sacudía y la hormiguita hay seguía.

Me fui al mercado a comprar cereza, y una hormiguita se subió a mi cabeza,

Yo sacudía, sacudía y la hormiguita hay seguía.

EVALUACIÓN DEL TALLER

Se realizara la encuesta

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR

CORDILLERA

DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

GUÍA DE JUEGOS INFANTILES

UTILIZAR EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA. GUÍA DE JUEGOS INFANTILES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN VICENTE”, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2017

LUGAR DE APLICACIÓN:

CENTRO INFANTIL SAN VICENTE

INDICE

Introducción.....	84
Presentación.....	85
Objetivo general.....	86
Objetivos específicos.....	86
Unidad 1 Marco Teórico.....	87
¿Qué es el juego infantil?	88
Beneficios.....	89
Importancia.....	90
Características.....	91
Unidad 2 Juegos de integración grupal.....	92
Juego 1.....	93
Juego 2.....	94
Juego 3.....	95
Juego 4.....	96
Juego 5.....	97
Juego 6.....	98
Unidad 3 Juegos de coordinación y equilibrio.....	99
Juego 1.....	100
Juego 2.....	101
Juego 3.....	102
Juego 4.....	103
Juego 5.....	104
Juego 6.....	105
Juego 7.....	106
Unidad 4 Jugando aprendo.....	107
Juego 1.....	108
Juego 2.....	109
Juego 3.....	110
Juego 4.....	111
Juego 5.....	112
Juego 6.....	113
Juego 7.....	114
Web grafía.....	115

INTRODUCCIÓN

El juego constituye la ocupación principal del niño así como un papel muy importante, pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y socio afectivo. Además el juego en los niños tiene como propósito educativo y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño esta actividad lúdica.

PRESENTACIÓN

**TODOS LOS APRENDIZAJES
MÁS IMPORTANTES DE LA VIDA
SE HACEN JUGANDO.**

(francesco, s.f.)

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar en niñas y niños una adecuada motricidad gruesa a través de diferentes juegos infantiles para ayudar la coordinación de movimientos corporales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Fomentar el compañerismo**
- **Estimular la imaginación**
- **Desarrollar movimientos corporales**

UNIDAD 1

MARCO TEÓRICO



www.google.com.ec



QUE ES EL JUEGO INFANTIL

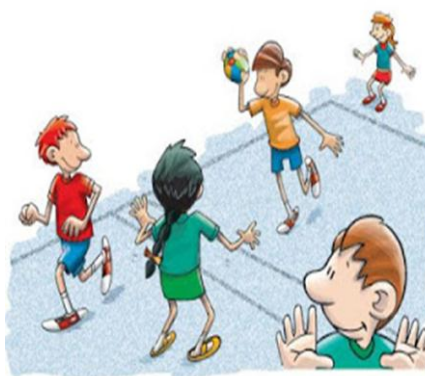
El juego infantil se define como una actividad libre,
espontanea



https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+del+juego&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjKwOqtvPyVAhXk64MKHafTD0UQ_AUICigB&biw=1350&bih=631#imgrc=6gSZ-zaYkdvVvM:

BENEFICIOS DEL JUEGO INFANTIL

- ❖ Es indispensable para la estructuración del yo
- ❖ Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+del+juego&source=lnms&tbn=isc>

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son: psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.



FUENTE:<https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+del+juego&source=l>

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños.



Fuente: https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+del+juego&source=_AUICigB&biw=1350&bih=631#imgsrc=CvjnsgNkWm4AM:

UNIDAD 2

JUEGOS INTEGRACIÓN

GRUPAL



fuelle: <https://www.google.com.ec/t2IM>:



Juego 1

Nombre: Juego con caretas

Objetivo: Incrementar sus relaciones con otras personas adquiriendo seguridad y confianza.

Edad: 3 años

Duración: 10 a 15 minutos

Recursos: Parque, Caretas

Procedimiento:

- ✚ La maestra dará indicaciones
- ✚ Todos los niños formaran una fila
- ✚ La maestra y la auxiliar colocaran una careta a todos los niños.
- ✚ Saldrá la educadora junto con los niños al parque.
- ✚ Se organizaran grupos con los compañeros mediante se va realizando los sonidos de cada animal que tiene colocado en su careta.
- ✚ Los niños realizaran los movimientos y sonidos que la maestra dice :
 - ¿Cómo hace la vaca? ¿Cómo se mueve la vaca?
 - ¿Cómo hace el pato? ¿Cómo nada el pato?
 - ¿Cómo hace el chanco? ¿Cómo se mueve el chacho?
- **Autor: Nathaly Fonseca**

Juego 2

Nombre: El juego de las sillas

Objetivo: lograr la integración en el grupo de aprendizaje

Edad: 3 años

Recursos: Sillas

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- ✚ En el parque
- ✚ La maestra realizara una fila de sillas
- ✚ Dará instrucciones para realizar el juego
- ✚ Los niños formaran una fila
- ✚ Todos los niños tendrán que pasar por debajo de las sillas sin botarlas



www.google.com

Autora: Nathaly Fonseca

Juego 3

Nombre: Los Movimientos

Objetivo: Tener mayor coordinación al momento del salto y participación entre todos.

Edad: 3 años

Recursos: Parque

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- ✚ Todos los niños saldrán al parque
- ✚ La maestra dará indicaciones del juego
- ✚ Se invitará a todos los niños que corran por el parque
- ✚ 5 niños se sentarán con las piernas cerradas
- ✚ 5 niños saltarán por encima de las piernas de sus compañeros



Autora: Nathaly Fonseca

Juego 4

Nombre: Circulo de colores

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa e integración grupal

Edad: 3 años

Recursos: Temperas, parque

Duración: 10 minutos

Procedimiento:

- ✚ Todos en el parque
- ✚ La maestra pintara círculos de colores
- ✚ Explicará el juego
- ✚ Formará a los niños en un círculo alrededor de los colores
- ✚ La maestra dará la orden como por ejemplo: que Juanito desde su color rojo, vaya gateando hacia el color azul.
- ✚ Los niños buscaran el color que la maestra indica y todos deberán colocarse dentro del círculo mencionado por la educadora y siguiendo la orden dada.

Autora: Nathaly Fonseca

Juego 5

Nombre: Sombrero de colores

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa e integración grupal

Edad: 3 años

Recursos: cartulinas de colores, parque, grabadora

Duración: 10 minutos



Procedimiento:

- ✚ Todos en el parque o en el salón de clase.
- ✚ La educadora dará indicaciones del juego
- ✚ A su vez colocara a cada uno de los niños un sombrero elaborado de cartulinas de colores
- ✚ Los niños formaran un círculo
- ✚ La maestra pondrá música y los niños cuando pare de sonar tendrán que cambiar de sombrero con sus compañeros regresar a su lugar y seguir bailando así sucesivamente hasta que termine la música

Autora: Nathaly Fonseca

Juego 6

Nombre: Bola de periódico

Objetivo: lograr los movimientos corporales coordinados y confianza entre ellos.

Edad: 3 años

Recursos: papel periódico, grabadora juguetes

Duración: 10 minutos

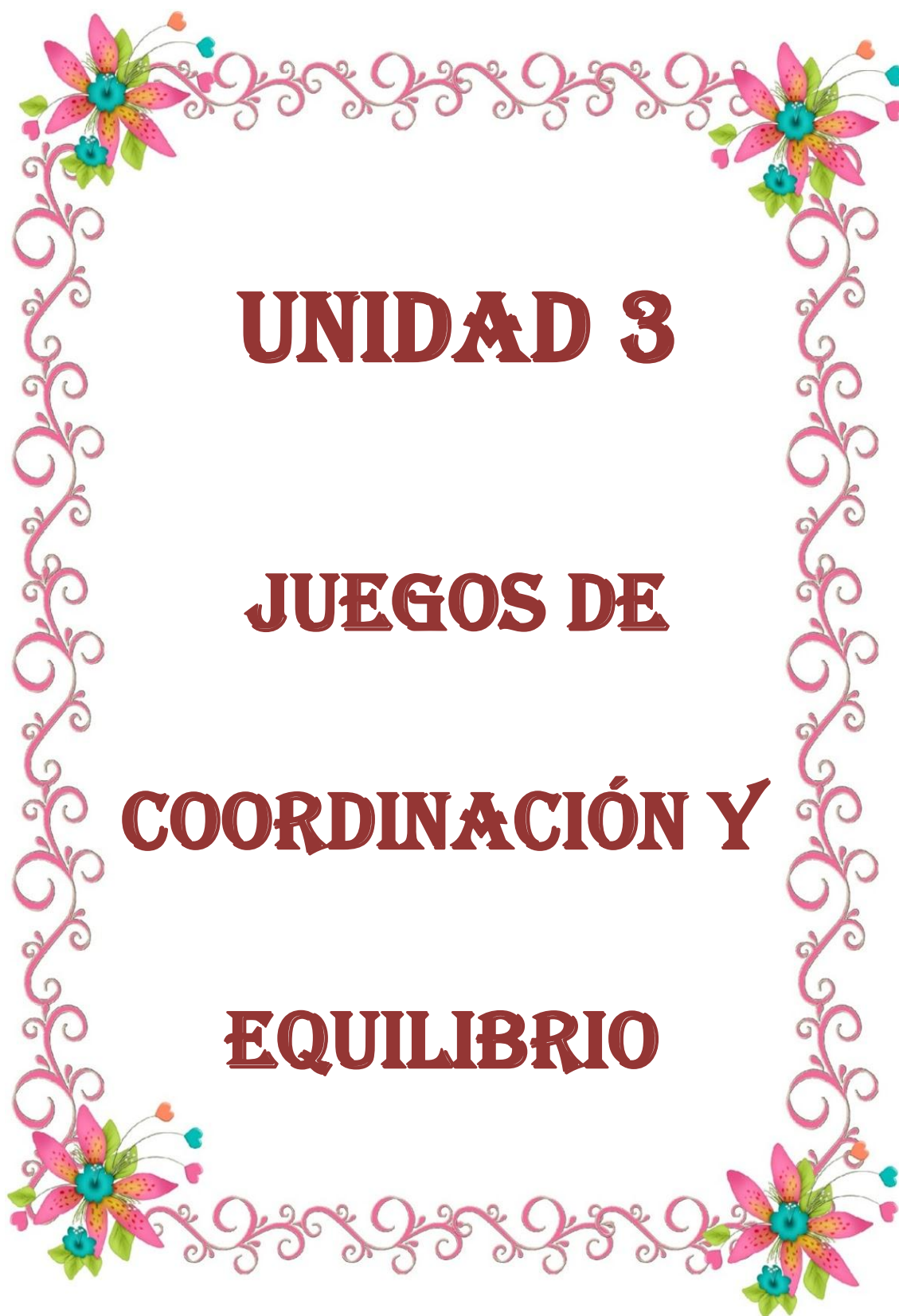
Procedimiento:



<https://i.ytimg.com/vi/6bzJ3j12zXo>

- ✚ Todos en el parque
- ✚ La educadora explicara el juego
- ✚ Para lo cual la maestra presentara una bola hecha de papel periódico.
- ✚ Todos los niños formaran un círculo.
- ✚ La maestra colocara la música.
- ✚ Los niños deberán pasar la bola, una vez empiece la música.
- ✚ Si la música deja de sonar, el niño que tenga la bola en ese mismo momento deberá pasar al centro y realizar un movimiento dado por la maestra.
- ✚ Pero, cuando se reinicia la música, la educadora dará una nueva orden como: se debe pasar la bola por debajo de las piernas de otro compañero y al otro lado cogerá el otro amigo.
- ✚ Y así se seguirá con diferentes órdenes dadas por la maestra.

Autora: (LLorens, 2013)



UNIDAD 3

JUEGOS DE

COORDINACIÓN Y

EQUILIBRIO



Juego 1

Nombre: Saltando alto

Objetivo: Explorar diferentes formas de desplazamiento

Edad: 3 años

Recursos: sillas, mesas, colchonetas

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- ❖ Todos en el parque
- ❖ La educadora explicara el juego
- ❖ la educadora invitara a formar una fila uno tras otro colocara una colchoneta donde los niños tendrán que saltar de la silla con los dos pies, luego se aumentara la altura los niños tendrán que saltar de la mesa hacia la colchoneta.

Juego 2

Nombre: Ula Saltarina

Objetivo: Desarrollar el equilibrio

Edad: 3 años

Recursos: Ulas

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- Todos saldrán al parque
- La educadora colocara dos filas de Ulas dejando distancia entre ellas
- La maestra dará indicaciones del juego
- Se ordenaran en dos filas de 5 niños frente las Ulas
- Luego todos los niños deben ir saltando dentro y fuera de las ulas hasta culminar.

Autora: Nathaly Fonseca

Juego 3

Nombre: Salta y pasa

Objetivo: Lograr la coordinación corporal y el equilibrio.

Edad: 3 años

Recursos: sogas, pelota



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=135>

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- la educadora colocara en el piso sogas las cuales estarán en una distancia determinada,
- Estará un laberinto y al final una soga.
- Los niños formando dos columnas
- La maestra entregara al primer niño de la fila una pelota con la cual los niños tienen que tener y tendrán que ir saltando la sogas sin toparla, al terminar de saltar las sogas los niños encontraran un laberinto el cual tendrán que pasar raptando y al final del laberinto los niños saltaran una sola y correrán a dejar la pelota al siguiente niño así sucesivamente realizaran todos los niños

Autora: Nathaly Fonseca

Juego 4

Nombre: Subiendo la escalera

Objetivo: Alcanzar un mayor enriquecimiento de sus movimientos

Edad: 3 años

Recursos: Parque

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- Todos ubicados en el parque
- Se colocara sillas de distintos tamaños para formar una escalera y una mesa sobre ella una colchoneta.
- La maestra dará indicaciones del juego
- Los niños formaran una fila y tendrán subir las sillas que se simula ser una escalera, hasta llegar a la colchoneta y deberán realizar un rol y así caerán a la colchoneta que estará colocada en el piso.

Autora: Nathaly Fonseca



Juego 5

Nombre: Al bote y Rebote

Objetivo: Aumentar el dominio de la lateralidad

Edad: 3 años

Recursos: Parque, Pelotas

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- Todos los niños ubicados en el parque
- La maestra dará indicaciones del juego
- Colocamos a los niños de pie frente a la pared a unos dos metros de distancia y se le entregara una pelota.
- La educadora mostrara como va a lanzar la pelota dando un bote hacia el suelo y como deberá volverla a agarrar cuando del rebote para que no se le baya lejos
- Le motivamos al niño para que lo realice las veces necesarias hasta que le salga bien.

Autora: Nathaly Fonseca

Juego 6

Nombre: Buscando líneas

Objetivo: Mejorar la coordinación y mantener equilibrio

Edad: 3 años

Recursos: Parque

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- Todos ubicados en el parque
- La maestra dará indicaciones sobre el juego
- La educadora marcara en el suelo con tiza las líneas.
- Los niños formando un tren,
- Van a buscar líneas rectas, curvas y circulares que estén marcadas en el suelo
- Los niños con ayuda de la maestra deberán caminar sobre la línea pisándole siempre a lo largo
- Los niños irán solos y tendrán que pasar sobre las líneas saltando y luego solo con un pie sin manteniendo el equilibrio.

Autora: Nathaly Fonseca

Juego 7

Nombre: Toma y Dame

Objetivo: Mejorar la coordinación viso motriz

Edad: 3 años

Recursos: Parque, globos

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- Todos ubicados en el parque
- La maestra dará indicaciones del juego
- Se colocará un punto de partida y llegada
- Se formará dos filas con los niños
- Los niños se tendrán que ver de frente
- La maestra entregará un globo a una sola fila de los niños
- Tendrán que desplazarse y lanzar el globo a su compañero si el globo cae al piso los niños tendrán que empezar desde el punto de inicio.



www.google.com.ec

Autora: Nathaly Fonseca

UNIDAD 4

JUGANDO

APRENDO



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=1350&bih=631&tbm=isch&sa=1&q=ni%C3%B1os+lanzando+pelotas+a+la+pared>

Juego 1

Nombre: Cintas de colores

Objetivo: Lograr la integración grupal

Edad: 3 años

Recursos: Parque

Duración: 10 a 15 minutos



Fuente: www.google.com

Procedimiento:

- Todos ubicados en el parque
- La maestra dará indicaciones sobre el juego
- los niños tendrán que ponerse en parejas,
- A uno de los niños se le colocara en la espalda una cinta de colores,
- el otro niño deberá seguir la cinta para quitársela a su compañero.
- La cinta debe soltarse al agarrarla.
- Después los niños pueden jugar con la cinta libremente.

Autor: Nathaly Fonseca

Juego 2

Nombre: Bote botero

Objetivo: Desarrollar la coordinación y concentración

Edad: 3 años

Recursos: Parque

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- Todos ubicados en el parque
- La maestra dará instrucciones del juego
- Deberán elegir a uno para que sea el líder.
- Los participantes deberán esconderse y el que comienza el juego tendrá que encontrar a los demás pero con una variación, deberá depositar un bote de aluminio en un lugar fijo y cada vez que encuentre a alguno de los escondidos tendrá que golpear el bote contra el suelo pronunciando su nombre.
- El bote deberá permanecer quieto y como no tendrá más remedio que alejarse para buscar al resto de los escondidos, si uno de ellos logra correr y patear el bote salvará a todos sus compañeros
- **Autor:** (Oliver, s.f.)

Juego 3

Nombre: La gallinita ciega

Objetivo: desarrollar la concentra

Edad: 3 años

Recursos: Parque, pañuelo

Duración: 10 a 15 minutos



Fuente: <https://i.pinimg.ideas.jpg>

Procedimiento:

- Todos ubicados en el patio
- Los participantes deberán sortear para ver quién es el primero en comenzar.
- El elegido o elegida tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás'.
- Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás. Lo gracioso es que entre el mareo y la imposibilidad de ver lo que tiene alrededor, el que liga suele alejarse bastante del resto de participantes por lo que deberá guiarse por el resto de sentidos para coger a sus compañeros.
- **Autor:** (Oliver, s.f.)

Juego 4

Nombre: El sapo pepe

Objetivo: Lograr la coordinación de los pies

Edad: 3 años

Recursos: aula, fomix

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:



Fuente:www.google.com

- Se colocaran dos sapos real pared del aula
- Los niños formando una fila de hombres y una de mujeres tendrán que desplazarse saltando con los pies juntos hasta llegar a donde está el sapo
- El primer niño topara el sapo y tendrá que colocarse al final de la fila para que sigan sus compañeros y así sucesivamente pasaran todos los niños.

Autora: Nathaly Fonseca

Juego 5

Nombre: Enlatadas

Objetivo: Lograr la coordinación óculo manual y la concentración

Edad: 3 años

Recursos: Envases de leche

y pelotas

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- La maestra presentara a los niños los envases de latas de leche
- con los niños formaran grupos de 5
- La maestra repartirá una cantidad determinada de envases a cada grupo
- Tendrán que armar una torre
- La maestra se entregara una pelotas a todos los niños y tendrán que derrumbar la torre

Autor: (Mayra.G)



Fuente: www.google.com.ec/search?q=niños

s

Juego 6

Nombre: Cuatro esquinas

Objetivo: Participar de forma activa en el juego

Edad: 3 años

Recursos: parque, cuerda

Duración: 10 a 15 minutos

Procedimiento:

- Todos ubicados en el parque
- La maestra dará indicaciones
- los niños y niñas deberán sentarse en el suelo dentro de un círculo hecho de cuerda.
- En cada esquina habrá un aro, formando un total de 4 aros.
- La educadora dará la señal “cuatro esquinitas” y los niños tendrán que meterse dentro de los aros situados en las esquinas, sin que nadie se quede fuera.
- La educadora irá quitando aros hasta que todos entren dentro de un sólo aro.

Autor: (Divertinfancia, s.f.)





Juego 7

Nombre: Juego sobre latas

Objetivo: Lograr que los niños mantengan el equilibrio

Edad: 3 años

Recursos: Parque, envases de latas

Duración: 10 minutos

Procedimiento:

- Todos ubicados en el parque
- La maestra dará indicaciones del juego
- La educadora realizara zancos con los envases de latas,
- Se entregaran a cada uno de los niños y tendrán que colocarse en los pies.
- En la pared se colocara lazos rojos.
- Se formara dos filas una de niños y otra de niñas frente de los niños estarán los lazos de color rojo,
- Los niños tendrán que caminar con los zancos de latas cogerán un lazo de color rojo y regresaran colocaran el lazo en una cesta y toparan la mano al siguiente niño para que continúe, el grupo que obtenga más lasos rojos será el ganador.

Autora: Nathaly Fonseca



Web grafía

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/la-gallinita-ciega-juegos-tradicionales-para-ninos/>

<https://www.google.com.ec/search?biw>

<http://www.psicoglobalia.com/tag/beneficios-del-juego/>

<https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+de+niños+jugando&tbm>

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>

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

<http://copiarypegarya.blogspot.com/2015/08/la-motricidad-gruesa.html>



Capítulo VI

Aspectos administrativos

6.01 Aspectos financieros

Recursos

Para la socialización del proyecto se utilizaron algunos recursos entre los cuales tenemos:

Recursos humanos:

- Estudiante de la carrera de Desarrollo de Talento Infantil

Recursos materiales

- Encuestas
- Copias
- Salón del centro educativo
- Invitaciones
- Transporte
- Refrigerio

Recursos técnicos y tecnológicos

- Computadora



- Proyector
- Flash memory
- Cámara fotográfica
- Teléfono celular

Presupuesto

Se detalla en el cuadro de presupuesto todo lo relacionado a recursos financieros

Tabla 25

Recursos financieros

Insumos	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones	200	0.05	10.00
Infocus	1	5.00	5.00
Pasajes		0.25	10.00
Refrigerio	20	2.00	40.00
Anillado	2	1.50	3.00
Empastado	1	15.00	15.00
Flash memory	1	5.00	5.00
Imprevistos		80.00	80.00
Total			168.00

Elaborado por: Nathaly Fonseca



Tabla 26

Cronograma de Actividades

Mes	Ma yo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre			
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aprobación del tema			X																					
Delimitación de tema e investigación de campo				X																				
CAPITULO I																								
Antecedentes					X																			
Macro					X																			
Meso					X																			
Micro					X																			
Justificación						X																		
Definición de la matriz "T"						X																		
CAPITULO II																								
Matriz de análisis de involucrados							X																	
CAPITULO III																								
Árbol de problemas								X																
Árbol de objetivos								X																
CAPITULO IV																								
Matriz de análisis de objetivos									X															
Matriz de análisis de impacto de alternativas										X														
Construcción de diagrama de estrategias											X													
CAPITULO V																								
Propuesta												X												
Antecedentes												X												
Justificación												X												
Objetivos general y específico													X											
Metodología														X										
Encuesta, tabulación															X									
Orientación para el estudio																X								
Taller																								

[illegible]

Elaborado por: Nathaly Fonseca



Capítulo VII

Conclusiones y recomendaciones

7.01. Conclusiones

Luego de la ejecución de este proyecto se llega a las siguientes conclusiones.

- Mediante la aplicación de la guía de juegos infantiles se logra que hayan niños y niñas con una adecuada estimulación de la motricidad gruesa contando con la ayuda de los padres de familia.
- El docente es parte fundamental del alumno por lo cual debe escoger una adecuada metodología que aporten en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas.
- El juego es una de las mejores metodologías y herramientas para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas contando así con el apoyo de los padres en casa, lo cual también le ayudara a fortalecer la coordinación de movimientos y equilibrio en niños y niñas.

7.02 Recomendaciones

- A los futuros docentes tomen en cuenta el juego como estrategia metodológica, ya que en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa



se involucran los docentes y los padres de familia realizando así un trabajo en conjunto a beneficio del aprendizaje de los niños y niñas.

- es importante que los padres de familia se involucren en aportar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños ya que pueden ayudar en ejercicios de coordinación de movimientos mientras los niños pasan en casa.
- Exigir a los docentes que apliquen el juego en las actividades diarias a realizar con los niños y niñas para un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa.



Referencias bibliográficas

- Anonimo. (20 de Noviembre de 2015). <https://www.caib.es>. Obtenido de <https://www.caib.es>:
<https://www.caib.es/sacmicrofront/archivopub.do?ctrl=MCRST97ZI13866&id=13866>
6
- Armendaris, J. (s.f.). *juegos tradicionales*. Obtenido de <http://tradicione.blogspot.com/>
- Caballero Martinez, A. M., Santiago, J., & Valega, Y. (23 de Abril de 2010).
<http://jugandomeejercito.blogspot.com>. Obtenido de <http://jugandomeejercito.blogspot.com>:
<http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>
- Cadena, M. A. (2003). <http://www.monografias.com>. Obtenido de <http://www.monografias.com>:
<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego2.shtml>
- Chancusig Catota, D. (17 de Diciembre de 2012). <https://studylib.es>. Obtenido de <https://studylib.es>: [https://studylib.es/doc/8126205/universidad-tecnol%C3%B3gica-equinoccial-sistema-de](https://studylib.es/doc/8126205/universidad-tecnologica-equinoccial-sistema-de)
- Chancusig Catota, D. S. (17 de Diciembre de 2012). <http://repositorio.ute.edu.ec>. Obtenido de <http://repositorio.ute.edu.ec>:
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10905/1/51912_1.pdf



Chancusig Catota, D. S. (17 de Diciembre de 2012).

http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10905/1/51912_1.pdf.

Obtenido de

http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10905/1/51912_1.pdf:

http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10905/1/51912_1.pdf

Chisag Tapia , G. E. (Febrero de 2010). <http://repositorio.utc.edu.ec>. Obtenido de

<http://repositorio.utc.edu.ec>:

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/286/1/T-UTC-0286.pdf>

Divertinfancia. (s.f.). Obtenido de <http://divertinfancia.blogspot.com/p/actividades-de-2-3-anos.html>

Fatima. (s.f.). Obtenido de http://padres.facilisimo.com/reportajes/psicologia-infantil/la-importancia-de-la-motricidad_929248.html

Fatima. (2010). <http://padres.facilisimo.com>. Obtenido de

<http://padres.facilisimo.com>:

http://padres.facilisimo.com/reportajes/psicologia-infantil/la-importancia-de-la-motricidad_929248.html

francesco. (s.f.). *rejuega y disfruta jugando* . Obtenido de *rejuega y disfruta jugando*

.

Granda, E. (27 de enero de 2016).

<http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com>. Obtenido de



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

<http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>

Illinois. (s.f.). Obtenido de

<http://illinoisearlylearning.org/guidelines/domains/domain2/gross-motor-sp.htm>

ISAMAR SEQUERA. (10 de junio de 2012). *el juego n la educacion inicial*.

Obtenido de el juego n la educacion inicial:

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

LLorens, M. (20 de 08 de 2013). *http://laspequecosas.com/*. Obtenido de

<http://laspequecosas.com/>: <http://laspequecosas.com/>

Oliver, P. (s.f.). *guia infantil* . Obtenido de guia infantil :

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/bote-botero-juegos-infantiles-tradicionales/>

Pérez, C. R. (Abril de 2015). *http://repo.uta.edu.ec*. Obtenido de

<http://repo.uta.edu.ec:>

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>

Pérez, C. R. (Abril de 2015). *http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/18349*.

Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/18349>:



<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>

piaget. (10 de junio de 2012). *el juego en la educacion inicial* . Obtenido de el juego en la educacion inicial :

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Piaget, J. (10 de junio de 1956). *el juego en la educacion inicial* . Obtenido de el juego en la educacion inicial :

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Psicoglobalia. (02 de Agosto de 2011). <http://www.psicoglobalia.com>. Obtenido de <http://www.psicoglobalia.com>: <http://www.psicoglobalia.com/tag/beneficios-del-juego/>

Suquillo, P. (24 de Febrero de 2016). <https://es.scribd.com>. Obtenido de <https://es.scribd.com>: <https://es.scribd.com/document/303200393/Pamela-Suquillo>

Tonato Jiménez, R. (10 de Octubre de 2012). <http://www.dspace.uce.edu.ec>. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec>: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1843/1/T-UCE-0010-281.pdf>



Villavicencio León , N. R. (4 de Junio de 2013). <http://www.dspace.uce.edu.ec>.

Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec>:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1843/1/T-UCE-0010-281.pdf>



ANEXOS



Anexo N. 1 Encuestas

Encuestas

Tema: EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA. GUÍA DE JUEGOS INFANTILES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “SAN VICENTE”, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2017

1.- ¿Usted como docente conoce lo que es el aprendizaje significativo?

Sí ☐ No ☐

¿Qué es?.....

2.- ¿Usted como docente utiliza el juego como metodología para el desarrollo de la motricidad gruesa?

Si ☐ No ☐

¿Cuáles?.....

3.- ¿Usted como docente utiliza nuevas metodologías de trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si ☐ No ☐

¿Cuáles?.....

4.- ¿De los siguientes porcentajes seleccione el nivel de interés que tiene usted en la utilización del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa?



10 % ☐ 20 % ☐ 30 % ☐ 40 % ☐ 50 % ☐ 60 % ☐
70 % ☐ 80 % ☐ 90 % ☐ 100 % ☐

5.-De la siguiente escala seleccione cuantas veces a la semana realiza actividades de motricidad gruesa

1 ☐ 3 ☐ 5 ☐ 7 ☐ 9 ☐ 10 ☐

6.- ¿Usted como docente cree que debería aplicar diferentes juegos para afianzar la motricidad gruesa?

Si ☐ No ☐

7.- Le gustaría disponer de una guía de juegos infantiles como recurso de apoyo para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de edad

Si ☐ No ☐

8.- ¿A usted como docente le gustaría asistir a un taller de capacitación sobre cómo influye el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa?

Si ☐ No ☐

9.- ¿A usted como docente cree que el juego le permite al niño desarrollar la motricidad gruesa?

Si ☐ No ☐

10.- ¿Usted como docente conoce los beneficios que tiene el juego?

Si ☐ No ☐

Anexo N. 2 Certificado de aplicación de la socialización



COMITÉ DE DESARROLLO INFANTIL "SAN VICENTE"
Dir. Prolg. Av. Mariana de Jesús OE 12-46 y San Vicente esquina
Teléfono: 0967654165 email: enifer22@hotmail.com

Quito 30 de Agosto del 2017

Señores
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
Presente.

De mi consideración:

Me permito emitir el siguiente certificado correspondiente a la entrega e implementación de la guía de juegos infantiles dirigida a docentes, en el Centro de Desarrollo Infantil "San Vicente", ya que ha cumplido con los requisitos solicitados por parte de nuestra institución, Utilizar el juego en niños y niñas de tres años de edad para la estimulación de la motricidad gruesa. Guía de juegos infantiles dirigida a docentes del Centro Infantil "San Vicente" ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, en el periodo académico 2017-2017.

El trabajo sobre el juego en niños y niñas de tres años de edad para la estimulación de la motricidad gruesa. Guía de juegos infantiles dirigida a docentes del Centro Infantil "San Vicente" ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, en el periodo académico 2017-2017, se encuentra terminado e implementado satisfactoriamente en la institución.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,



Licda. Mercedes Guadalupe Salazar Ayala
REPRESENTANTE LEGAL DEL CENTRO
INFANTIL DEL BUEN VIVIR "SAN VICENTE"



Anexo N. 3 Análisis de urkund



Urkund Analysis Result

Analysed Document: tesis-nathaly (1).docx (D30300599)
Submitted: 2017-08-31 03:24:00
Submitted By: jorge.ibujes@cordillera.edu.ec
Significance: 9 %

Sources included in the report:

1617_ti_jmonserrate_tenis.docx (D26603532)
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/la-gallinita-ciega-juegos-tradicionales-para-ninos/>
<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>
<http://divertinfancia.blogspot.com/p/actividades-de-2-3-anos.html>
<http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>
<http://laspequecosas.com/>
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/bote-botero-juegos-infantiles-tradicionales/>

Instances where selected sources appear:

20