



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN:
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA

**LOS JUEGOS RECREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO
“FELIPE BORJA” DE LA PARROQUIA SAN CARLOS DEL CANTÓN QUEVEDO.**

AUTOR:

UBE LARA LUIS ALEXANDER

TUTORA

LCDA. ROSA NAVARRETE MSC

QUEVEDO-LOS RÍOS – ECUADOR

2018



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



DEDICATORIA

A mi señor Jesús por cuidarme y bendecirme siempre acompañando durante el proceso educativo

A mi esposa e hijos por su amor y apoyo contante

A mis padres por estar siempre a mi lado

A nada uno de mis docentes en especial a la Lcda. Rosa Navarrete Msc por su guía y paciencia en la elaboración de mi proyecto de graduación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a mi Dios padre eterno mi Señor Jesucristo por estar siempre a mi lado por s enorme bendición de poder llegar hasta este momento

Mis más sinceros agradecimientos a mis padres y hermanos por todo su apoyo

A mi esposa e hijos por estar a mi lado muchas gracias



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

UBE LARA LUIS ALEXANDER portador de la cédula de ciudadanía **1205948860**, en calidad de autor del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autor a del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema: **LOS JUEGOS RECREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “FELIPE BORJA” DE LA PARROQUIA SAN CARLOS DEL CANTÓN QUEVEDO .**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.



UBE LARA LUIS ALEXANDER

CI. 1205948860



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Quevedo, 29 de octubre del 2018

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 003-V con 10/07/2018 mediante resolución CD-FAC.C.C.J.S .E-SO-007-RES-001-2018 certifico que el Sr. **UBE LARA LUIS ALEXANDER** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**LOS JUEGOS RECREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE
LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL CENTRO
EDUCATIVO "FELIPE BORJA" DE LA PARROQUIA SAN CARLOS DEL CANTÓN
QUEVEDO**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

LCDA. ROSA NAVARRETE MSC
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXSEÑADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **LOS JUEGOS RECREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "FELIPE BORJA" DE LA PARROQUIA SAN CARLOS DEL CANTÓN QUEVEDO:**

PRESENTADO POR EL SEÑOR:

UBE LARA LUIS ALEXANDER

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

9.35 Nove treinta y cinco

EQUIVALENTE A:

sobresaliente

TRIBUNAL:

MSC. OROZCO FERNANDEZ IRMA
DELEGADO DEL DECANO

MSC. NAVARRRETE ORTEGA RELFA
PROFESOR ESPECIALISTA

MSC. JADAN SOLIS PATRICIA
DELEGADO DEL CIDE

ABG. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



Quevedo, 29 de Octubre 2018

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN
EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Sr. UBE LARA LUIS ALEXANDER, cuyo tema es: **LOS JUEGOS RECREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "FELIPE BORJA" DE LA PARROQUIA SAN CARLOS DEL CANTÓN QUEVEDO:**

URKUND

Documento	TESIS UBE INFORME FINAL (1).docx (D43137323)
Presentado	2018-10-26 17:33 (-05:00)
Presentado por	rosanavarreteortega@yahoo.es
Recibido	sdaza.utb@analysis.urkund.com
Mensaje	urkund rosita Mostrar el mensaje completo

4% de estas 66 páginas, se componen de texto presente en 5 fuentes.

Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[4%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado

LCDA. ROSA NAVARRETE ORTEGA MSC
DOCENTE DE LA FCJSE

INDICE

CARATULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL... ;Error! Marcador no definido.	
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.. ;Error! Marcador no definido.	
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	;Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO	;Error! Marcador no definido.
ÍNDICE DE TABLA	xii
ÍNDICE DE FIGURA	xiii
RESUMEN	xiv
SUMMARY	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.2 MARCO CONTEXTUAL	3
1.2.1 Contexto Internacional	3
1.2.3 Contexto Local.....	5
1.2.4 Contexto Institucional.....	5
1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	6
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.4.1 Problema general.....	7
1.4.2 Sub problemas o derivados.....	7
1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	8
1.6 JUSTIFICACIÓN	9
1.7.1 Objetivo general	10
1.7.2 Objetivos específicos	10
CAPITULO II.....	11
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	11
2.1 MARCO TEÓRICO	11

2.1.1 Marco conceptual	11
Juegos recreativos	11
Importancia de los juegos recreativos	12
Objetivos de los juegos recreativos	12
Clasificación de los juegos recreativos	13
Características de los juegos recreativos	17
La recreación	18
Juegos de recreación	18
Principios de los juegos recreativos	19
Actividades recreativas	20
El juego didáctico	21
Beneficios tienen los juegos didácticos	22
Uso de los juegos recreativos	22
Áreas en las que trabajan los juegos didácticos	23
Efectos de los juguetes didácticos en los niños niñas de 3 a 6 años	24
Contribución de los juegos en la personalidad en los niños	26
Técnicas y Juegos Pedagógicos	29
Los juegos didácticos como métodos de aprendizaje	29
Los juegos recreativos en las unidades educativas	30
Importancia de las habilidades	31
Objetivos de las habilidades	32
Tipos de habilidades	33
Habilidades técnicas	35
Principales habilidades educativas	35
Habilidades del diseñador pedagogo	36
Habilidades en el proceso educativo	38
Motricidad	39
Funciones del carácter motriz	40
Habilidades que engloba la psicomotricidad	41
Tipos motricidad	42
Clasificación de la motricidad	42
Qué diferencias hay entre psicomotricidad y la inteligencia corporal o kinestésica	43
Áreas de la psicomotricidad	44
Coordinación motriz	45
Las habilidades en el proceso de aprendizaje	46

Fortalecimiento de las herramientas pedagógicas	49
2.1.2 MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN	50
2.1.2.1 Antecedentes investigativos	50
2.1.3 Postura teórica.....	54
2.2 HIPÓTESIS	55
2.2.1 Hipótesis general básica.....	55
2.2.2 Sub hipótesis o derivadas.....	56
2.2.3 Variable	56
Variable independiente	56
Variable dependiente	56
CAPITULO III	57
3.1.2 Análisis e interpretación de datos	58
3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	70
3.2.1. Específicas.....	70
3.2.2. General.....	71
3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	71
3.3.1 Especificas	71
3.3.2 Generales.....	72
CAPÍTULO IV	73
PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN	73
4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	73
4.1.1 Alternativa obtenida	73
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	73
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa	74
4.1.3.1 Antecedentes	74
Justificación	75
4.2.2. Objetivo específicos	76
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	77
4.3.1. Título.....	77
4.3.2. Componentes.....	77
Fundamentación.....	78
Análisis de factibilidad.....	78
Tecnológica	78
Actividades.....	78

Organización del material para trabajo.....	80
Evaluación.....	80
Técnicas a utilizar.....	81
Bibliografía	100

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Muestra	58
Tabla 2.- Ficha de observación	59
Tabla 3. Asistencia a la escuela	60
Tabla 4 Creatividad	61
Tabla 5. Juegos escolares	69
Tabla 6. Utilización de lapiceros	70
Tabla 7. Actividades escolares	71
Tabla 8. Destrezas de movimiento	72
Tabla 9. Desarrollo de la imaginación	73
Tabla 10. Materiales didácticos	74

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Asistencia a la escuela	60
Figura 2. Creatividad	61
Figura 3. Juegos escolares	62
Figura 4. Utilización de lapiceros	63
Tabla 5. Actividades escolares	64
Figura 6. Destrezas de movimiento	65
Figura 7. Desarrollo de la imaginación	66
Figura 8. Materiales didácticos	67



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



RESUMEN

El presente proyecto se centra en los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños del Centro Educativo “Felipe Borja” de la parroquia San Carlos, los juegos recreativos nacen con el fin de ayudar al estudiante que tenga la libertad de utilizar su imaginación creando patrones académicos bien establecidos establecen un vínculo de cooperación trabajando en equipo, promueven la imaginación y lazos de amistad con valores bien fundamentados. Con la investigación realizada, se pudo notar la falta de actividades que ayuden a desarrollar las habilidades psicomotrices gruesas, es por ello que se elaboró un manual de actividades recreativas que contribuya al desarrollo de las capacidades psicomotrices de los estudiantes. Se espera que mediante la propuesta se logre alcanzar los objetivos académicos que tiene el centro educativo Enrique Borja, los infantes en esta etapa escolar requieren de atención especial su comienzo estudiantil y los conocimientos que adquieran a lo largo del proceso académico es fundamental para su desarrollo intelectual, es necesario que el docente tenga las instrucciones necesarias sobre las estrategias pedagógicas que puede aplicar cuando surjan este tipo de dificultades evaluando las causas, efectos, y si están rindiendo los resultados esperados

Palabras claves

Juegos recreativos

Actividades lúdicas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



SUMMARY

This project focuses on recreational games and their influence on the development of psychomotor skills in the children of the "Felipe Borja" Educational Center of San Carlos Parish. The recreational games are born with the purpose of helping the student with the freedom to use their imagination creating well-established academic patterns establish a bond of cooperation working as a team, promote imagination and bonds of friendship with well-founded values. With the research carried out, it could be noted the lack of activities that help to develop the gross psychomotor skills, that is why a manual of recreational activities was elaborated that contributes to the development of the psychomotor abilities of the students. It is expected that by means of the proposal the academic objectives of the Enrique Borja educational center can be achieved, the infants in this stage require special attention to their student start and the knowledge they acquire throughout the academic process is fundamental for their intellectual development , it is necessary that the teacher has the necessary instructions on the pedagogical strategies that can be applied when these types of difficulties arise, evaluating the causes, effects, and if they are yielding the expected results

Keywords

Recreational games

Playful activities

Development of psychomotor skills

INTRODUCCIÓN

Los juegos recreativos existen desde la aparición del hombre han forman parte de la vida del ser humano no importa la edad el desarrollo de cualquier tipo de juego estimula sus capacidades mentales y físicas lo cual genera que las personas se sientan bien al practicarlos. Existen juegos que pasan a formar parte fundamental en el desarrollo de las capacidades psicomotoras de las personas, estudios recientes afirman que los juegos recreativos estimulan el cerebro de las personas influyendo en el ámbito académico en su vida social y laboral.

La creatividad de este tipo de juegos constituye para el niño parte de su vida y una de las formas de desarrollar valores, comprobando por medio de éste la imperiosa necesidad que tiene la aplicación de este tipo de actividad en el campo formativo. A partir de lo anteriormente expresado se reafirma que los juegos recreativos son en sí una de las experiencias para la educación de la generación, tomando como referencia los rasgos esenciales de interacción, donde se cumplen requisitos o normas acordadas previamente y que contribuyen al desarrollo de los valores como parte de la personalidad, (Castillo, Maria, 2016, pág. 11).

Al iniciar la etapa académica los infantes necesitan este tipo de estímulos mediante juegos recreativos en donde los docentes deben estar capacitados para aplicar las técnicas que explote sus habilidades psicomotrices con el objetivo de tener resultados académicos que alcance la excelencia. La enseñanza y aprendizaje requiere de un proceso que se desarrolle en un orden donde el docente y el estudiante son los protagonistas principales en el aula de clases. Hay que destacar que la tecnología actual brinda grandes beneficios en donde se

incorporan juegos lúdicos en sus dispositivos inteligentes ayudando a que los niños puedan estimular su cerebro en donde quiera que se encuentren, a su vez también existe la preocupación que el uso de esa misma tecnología remplace varias actividades que requieren una mayor participación no solo intelectual si no física, la orientación del docente en la periodo de preparatoria debe asumir con responsabilidad comprometido a cumplir con las exigencias de la malla curricular de acuerdo lo determina la ley.

Capítulo I: Se encuentra la introducción del tema de investigación junto con el marco internacional, nacional y local dando a conocer el impacto del proyecto en discusión también resalta la problematización, objetivos generales y específicos.

Capítulo II: Se encuentra fundamentado por conceptos teóricos que contienen temas relacionados a la investigación con sus autores y fechas de publicaciones.

Capítulo III: Se observan las distintas técnicas y métodos aplicados para la selección de datos también se encuentra la muestra y la población con el respectivo análisis de los datos

Capítulo VI: Se desarrolla la propuesta en respuesta a la investigación dando una solución al problema.

CAPÍTULO I

DEL PROBLEMA

1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños del Centro Educativo “Felipe Borja” de la Parroquia San Carlos del cantón Quevedo.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1 Contexto Internacional

De acuerdo a (Chavez, Marjorie, 2015, pág. 5) indica que:

Cuidar que las habilidades psicomotrices se desarrollen en el periodo de preparatoria es fundamental para las instituciones educativas, a nivel internacional se han establecido programas que tienen las instalaciones y el personal preparado donde tratan el desarrollo intelectual del niño mediante el empleo de juegos lúdicos con buenos resultados. Grandes ejemplos de países que han triunfado con un sistema educativo de calidad es Japón, Islandia, Suiza, Noruega entre otros que no han escatimando en la inversión en la educación para cosechar estudiantes muy bien preparados que se pueden enfrentar a retos académico con cualquier estudiante del mundo.

El infante desde que nace utiliza su cuerpo como medio de comunicación y expresión, el juego es uno de los mejores mecanismos de experimentación, creación y autoexploración porque le permite desarrollar todo tipo de habilidades, para fomentar la imaginación y para ayudar al niño a modelar y conocer el mundo real al que irá incorporándose. Es por esta razón el rol importante que cumple el docente, creando estrategias educativas y un ambiente de aprendizaje óptimo para los educandos, (Chavez, Marjorie, 2015, pág. 5).

Los juegos recreativos nacen con el fin de ayudar al estudiante que tenga la libertad de utilizar su imaginación creando patrones académicos bien establecidos establecen un vínculo de cooperación trabajando en equipo, promueven la imaginación y lazos de amistad con valores bien fundamentados.

1.1.2 Contexto Nacional

Según la investigación a nivel nacional de (Villacis & Villao, 2014, pág. 3).

Las actividades recreativas en el Ecuador también han tomado fuerza los últimos años el Ministerio de Educación ha establecido y exigido que los centros de educación cuenten con las instalaciones necesarias que permitan al estudiante poder desarrollar actividades que recreen su mente para ello se ha capacitado al docente que emplee métodos didácticos acordes a la edad del niño que están tratando. La función de los juegos es proporcionar alegría, confianza, responsabilidad, creatividad, amistad en los estudiantes que inician recién su periodo escolar por ello requieren de atención especializada que los guíe en su proceso de aprendizaje.

El éxito de emplear juegos recreativos que les permitan desarrollar las habilidades del estudio ha sido certificado por centros de estudios expertos en el área académica donde recomiendan que sean utilizados. Muchos niños necesitan este tipo de actividades para involucrarse de una manera más directa lo que le permite una mejor relación con sus compañeros le generan confianza sintiéndose apoyado.

El que cumple el maestro es fundamental ya que más que un simple trasmisor de conocimientos, el maestro debe ser el amigo que guía al niño para que adquiera o desarrolle las destrezas psicomotrices necesarias para fortalecer su personalidad y un conocimiento sólido que lo conduzca a ser cada día mejor y adquiere luego de esta etapa una formación integral que le permita hacer frente a los problemas y dificultades de la vida cotidiana dentro del entorno que vive y se desenvuelve, (Villacis & Villao, 2014, pág. 3).

1.2.3 Contexto Local

El centro educativo “Felipe Borja” se encuentra localizado en la parroquia San Carlos del cantón Quevedo, el proyecto se efectuará sobre los juegos recreativos que estimulen las habilidades psicomotrices de los estudiantes. El objetivo es conocer que tipos de juegos son utilizados como los estudiantes responden y si está funcionando determinando cuáles son sus debilidades y fortalezas académicas que tienen cada uno de ellos.

1.2.4 Contexto Institucional

En mayo del 2000 se reunió un grupo de 11 matrimonios quienes buscaban una educación de calidad, al no encontrarla en las instituciones que existían en la parroquia, formaron un patronato y decidieron crear un Centro Educativo para resolver, en parte, el problema pedagógico. En ese entonces, los niños San Carleños tenían que trasladarse a otros

distritos para acceder a una educación de calidad, por eso resultaba necesario contar con un centro educativo que estuviera ubicado dentro de la misma urbanización.

Sin duda alguna, los integrantes de este grupo de familia no pudieron haber elegido una mejor candidata para llevar a cabo dicha labor, pues la señora Katty Chang era una experimentada maestra, cuya trayectoria profesional garantizaba la creación de una institución educativa innovadora y de calidad. Desde que abrió sus puertas, el Centro Educativo recibió una acogida inmediata. Los alumnos San Carleños s comenzaron a multiplicarse rápidamente y, en tan sólo una década, se vieron obligados a trasladarse a un espacio mayor que es donde funcionan actualmente.

A través del tiempo, el espíritu colaborador del grupo de socios fundadores de la institución siempre fue el mismo: era en sus inicios una institución pequeña con un corazón grande y con el paso de los años se ha convertido en un Centro Educativo con un amor inmenso por una educación basada tanto en la obtención de conocimientos como en la formación en valor, (Sanroque, 2018, pág. 2).

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

El proyecto se centra en la investigación sobre los juegos recreativos y cómo influyen en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del Centro Educativo “Enrique Borja”.

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

el mundo cambiante de hoy necesita que los educadores sean lo suficientemente flexibles y creativos para enfrentarse a situaciones nuevas. En los últimos años, la educación se ha centrado en que los niños y niñas deben aprender a leer, escribir y a realizar operaciones matemáticas sin que se respete su edad cronológica, dejando de lado el desarrollo psicomotriz aspecto sumamente importante en la adquisición del aprendizaje, (Chavez, Marjorie, 2015, pág. 2).

Los juegos recreativos son una parte positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante al ser actividades que se las puedes vincular con el área académica se vuelven importante para su perfeccionamiento instructivo. La problemática ha surgido al observar que en el centro de educación “Enrique Borja” se han presentado ciertas dificultades en los niños la metodología que emplean sus docentes no está actualizada de acuerdo a los estándares exigidos no se están realizando actividades es recreativas la dinámica utilizada repetitiva lo cual se va convirtiendo en un problema al observar que los niños no desarrollan sus destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1 Problema general

¿Analizar la importancia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños del Centro Educativo “Felipe Borja” de la parroquia San Carlos del cantón Quevedo?

1.4.2 Sub problemas o derivados

✓ ¿Cómo determinar la influencia que tienen los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades físicas e intelectuales?

✓ ¿De qué manera diagnosticar la aplicación de juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños?

✓ ¿Cómo diseñar y aplicar manual de actividades recreativas para el desarrollo de las habilidades psicomotrices?

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Área: Educación Básica

Campo: Educativo

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo

Línea de investigación de la Facultad: Talento humano educación y docencia

Línea de investigación de la carrera: Educación Básica

Sub-Línea de investigación: Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de las habilidades psicomotricidad

Delimitador temporal: El proyecto se ha realizado en el periodo 2018

Delimitador demográfico: El proyecto de investigación se llevará a cabo en el centro Educativo “Felipe Borja” indagando sobre la importancia que tienen los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños de preparatoria.

1.6 JUSTIFICACIÓN

Según (Castillo, Maria, 2016), señala que:

Las actividades recreativas tienen efectos positivos en los infantes estimulan sus habilidades psicomotoras y físicas mediante sus juegos que son empleados en las instituciones educativas. La educación actual requiere de estrategias modernas que se ajusten a un mundo globalizado y es ahí donde la tecnología juega un papel importante y de la cual se puede obtener provecho que beneficie a los estudiantes, los infantes desde temprana edad manejan perfectamente la tecnología una ventaja que es de utilidad y que se puede convertir en ganancia si se la sabe aprovechar de la mejor manera.

El proyecto tiene su importancia por la información brindada confirmando que los juegos recreativos ayudan en el desarrollo de las habilidades preparando a los estudiantes para ser competitivos en cualquier área académica, este tipo de actividad no solo ayuda en el ámbito académico si no a lo largo de su vida personal y profesional debido a que enseñan al trabajo en equipo, la cooperación mutua entretejiendo lazos de amistad y que el individuo tenga un espíritu de competencia que lo conducirá al éxito de cualquier plaza que emprenda a futuro.

La importancia de esta herramienta lúdica es presentar al docente otras maneras de poder impartir sus clases en valores y así ellos logren en los estudiantes un aprendizaje

significativo, basado en valores humanos, se suma la necesidad de rescatarlos en el estudiante, que a través del docente se promuevan actividades para interactuar con los estudiantes y a su vez demostrarles que por medio del juego están aplicando y aprendiendo lo que es un principio, un valor y de esta manera mejorar los valores humanos de cada uno de ellos.

1.7 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1 Objetivo general

Analizar la importancia de los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños del Centro Educativo “Felipe Borja” de la parroquia San Carlos del cantón Quevedo.

1.7.2 Objetivos específicos

- ✓ Determinar cómo influye los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades físicas e intelectuales

- ✓ Diagnosticar la aplicación de juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños.

✓ Diseñar y aplicar manual de actividades recreativas para el desarrollo de las habilidades psicomotrices

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Marco conceptual

Juegos recreativos

Según (Soler, Francisco, 2018, pág. 1), expresa que los juegos recreativos:

Cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Los juegos favorecen el estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores. El juego es importantísimo en la vida de cualquier niño, ya que le permite poder explorar e indagar el medio social y físico que lo rodea, adquiriendo así diversas experiencias que le van a permitir conocer la realidad, (Soler, Francisco, 2018, pág. 1).

Importancia de los juegos recreativos

El juego es importantísimo en la vida de cualquier niño, ya que le permite poder explorar e indagar el medio social y físico que lo rodea, adquiriendo así diversas experiencias que le van a permitir conocer la realidad. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos, expresar sus intereses, motivaciones, tendencias y actitudes. es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer: En el juego predominan los medios sobre los fines.

Es quizá una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc. Pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica. El juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe al mundo y las relaciones que tiene con él (Soler, Francisco, 2018, pág. 3).

Objetivos de los juegos recreativos

Para (Alum, Rafael, 2018, pág. 4) el objetivo de los juegos es:

Incrementar las opciones y servicios en los centros de trabajo, educacionales, consejos populares y demás objetivos sociales del territorio, con actividades recreativas destinadas a la sana ocupación del tiempo libre de la población, a la vez que propicia el desarrollo de diferentes valores tales como la perseverancia, el colectivismo, la solidaridad y la laboriosidad. La vinculación de profesores de cultura física, el médico de la familia y las instalaciones deportivas puestos en función de las tareas de la salud ha posibilitado que se puedan influir, y revertir en la población de todas las edades y sexos.

La calidad de la vida y la creación de un estilo de vida en la población, presuponen una relación dialéctica entre la utilización adecuada del tiempo libre y la salud mental y física de cada persona, ya que por un lado la realización de adecuadas actividades recreativas que fortalecen la salud y lo prepara para el pleno disfrute de la vida, y por otro, una buena salud posibilita un mayor y mejor aprovechamiento del tiempo libre en las diversas esferas de la recreación, (Alum, Rafael, 2018, pág. 4).

Clasificación de los juegos recreativos

Según (Palomino, Florencio, 2018, pág. 2). Actualmente ya no se trata de hacer una clasificación en la que estén presentes todos los tipos de juegos posibles, sino más bien de atender a que cualquier clasificación pueda ofrecer el mayor número de posibilidades

Juegos de persecución

Los juegos de persecución son juegos infantiles que gozan de alta popularidad entre los niños de todo el mundo, especialmente durante el “recreo” cuyo objetivo es perseguir y atrapar a sus compañeros.

Juego de reglas

Interviene la dirección y orientación del maestro con el fin de promover en los niños nuevos aprendizajes: formas de movilización escolar, formas de organización del grupo y de cada uno de sus integrantes, formas y combinaciones para el manejo de implementos didácticos. (Palomino, Florencio, 2018, pág. 2).

Circuito de acción motriz

Es una forma de trabajo que se basa en la organización de estaciones o bases, en la cual se realizan varias actividades, con o sin implementos, a partir de uno o más patrones de movimiento. Se ponen a prueba las habilidades psicomotrices y socio motrices en función de acciones que requieren la participación comprometida y consciente de los alumnos.

Rally

Es un juego en forma de competencia donde se tiene que completar un circuito, se puede realizar a campo abierto o en toda la escuela.

Actividades recreativas

Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser

humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera place, (Palomino, Florencio, 2018, pág. 12).

Gymkhana

Es el nombre genérico que se da actualmente a los juegos en el que se realizan numerosas pruebas de competición.

Juegos autóctonos

Estos juegos están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. (Palomino, Florencio, 2018, pág. 15).

Juegos tradicionales

Son el legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en la remota historia de los pueblos.

Juegos modificados

Son actividades participativas y cooperativas enfocadas al desarrollo de las posibilidades de movimiento de los niños y las niñas en edad escolar

Itinerario Didáctico Rítmico

Es un ejercicio delimitado, en el que se desarrollan acciones motrices con una distribución simétrica y sucesión periódica de los tiempos y con un orden regular, para lograr aprendizajes significativos a través de sonidos, emisiones vocales, gesticulaciones, mímica, música, baile, etcétera.

Juego Libre

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. (Palomino, Florencio, 2018, pág. 14).

Juegos paradójicos

Juegos con carácter deportivo cuyas reglas exigen la realización de interacciones motrices marcadas por la ambigüedad y la ambivalencia (ejemplo: cambio de roles en la misma actividad), y que culmina en efectos contradictorios e irracionales. Esta dinámica paradójica deriva del sistema de interacción generado por la lógica interna del juego, y sobre todo de la red de comunicaciones motrices. De hecho, la ambivalencia esta ya presenté en algunos códigos de juego, en donde cada participante es libre de elegir a sus compañeros y a sus adversarios en cualquier momento e incluso de cambiarlos eventualmente en el transcurso del juego

Cuento motor

Se basa en una narración breve y en la representación de personajes conocidos por los jugadores (héroes, bomberos, entre otros) que dramatizan situaciones, tramas o historias contenidas en dichos cuentos

Taller de juegos

Se reúne un grupo con intereses comunes y elaboran productos con base en el aprendizaje de alguna actividad creativa. (Palomino, Florencio, 2018, pág. 16).

Características de los juegos recreativos

Para (Matos, Andreina, 2017, pág. 3), algunas características que valen mencionar, son

- ✓ Ocurre en momentos en donde hay tiempo libre.
- ✓ Se hace de manera voluntaria.
- ✓ Es universal, es decir, cualquier persona puede hacerla.
- ✓ Se obtiene satisfacción inmediata.
- ✓ Generalmente se expresa de manera espontánea.
- ✓ Ofrece espacios para el descanso, compensación, creatividad y expresión.
- ✓ Demanda atención de los participantes.
- ✓ Es constructiva porque enriquece al individuo y la interacción social.

- ✓ Dependiendo de la actividad en la que se forme parte, puede traer beneficios económicos.
- ✓ Según los expertos, es ideal porque permite establecer espacios que rompen con la rutina y el ritmo de la cotidianeidad.
- ✓ Es sana y constructiva.
- ✓ Abarca actividades pasivas y activa, (Matos, Andreina, 2017, pág. 3).

La recreación

Según especialistas, la recreación forma parte esencial del ser humano ya que le proporciona equilibrio y estabilidad (Matos, Andreina, 2017, pág. 8)

La recreación se entiende como el conjunto de actividades que se realizan con el fin de entretener y divertir a toda persona que la realice. También es definida como el momento en donde se procede el uso del tiempo libre para alcanzar beneficios físicos y mentales. La palabra recreación proviene del vocablo en latín recreativo, que hace alusión a la búsqueda de la distracción del cuerpo y la mente. Por lo tanto, es un concepto alejado del ocio o del estado el reposo, ya que exige que el sujeto participe en actividades que van desde el ejercicio físico hasta el esparcimiento cultural.

Juegos de recreación

En un primer momento, la recreación puede ser activa o pasiva. Activa cuando el sujeto forma parte de la acción de manera directa; en cambio, la pasiva, se entiende cuando el

individuo más bien recibe la acción. Por otro lado, en cuanto a actividades, también hay de otros tipos:

✓ **Juegos:** de tipo personal o grupal, tradicional que incluye prácticas físicas y otras más de índole intelectual.

✓ **Expresiones culturales y sociales:** su objetivo principal es de carácter creativo y hasta deportivo.

Vida al aire libre: actividades organizadas en un entorno natural o espacios abiertos al aire libre. En algunas, involucran el conocimiento del espacio para generar conciencia del equilibrio ambiental y la sustentabilidad. Son propios de campamentos y grupos de excursión, (Matos, Andreina, 2017, pág. 11).

Principios de los juegos recreativos

✓ Todo niño tiene derecho a formar parte de juegos y actividades que le permitan su desarrollo físico, mental y emocional. Con esto, además, se busca que desarrolle el espíritu de bondad y colaboración con los otros.

✓ Todo niño y persona tiene el derecho de descubrir el tipo de actividad recreativa que más le guste y practicarla cuando desee.

✓ El juego, desde la infancia, debe ser feliz y equilibrado para garantizar un crecimiento estable.

✓ Actividades como el descanso, la reflexión y la contemplación no deben ser sustituidas por otras de carácter activo ya que forman parte inherente del ser humano, (Matos, Andreina, 2017, pág. 15).

✓ La sociedad, por medio de la organización de los diferentes grupos en las comunidades, debe garantizar el brindar espacios para el aprovechamiento del tiempo libre tanto para niños como para adultos.

✓ Las actividades relacionadas a la recreación, en el caso de los adultos, no deben estar relacionadas con sus responsabilidades diarias.

✓ Toda persona debe ser impulsada a tener uno o más pasatiempos.

✓ El ciudadano debe tener una participación activa en la planificación de actividades para una mejor calidad de vida para este y para la comunidad.

✓ Es importante planificar el tiempo para la realización de las actividades.

✓ Es preferible no compartir ni suministrar juguetes a los niños de índole bélico, (Matos, Andreina, 2017, pág. 15).

Actividades recreativas

Según (Sepúlveda, Adriana, 2018, pág. 21), las acciones que desarrolla un individuo o institución de manera cotidiana. Todo esto como parte de sus obligaciones,

tareas o funciones. Estas están muy ligadas al concepto de “recreación” que significa divertirse. Por lo tanto, las actividades recreativas son todas aquellas acciones que tienen el objetivo de divertir a quien la realiza. Además, estos quehaceres no se realizan por obligación, sino que se llevan a cabo para generar placer. Se pueden considerar las idas al parque, lectura, juegos de mesa, crucigramas, rompecabezas, jardinería, coleccionismo, videojuegos y deportes. Estos últimos siempre y cuando el fin de la competencia sea como método de esparcimiento.

El juego didáctico

Para (Jessica, 2018, pág. 25) Son herramientas que son indispensables para el acto lúdico, pero lo complementa, lo vuelve más rico e interesante para canalizar esa necesidad intrínseca del niño o la niña en esa etapa de su desarrollo. Estas necesidades concretas surgen materiales, juegos, juguetes y actividades específicas que acompañan ese desarrollo o convierten en lúdico aquel aprendizaje que puede ser más costoso de adquirir.

Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar...Es ese impulso primario que nos empuja desde la infancia a descubrir, explorar, dominar y querer el mundo que nos rodea, posibilitando un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Jugar es una de las fuentes más importantes de progreso y aprendizaje. Necesidad que suele estar muy relacionada con una fase del desarrollo del niño y la niña, necesaria para poner en práctica un aprendizaje específico.

Beneficios tienen los juegos didácticos

- ✓ Son un estímulo para poner a prueba sus habilidades.

- ✓ Motiva a los niños y niñas a adquirir / profundizar en cuestiones, habilidades, temas... que aún no conocían o dominaban.

- ✓ Generan prolongados momentos de concentración.
 - ✓ Contribuyen al desarrollo de sus habilidades físicas, psíquicas, cognitivas, emocionales y sociales de una forma divertida.

- ✓ Contribuyen al desarrollo de la autonomía y la autoconfianza, (Jessica, 2018, pág. 27).

Uso de los juegos recreativos

Como responsables que somos del entorno que ofrecemos a los niños y niñas para que desarrollen en plenitud su necesidad de juego como medio de expresión, desarrollo integral y aprendizaje, tenemos que tener muy presente qué tipo de elementos y actividades les ofrecemos.

Reconocer en el juego del niño y la niña la necesidad intrínseca que está predominando en esa etapa de su vida y ofrecer en esos momentos concretos, material, juguetes y actividades acordes con esa necesidad. A la vez, nos podemos valer de esa motivación para acompañarles en aprendizajes más complejos en forma de juego, haciendo del acto de la

adquisición del aprendizaje, un momento divertido y más significativo (sobre todo en etapas más avanzadas). (Jessica, 2018, pág. 30).

Áreas en las que trabajan los juegos didácticos

✓ **Psicomotricidad fina.** Movimientos del cuerpo, especialmente manos y brazos, que requieren de una mayor destreza y habilidad.

✓ **Desarrollo sensorial.** Descubrimiento del mundo que les rodea por medio de todos sentidos.

✓ **Coordinación viso manual.** Acción realizada con las manos u otras partes del cuerpo, coordinadas con los ojos.

✓ **Desarrollo del razonamiento lógico.** Permite establecer las bases del razonamiento y la construcción de conocimiento como: la clasificación, la seriación y la correspondencia.

✓ **Resolución de problemas.** Ante los retos que se les presentan experimentarán su propia manera de resolverlos, primero por el ensayo-error y luego por la acción simbólica, (Jessica, 2018, pág. 45).

✓ **Desarrollo de la creatividad.** Como medio para aprender del error, proponer nuevas formas de hacer y experimentar con su medio desde su propia interpretación.

✓ **Desarrollo del lenguaje.** Proceso cognitivo por el cual aprendemos a comunicarnos verbalmente.

✓ **Desarrollo de la percepción espacial.** La capacidad de entender dónde están las cosas colocadas en el espacio e investigar su relación con el espacio y con nosotros mismos. (Jessica, 2018, pág. 33).

Efectos de los juguetes didácticos en los niños niñas de 3 a 6 años

- ✓ Ejercitación y consolidación de las habilidades de la etapa anterior.

- ✓ **Psicomotricidad fina.** Tienen mayor control de su cuerpo por lo que ya son capaces de enfrentarse a retos más complejos con piezas más pequeñas; cuya acción necesita más destreza como es vestirse solo o sola.

- ✓ **Desarrollo social.** Descubriendo el mundo queriendo pertenecer y sentir su autonomía.

- ✓ **Psicomotricidad gruesa.** Movimientos amplios de todas las partes del cuerpo, adquiriendo una mayor coordinación y agilidad de las partes del cuerpo.

- ✓ **Resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana.** Necesidad de resolverlos y sentirse capaces.

- ✓ **Desarrollo del juego simbólico.** Es su manera de manejar el mundo de forma simbólica y/o representativa para comprenderlo.

✓ **Desarrollo de las nociones básicas matemáticas.** Comienzan con el conteo y operaciones sencillas.

✓ **Desarrollo del proceso lectoescritura.** Proceso cognitivo por el cual aprendemos a tener consciencia de las letras, comienzan a reconocerlas, escribirlas y leerlas. (Jessica, 2018, pág. 35).

Función pedagógica del juego

Según (Ines felp, 2018, pág. 2). El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del “enseñar deleitando”, máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés, Pero el juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo.

El juego no tiene que estar instrumentalizado necesariamente, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda. Es importante tener en cuenta que adultos y pequeños aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender. El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño por los siguientes motivos:

- ✓ se siente bien y se expresa con libertad.

- ✓ se relaciona socialmente con otros y en grupo.

- ✓ adquiere responsabilidades y capacidad de juicio.
- ✓ se integra en el mundo adulto.
- ✓ conoce características de su propia cultura.
- ✓ transforma la realidad y explora el mundo que le rodea.
- ✓ desarrolla la imaginación y la creatividad.

Contribución de los juegos en la personalidad en los niños

La metodología de la mayoría de las escuelas infantiles de hoy en día se inclina por una pedagogía más libre, que no fuerza a los pequeños en su desarrollo, si no que utiliza el juego y las actividades lúdicas como herramienta principal para el desarrollo de su inteligencia

✓ **Físico-motor:** aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.

✓ **Intelectual:** facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias.

✓ **Creativo:** estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales.

✓ **Emocional:** potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático.

✓ **Social:** aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente.

✓ **Cultural:** imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica (Ines felp, 2018, pág. 32)

El juego como función del aprendizaje activo

Los seres humanos comparten ciertos rasgos y comportamientos de algunas especies animales, en particular de los mamíferos, como la crianza para dar soporte a sus capacidades y desarrollar habilidades de independencia, la supervivencia fisiológica y emocional de cómo responde el organismo para adaptarse a situaciones de constante cambio, los rituales de los elefantes en etapas de duelo, la socialización a través del juego, etc., por medio de vivencias y experiencias va incorporando aprendizaje que puede ser de forma significativa, memorística, etc.

Diversas investigaciones y corrientes se han inclinado por un aprendizaje activo como parte del ser humano para un aprendizaje integral, enfatizando con una mirada hacia el hombre de manera humana, tomando en cuenta su experiencia previa y no como un simple receptor de información. Ya que el hombre está en constante cambio que implica de

acciones, es decir, movimiento, para poder activar todos los procesos cognitivos y generar un mayor aprendizaje profundo. (Psicoedu, 2017, pág. 47).

Cabe mencionar que desde los primeros años de vida el juego va evolucionando por medio de la exploración; un juego que se distingue por diversión y está en continuo crecimiento. Existen diversos tipos de juegos como el de movimiento, el constructivo, etc., que cada uno se acopla al tipo de personalidad y necesidades del individuo.

Aunque para muchos padres y docentes, su mirada para percibir el movimiento es con una etiqueta de hiperactividad, siendo que todos los organismos recurren a la acción con tonos de hiperactividad e impulsividad para realizar actividades desde las más sencillas y hasta las más complejas. El juego ha sido tema central sobre todo en la pedagogía, en la psicología, en educación especial, ahora en las organizaciones para aumentar y disminuir ciertas conductas, ya que se ha observado diversas ventajas para el individuo que lo ejerce, desde una visión centrada en el hombre. La importancia del juego tiene una visión integradora, ya que no se puede ver a un ser fragmentado, sino todo lo contrario, todos los factores que influyen en él están interrelacionados.

Su funcionalidad de poder representar el mundo interno de cada persona a su manera, a través del juego, de acuerdo a como percibe su exterior e interior, observándose constantemente la proyección, dejándose a la intemperie, aunque este no sea capaz de sentirlo así durante el juego, ya que la ansiedad y la tensión disminuyen, permitiendo jugar con la problemática y darle lugar a la solución, finalizando con un reaprendizaje. Generalmente el juego propone ventajas como: ser intrínsecamente motivado, mejorar capacidades cognitivas como la sensación, percepción, memoria, inteligencia, atención,

pensamiento, motivación y emoción; integrando estos para llegar a una comprensión. Esto llega a ser posible si se genera en un ambiente generoso y amigable puede potencializar la creatividad, (Psicoedu, 2017, pág. 47).

Técnicas y Juegos Pedagógicos

Según (Velasco, Manu, 2018, pág. 51). Todos los juegos que aquí se presentan contribuyen al desarrollo integral y son una potente herramienta para el desarrollo de las competencias clave. Inciden en el aprendizaje de los siguientes componentes competenciales: habilidades, actitudes, valores y estrategias de aprendizaje, juego que permite expresar sentimientos y emociones a través de diferentes códigos. Sirve para identificar el punto de partida de un grupo ante diferentes conceptos y temas. Ideal para trabajar la empatía y la interculturalidad. Un gran juego que desarrolla el pensamiento estratégico, la capacidad espacial, la resolución de problemas abstractos y diferentes habilidades de planificación y memoria.

Los juegos didácticos como métodos de aprendizaje

El niño, por norma general, siempre está en busca de aprendizaje. Por eso ponen interés en iniciar a caminar, en decir las primeras palabras... Sin embargo, no todos tienen la misma capacidad cognitiva y a algunos les cuesta más que a otros, ya sea por nerviosismo, por inquietud o por algún tipo de falta de interés. Por ello, la enseñanza tradicional no es aplicable por igual a todos los niños. Un Juego didáctico es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. Estos

tipos de juegos didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa. Para un niño, es más fácil recordar algo divertido y entretenido.

Estos juegos didácticos toman más fuerza en la infancia del menor. ¿Por qué? Pues porque es en esta etapa de la vida en la que más se aprende, por lo que debemos aprovechar eso para reforzar las capacidades de los niños y a través del juego puede ser una óptima elección. Además, es una realidad que a través del juego el niño puede expresar mejor sus emociones y liberar la energía acumulada siendo aceptado socialmente.

El método del aprendizaje a través de los juegos es muy antiguo, pero ahora se está recuperando. Más importancia cobra aún si en el actual mundo conectado a las nuevas tecnologías, es fundamental para los pequeños no aprender todo a través de las pantallas. Así, que, aunque existan multitud de herramientas para que tu hijo aprenda con las tecnologías, intenta utilizar el juego tradicional y en concreto los juegos didácticos, ya que con estos los niños emplean en ellos los cinco sentidos y no solo dos, (Securekid, 2018, pág. 94).

Los juegos recreativos en las unidades educativas

Los juegos son una actividad consiente; en ellos los niños reconocen la realidad circundante y muestran además ciertas actitudes ante ellas. El niño supone actuar como promover sentimientos, deseos y aspiraciones a realizar, sentir, captar y reproducir cuidadosamente el mundo tal como se lo imagina.

Ya desde hace algún tiempo los problemas del medio ambiente se han convertido en una de las mayores preocupaciones políticas, económicas, sociales y educativa de la época contemporánea a nivel mundial, de cuya solución y prevención depende la existencia de la tierra. La humanidad debe enfrentar el reto propuesto de trabajar y lograr que la protección del medio ambiente sea armónica y compatible con el progreso económico y social en toda su dimensión.

El medio recreativo es un tipo especial de actividad de gran importancia instructiva y educativa en la vida del hombre. Tiene mayor relevancia porque en esa edad es cuando el niño, manifiesta sus particularidades psicológicas, mediante sus juegos infantiles, (Efdeportes, 2017, pág. 23).

Habilidades

Las habilidades son aquellas que sirven para desempeñar una función específica y que se desarrollan por medio de la formación, capacitación o entrenamiento. En estos tiempos tan competitivos, los profesionales que buscan empleo deben aprender a sacar ventaja frente a otros a la hora de postular a un trabajo. En el caso de los seleccionadores, siempre están a la espera de encontrar a aquella persona que pueda reunir habilidades técnicas para desempeñar el cargo y habilidades sociales para trabajar en equipo; competencias que serán útiles a la hora de desarrollar sus funciones, (Francia, Jose, 2018, pág. 91).

Importancia de las habilidades

Son importante porque definen el comportamiento que un individuo puede tener en su entendimiento. Éstas, permiten a una persona expresar sus propios sentimientos, necesidades y opiniones, lo que se traduce en el bienestar personal, que es el primer paso para una mayor integración social. En la juventud, las habilidades cobran una importancia fundamental, ya que es en esta etapa cuando desarrollan su personalidad y tienen la necesidad de alejarse del núcleo familiar y acercarse más a las relaciones amicales, donde se sientan las bases para desenvolverse como adultos en la esfera social y siendo la clave para sobrevivir de manera sana tanto emocional como laboralmente.

Hay diferentes tipos de habilidades sociales, pero a nivel general, existen dos tipos de habilidades que engloban y organizan al resto: las sociales básicas y las sociales complejas. Hay que tener en cuenta que es necesario aprender las primeras para desarrollar las segundas y que cada situación demandará unas u otras, dependiendo de las características y el contexto en el que se presenten, (Gob L, 2018, pág. 32).

Objetivos de las habilidades

- ✓ Promover el aprendizaje auto dirigido como una estrategia que ayudara a los estudiantes convertirse en aprendices a lo largo de la vida

- ✓ Explotar, consultar, seleccionar, analizar evaluar y utilizar la información para satisfacer las necesidades específicas de su desarrollo académico

- ✓ Mejorar continuamente sus habilidades comunicativas y asegurar su crecimiento académico

✓ Llevar a cabo proyectos de investigación para mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza, (Unisabana, 2017, pág. 33).

Tipos de habilidades

La meta de docente siempre estará fijada en preparar a sus estudiantes para tener éxito en el mundo académico y laboral. Para ello, el profesor les transmite a sus pupilos los conocimientos y las competencias tecnológicas necesarias para destacarse.

Pensamiento crítico

Tener la capacidad de resolver problemas de forma crítica requiere poder analizar una situación desde diferentes puntos de vista. Como docente, debes incentivar este tipo de prácticas planteando un problema y pidiéndoles a los alumnos que presenten distintas soluciones (sin que exista una única respuesta correcta).

Liderazgo

Se trata de guiar y motivar a los demás para dar lo mejor de sí mismos. Aunque no todos tus alumnos serán líderes naturales, una práctica que puede ayudar a fomentar esta capacidad es, al momento de asignar tareas en grupo, definir distintos roles dentro de los equipos, y que estos sean intercambiables. De esta manera, los estudiantes aprenderán a adaptarse a distintos roles, (Moncada, Andrés, 2015, pág. 21).

Adaptabilidad

En un mundo de cambio constante, es necesario que los jóvenes aprendan a adaptarse con facilidad y agilidad a un ambiente dinámico. Incorporar elementos “sorpresa” a la clase o variar con frecuencia las técnicas de aprendizaje puede acostumbrar a los estudiantes al cambio constante que vivirán en el futuro.

Iniciativa

Tener un espíritu emprendedor es muy valorado en el mundo de hoy, por lo que ejercitar la creatividad y la proactividad en el salón de clases es muy importante. Muéstrales a tus estudiantes que sus ideas, propuestas y opiniones siempre serán escuchadas y bienvenidas.

Comunicación

Por más que existen dispositivos y tecnologías de la comunicación que hace unos años eran impensables, la capacidad de expresarse correctamente de forma oral y escrita sigue siendo esencial (y siempre lo será). Asegúrate de que los alumnos ejerciten estas habilidades.

Análisis de la información

Con la inmensa cantidad y variedad de información disponible a solo un clic de distancia, se fundamental que los estudiantes aprendan a identificar las fuentes de calidad, así como a distinguir los hechos de las opiniones.

Curiosidad e imaginación

Los jóvenes suelen ser naturalmente curiosos e imaginativos, pero es importante que los docentes sepan cómo fomentar esa creatividad y al mismo tiempo instruirlos en temas prácticos, (Moncada, Andrés, 2015, pág. 21).

Habilidades técnicas

Se trata de destrezas que incluyen conocimientos que permitirán un buen desempeño académico. Es importante tener en cuenta que, al inicio de la etapa escolar, se valorarán más las habilidades técnicas que revelen todos los conocimientos adquiridos durante la etapa colegial (Francia, Jose, 2018, pág. 49).

Principales habilidades educativas

Trabajo en equipo: Si hay algo que ha de definir a los líderes del presente y del futuro es este concepto. Saber desenvolverse con más compañeros es imprescindible para mejorar, por lo que se valoran enormemente los perfiles que son capaces de llegar a entendimientos y no generan conflictos.

Asertividad: Tan importante es saber trabajar en equipo como poner límites tanto en el ámbito profesional como en el personal. Es decir, saber decir no a tiempo para evitar problemas. Y, sobre todo, encontrar las soluciones de forma anticipada.

Adaptación: La tecnología ha hecho que muchos sectores se transformen por completo y esos cambios cada vez son más veloces. Por ese motivo, los expertos señalan que hay que inculcar en las nuevas generaciones las herramientas necesarias para que sepan adaptarse a los cambios. Es decir, aceptar que todo puede ser de otra forma y que se puede mejorar,

Liderazgo: Las dotes para liderar equipos han variado mucho. Ya no se espera que un jefe tome la postura inquisitoria ni que prevalezcan los sistemas excesivamente jerárquicos y verticales. Ahora es importante que los nuevos líderes tengan una visión más horizontal y tengan unas miras mucho más amplias para poder dirigir equipos que son cada vez más heterogéneos e internacionales.

Comunicación: La habilidad para comunicar y la transparencia son dos aptitudes cada vez mejor valoradas tanto por los reclutadores.

Empatía: Ponerse en el lugar del otro es uno de los filones que ayudan a engrasar el trabajo en equipo.

Responsabilidad: Cada estudiante ha de asumir la responsabilidad

Compromiso: El sentimiento de pertenencia a una institución es muy importante. Por eso hay que inculcar habilidades en los estudiantes para que sepan mostrar su.

Ser buena persona: Para muchos, ser buena persona es la clave para llegar a ser un buen líder. Aunque puede ser una de las habilidades transversales más subjetivas, lo cierto es que engloba parte del resto de cualidades, (Educacion, 2015, pág. 58).

Habilidades del diseñador pedagogo

La cotidianidad del trabajo del docente vuelve inherente a él el desarrollo de al menos las siguientes siete habilidades:

Análisis. El pedagogo necesita descomponer el todo para revisar cada parte e identificar posibilidades de solución a los problemas de trabajo diario, así como a los de educación con la finalidad de que sus propuestas sean factibles y viables. Ese todo puede ser el currículo, la plataforma, la celda de producción, su relación con algún miembro particular de la celda de producción o la administración.

Síntesis. Descomponer el todo sin devolverle a cada parte su sentido dentro de una totalidad puede ser una tarea vacía de significado y utilidad, (Pilloni, María, 2014, pág. 13).

Comunicación. Cuidar el sentido pedagógico de los contenidos, las guías y las actividades de aprendizaje en la plataforma requiere tener la habilidad de escuchar, de estar abierto a los mensajes que transmite la institución a través de su currículo, su organización, sus costumbres y el equipo de trabajo, y también de transmitir las ideas propias.

Trabajo en equipo. El trabajo en la celda de producción implica que el pedagogo conciba su actividad en términos colaborativos en los que ningún miembro es más importante que otro, sino que cada uno es necesario para lograr el objetivo final que consiste en la detonación de la enseñanza y el aprendizaje con una intención educativa delineada por la institución.

Creatividad. La resolución de problemas en todos los ámbitos del diseño pedagógico requiere ingenio y la capacidad de generar nuevas formas de intervención, de responder de manera original y pertinente a las situaciones que se presentan en el diario acontecer del trabajo.

Juicio crítico. Dar respuestas pertinentes a las situaciones diarias del trabajo del diseño pedagogo requiere, además de creatividad, contar con juicio crítico, es decir, con la capacidad de dimensionar cada situación dentro de su contexto y de interpretar con base en conocimientos científicos, teóricos y empíricos.

Expresión escrita. La principal vía de comunicación durante, así como en el proceso de educación a distancia, es el texto escrito (Pilloni, María, 2014, pág. 13).

Habilidades en el proceso educativo

Los tiempos han cambiado y la educación también. Hace varios años la educación escolar estaba más enfocada en la transferencia de información y conocimiento. Después se enfocó en el desarrollo de competencias. Ahora, el enfoque está en el desarrollo de las habilidades

El mundo ha cambiado significativamente, con el auge de nuevas tecnologías. La forma de enseñar en los colegios y el enfoque de esta enseñanza ha llevado a identificar habilidades que serán útiles en el futuro, cuando los estudiantes actuales estén en el ámbito de trabajo. Estas habilidades son muy importantes ya que ayudarán a estas personas enfrentarse al mundo de hoy y del futuro. Es evidente que los trabajos que existen en la actualidad están cambiando, con la creación de nuevos trabajos que requieren habilidades diferentes para poder responder a ellos.

Es posible ver como en los últimos años los trabajos que requieren desempeños no rutinarios y analíticos han aumentado, y los trabajos rutinarios van decreciendo. Por lo tanto,

debemos preparar a las personas para que tengan habilidades para trabajos que van a requerir menos actividades mecánicas y automáticas y más actividades no rutinarias y creativas, (Figueroa, María, 2016, pág. 15).

Motricidad

Este término se divide en dos: psicología (psico) y motriz (motricidad). Por tanto, cuando se hable de psicomotricidad o psicomotriz se están refiriendo a todo lo relacionado con la psicología y la motricidad, así como todas las complejas relaciones que existen entre estos dos campos, que son muchas. Cuando se habla de psicología del niño se refiere a todo lo relacionado con su personalidad, autoestima, conocerse él mismo, relaciones, emociones. Y cuando se habla de motricidad se refiere al conocimiento, conciencia de su cuerpo, moverse, manipular objetos, equilibrio, contacto. El progreso de un niño en su psicomotricidad le permite que sea capaz de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, así como una mejor adaptación al medio social, familiar y escolar. El desarrollo de la psicomotricidad lo podemos desglosar en tres partes:

- ✓ A nivel motor: permite al niño dominar el movimiento corporal

- ✓ A nivel cognitivo: permite mejorar la memoria, atención, concentración y creatividad

- ✓ A nivel social y afectivo: permite a los niños conocerse mejor ellos mismos, afrontar sus miedos y relacionarse con los demás, (Natalia & Marcos, 2017, pág. 22).

Motriz (serie de acciones motrices que aparecen en la filogenia humana -origen y desarrollo evolutivo- tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, decepcionar) sea

considerada básica. La estimulación a todos los niveles hace que las neuronas establezcan conexiones sinápticas entre sí, que son reforzadas cada vez que las pone en funcionamiento. Así, van aumentando el número de circuitos, de interconexiones, y se va constituyendo toda una red que permite un mejor desarrollo cerebral. A mayor estimulación, mejor desarrollo, aumento de potencialidades y, por tanto, mayor inteligencia.

La inteligencia pues quedaría definida por la capacidad para analizar la realidad que nos rodea, la capacidad para relacionarme de forma más óptima con ella, y la capacidad para poder transformarla y mejorarla. Estamos por lo tanto considerando las dimensiones físicas, afectivas, sociales, intelectuales y moral de la persona, en la definición global de la inteligencia, (Disanedu, 2017, pág. 11)

Funciones del carácter motriz

Las funciones del cerebro humano diferenciadas de cualquier especie, vinculadas a la corteza cerebral son de carácter motriz y de carácter sensorial. Estas funciones son:

- ✓ La capacidad de caminar completamente erguidos utilizando los brazos y las piernas en un patrón cruzado de movimiento.

- ✓ La capacidad de los seres humanos para hablar con un lenguaje abstracto, simbólico y convencional.

- ✓ La capacidad para oponer el pulgar a los demás dedos, lo que nos permite escribir, y realizar destrezas motrices de carácter fino.

- ✓ La capacidad para ver y poder leer este lenguaje escrito he inventado.

- ✓ La capacidad para oír de tal modo que comprendemos este lenguaje hablado.

- ✓ La capacidad de los seres humanos de sentir y registrar patrones perceptivos que nos permiten identificar un objeto sólo por el tacto. (Disanedu, 2017, pág. 52).

Habilidades que engloba la psicomotricidad

Según (Natalia & Marcos, 2017, pág. 24), la psicomotricidad trabaja las siguientes habilidades:

Dominio corporal o conciencia de las dimensiones del propio cuerpo: conocimiento que la persona tiene de su propio cuerpo. Esta habilidad permite a los niños que usen su cuerpo como medio de aprendizaje.

Lateralidad: los seres humanos tenemos preferencia por un lado de nuestro cuerpo. Por ejemplo, si usamos la mano derecha para escribir es porque nuestro hemisferio dominante es el contrario, el izquierdo. Los niños deben definir su lateralidad de manera natural, sin ser forzada para evitar problemas posteriores en su desarrollo.

Equilibrio: la capacidad para permanecer estable mientras se realizan distintas actividades motrices.

Reflejos: capacidad para responder o reaccionar ante un estímulo externo.

Estructuración espacial: habilidad para comprender las relaciones espaciales que guardan los objetos entre sí y con mi cuerpo. Dentro de este campo se engloba la puntería

Ritmo o control del movimiento: habilidad para realizar movimientos de determinada forma y con una frecuencia temporal concreta, (Natalia & Marcos, 2017, pág. 24).

Tipos motricidad

Control sobre el propio cuerpo. La motricidad en función de las partes del cuerpo que intervienen se divide en:

Motricidad gruesa: control y coordinación de movimientos que abarcan el tamaño del propio cuerpo o superior. Por ejemplo, bailar, correr, saltar, caminar, agacharse.

Motricidad fina: control y coordinación de movimientos que abarcan menos del tamaño del propio cuerpo, compromete las partes finas del cuerpo como manos, pies y dedos. Se centra en los movimientos realizados con partes concretas del cuerpo, por ejemplo: colorear, recortar, escribir, dibujar, recoger semillas. Si sólo se centra en las manos, también es llamada destreza manual, coordinación viso-manual u óculo-manual. Dentro de la motricidad fina también podríamos englobar la puntería: habilidad para lanzar un objeto a una posición determinada. Los niños con una motricidad fina desarrollada se les da muy bien las manualidades, (Natalia & Marcos, 2017, pág. 26).

Clasificación de la motricidad

Motricidad visomotora: el cuerpo se mueve en función del sentido de la vista. Por ejemplo, podría ser pulsar un botón u otro en función del color que sale en la pantalla.

Motricidad auditivo motora: el cuerpo se mueve en función del sentido del oído. El ejemplo más típico es bailar al ritmo de la música.

Aquí no queda la cosa, la motricidad también se puede dividir en función de las sensaciones que tiene el niño de su propio cuerpo:

Desarrollo motriz interoceptivo: según sensaciones internas, viscerales, respiración, ritmo cardíaco.

Desarrollo motriz propioceptivo: sensaciones que vienen de los músculos, tendones y articulaciones.

Desarrollo motriz exteroceptivo: sensaciones que vienen de los sentidos, (Natalia & Marcos, 2017, pág. 29).

Qué diferencias hay entre psicomotricidad y la inteligencia corporal o kinestésica

La inteligencia corporal o kinestésica se centra recoger todas las habilidades capaces de utilizar y controlar el propio cuerpo y mente para realizar movimientos, manipular objetos, construir objetos o expresar sentimientos. Sin embargo, la psicomotricidad es una técnica o disciplina para ayudar a los pacientes con problemas basándose en las relaciones que han descubierto que existen entre el desarrollo cognitivo (mental) y el motriz (cuerpo). Por tanto,

ésta técnica trata la inteligencia corporal o kinestésica pero dentro de una relación más amplia (Natalia & Marcos, 2017, pág. 52).

Áreas de la psicomotricidad

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el

tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido (Psicomotricidad.wikispaces.com, 2017, pág. 11).

Habilidades psicomotrices

Cuando un niño comienza su crecimiento, confluyen la consolidación y al mismo tiempo a la abstracción del esquema corporal, se unen las imágenes que se hacen con respecto al cuerpo, las cuales suelen ser fruto de los reflejos que se reciben de los objetos. Por esta serie de eventos de conjugación entre las nociones de esquema corporal, se va desarrollando un nivel de conciencia del cuerpo del niño según la etapa evolutiva que esté se encuentre viviendo. Los elementos que se consideran habilidades psicomotrices son: el equilibrio, la coordinación, la lateralidad, y la organización espacial y temporal

Coordinación motriz

A la coordinación motriz, varios autores dan en clasificarla según la función de las partes del cuerpo que se involucren para su realización. La coordinación motriz se divide en: gruesa o global, coordinación viso – motriz y coordinación motriz fina. A continuación, estos ítems ampliados:

La coordinación gruesa o global: se refiere a la unión de los segmentos de todo el cuerpo, interactuando conjuntamente. Puede entenderse como el uso de músculos grandes para sentarse, pararse, caminar, correr, etc., manteniendo el equilibrio y cambiando posiciones.

La coordinación viso – motriz: que por supuesto, tiene que ver con la coordinación ojo–mano, ojo–pie. Esta coordinación alude al funcionamiento organizado de la actividad motora y la actividad visual.

La coordinación motriz fina: la que se orienta al desempeño de los movimientos precisos. Tiene relación con el desarrollo instrumental de la mano y de los dedos, en donde interactúa con el espacio, el tiempo y la lateralidad.

La lateralidad

La lateralidad es un proceso que tiene una base neurológica. Específicamente a esta está ligada la maduración del sistema nervioso, por lo que la dependencia de un lado u otro del cuerpo estará proporcionalmente relacionada con el predominio de uno u otro hemisferio cerebral. Se sabe que en una persona diestra hay predominio del hemisferio izquierdo y una persona es zurda, cuando la predominancia es del hemisferio derecho. (Yrmaleza de Romero, 2017, pág. 1)

Las habilidades en el proceso de aprendizaje

El aprendizaje se concibe como la adquisición del conocimiento por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia. Este es un proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la instrucción, el razonamiento y la observación. Asimismo, el aprendizaje puede ser analizado desde diferentes perspectivas por lo que existen diversas teorías en relación con ello. El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que ha sido enseñada, es decir, hay que tener claro que cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan.

Todas y cada una de las técnicas de aprendizaje deben adaptarse a cada niño en función de las habilidades y capacidades que tenga para ayudarle a mantener la concentración, mejorar la memoria, motivarle o activar las funciones del cerebro necesarias para ello. El aprendizaje humano en sí mismo está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado de manera adecuada y es óptimo solamente cuando el individuo, en este caso el niño, se encuentra motivado.

Pero ¿cómo se produce el proceso de aprendizaje? A través de los diferentes cambios de conducta que van produciendo las experiencias, y aunque en ellos intervienen factores determinantes, ritmos biológicos y enfermedades, estos no son determinantes, (Todopapas, 2018, pág. 15).

Importancia en el proceso de aprendizaje

Sin duda, lo más importante es que a lo largo de todas las etapas de crecimiento los niños tengan diferentes tipos de aprendizaje. Además, es fundamental también saber cómo les gusta aprender o cómo les cuesta menos hacerlo para saber hasta qué punto se les puede

exigir. Si por ejemplo les agrada aprender con imágenes, lo ideal sería reforzar su estudio a través de los dibujos, los mapas o las fotografías. Los vídeos y los documentales también pueden servir. Pero si, por el contrario, prefieren aprender escuchando la lectura en voz alta, lo ideal es que practique con canciones o alguna rima.

Sabemos que la comunicación es parte elemental del aprendizaje, pero, no obstante, el elemento fundamental en él es la imitación, es decir, la repetición de un proceso observado que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos. De esta manera, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad. Además, el proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural.

El resultado, por tanto, de unos procesos cognitivos individuales mediante los que se asimilan e interiorizan otras informaciones como los hechos, los conceptos, los procedimientos, los valores, etc., y se construyen nuevos conocimientos que posteriormente podrán aplicarse en distintas situaciones a los contextos donde ya se habían aprendido. Porque aprender no solamente consiste en memorizar información, sino también en conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

Los niños pasan por diferentes etapas de aprendizaje. De hecho, desde que nacen están aprendiendo continuamente. Nada más nacer, cuando todavía son bebés, aprenden sobre el mundo que les rodea a través de los sentidos. Y a partir ya de los dos años y hasta los siete comienzan a desarrollar la capacidad de razonar y de pensar, pero con egocentrismo (propio en esa edad). No obstante, cuando superan los siete se vuelven menos egocéntricos y son capaces de pensar fuera de sí mismos y tener empatía. Finalmente, a partir ya de los doce, es

cuando ya son capaces de razonar y poner a prueba sus ideas sobre el mundo. Para ello, además, necesitan el ejemplo de sus padres y tener valores, (Todopapas, 2018, pág. 21).

Fortalecimiento de las herramientas pedagógicas

El desarrollo de los niños se fortalece gracias a la calidad de las interacciones que tienen con los adultos, con sus pares y con el ambiente. El desarrollo de sus habilidades ejecutivas se construye y se fortalece con el uso intencionado de herramientas pedagógicas ya que estas promueven en gran medida la auto-regulación, su capacidad para trabajar con los otros, para seguir normas y para concentrarse; lo que favorece el fortalecimiento de sus habilidades cognitivas y sociales.

Por otro lado, el uso de herramientas pedagógicas promueve la generación de canales de comunicación y aprendizajes diferentes (gestual, gráfico, auditivo, visual, sensorial, verbal) al tiempo que invita al niño a que encuentre soluciones a situaciones y problemas que se dan naturalmente durante el juego, fortaleciendo así su habilidad para seguir acuerdos, su desarrollo motriz y creativo.

Debido a la naturaleza de los recursos que se usan para construir las herramientas pedagógicas cualquier persona puede hacerlo, jugar y aprender junto con los niños. Educadores, familia, cuidadores, hermanos, tías o abuelo. Para todos es posible elaborarlas pues su ensamble es sencillo y los materiales se consiguen fácilmente en cualquier contexto. Más aún, las herramientas pedagógicas se pueden diseñar en diferentes ámbitos o escenarios –más allá de los educativos: en el hogar o en lugares de la ciudad como parques, restaurantes o centros comerciales; e incluso en escenarios rurales. De esta manera, cualquier miembro de

la comunidad puede convertirse en educador, en agente de cambio que promueva el desarrollo de los niños; todos podemos, desde nuestro rol en la comunidad, pensar en una ciudad para los niños y construir para ellos herramientas pedagógicas que los beneficien, (Maguared., 2016, pág. 33).

2.1.2 MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.2.1 Antecedentes investigativos

Antecedente investigativo sobre los juegos recreativo y su influencia en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los. Los juegos recreativos son una actividad presente en todos los seres humanos. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad,

El desarrollo de las capacidades intelectuales, afectivas y sociales de los estudiantes. Su aplicación se justifica porque contribuye en mejorar las dificultades motoras que estén

impidiendo el aprendizaje del niño o su desarrollo normal, por lo que se ha llegado a considerar una técnica exclusiva de ésta educación. A raíz de las nuevas políticas de educación, la escuela será la responsable de detectar, prevenir e intervenir a todos los niños utilizando los métodos pedagógicos más adecuados para evitar o reducir la incidencia de dichas dificultades, (Villacis & Villao, 2014, pág. 22).

Para Ligia Villacis y Sandi Villao, Docentes Autónomo a través del uso de tecnologías de la información y comunicación tesis doctoral inédita. Universidad de La Frontera, Temuco, Chile. Señala que. El Docente debe motivar la participación de los estudiantes en el desarrollo del conocimiento con responsabilidad y disciplina en la que tanto educadores como educandos trabajen en conjunto buscando que el aprendizaje sea significativo y el niño tenga amor por lo que hace y no crea que asistir a una institución educativa es una obligación, sino más bien sienta que es parte importante para que su vida sea en un futuro cercano mejor.

Basado en los estudios de la psicología del desarrollo se erigen los fundamentos de la psicomotricidad y de la educación psicomotriz, por lo que, en este orden de ideas se abordan en el siguiente proyecto educativo algunos de los conceptos y principios que la sustenta así lo sustenta (Villacis & Villao, 2014, pág. 23).

De acuerdo a Samaniego Hernández, 2015, Director general de la unidad educativa “El Saber del mañana” localizada en Argentina manifiesta que

En la actualidad, los padres ya no comparten con sus hijos momentos de distracción debido a la falta de tiempo, a la situación económica, a la falta de educación, motivos

esenciales para el desarrollo de la afectividad y motricidad a través del juego, el aprendizaje se transforma en una actividad en donde el niño se compromete a ser un ente más creativo, receptivo y espontáneo. La vida moderna se caracteriza por una serie de notas típicas de la era técnica. Masificación, movilidad, reducción de espacios vitales, crisis de vivencias, que hace que la familia trabaje para enfrentar su porvenir y la educación de sus hijos. La familia ha transferido las obligaciones de esa edad, a la escuela, considerando necesario la socialización de estudiantes y en parte porque no puede enfrentar esa tarea por urgencia de todo tipo, alejan a los padres del hogar.

La necesidad esencial del niño (a) es el movimiento, la actividad madre de niños, es el juego y la única que no solo garantiza esas ejercitaciones, por tal motivo este proyecto está dirigido al apoyo en mejorar la integración de valores e intereses cualitativos, (Villacis & Villao, 2014, pág. 29).

Para la doctora en Sociología, Marjorie Alexandra Chávez investigadora, asesora en comunicación, y especialista en educación y RRHH Florida, en comunión con la Universidad de Valencia, Comunidad Valenciana, España indica que muchas habilidades que deben desarrollar los niños en etapa preescolar, para lo que resulta muy útil ofrecerles situaciones donde puedan experimentar con juegos recreativos, dejándoles explorar y que hagan lo que su imaginación les dicte. Sin duda alguna, el juego es uno de los momentos más idóneos para el proceso de aprendizaje del niño.

El infante desde que nace utiliza su cuerpo como medio de comunicación y expresión, el juego es uno de los mejores mecanismos de experimentación, creación y autoexploración porque le permite desarrollar todo tipo de habilidades, para fomentar la

imaginación y para ayudar al niño a modelar y conocer el mundo real al que irá incorporándose. Es por esta razón el rol importante que cumple el docente, creando estrategias educativas y un ambiente de aprendizaje óptimo para los educandos así lo indica (Chavez, Marjorie, 2015, pág. 13).

Coincido con los docentes donde opinan las diferentes puntos de vista sobre la importancia que tienen los juegos recreativos en desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes que inician su etapa escolar, está comprobado por expertos en el tema que ciertos tipos de juegos lúdicos son importante para el proceso de mente y cuerpo y que generan confianza, compañerismos incentivándoles en su aprendizaje por lo cual es necesario que todos las instituciones tengan un espacio en cada una de las áreas de aprendizaje que se puedan desarrollar libremente formando estudiantes bien preparados para el futuro.

2.1.2.2 Categoría de análisis

Categoría de análisis 1: Juegos recreativos

Definición. – Son las diversas acciones o actividades completamente lúdicas realizadas por un individuo o un grupo con el fin de disfrutar y de ejecutar dichos ejercicios.

Operacionalización de las subcategorías

- ❖ Desarrollo de habilidades

- ❖ Actividades físicas

- ❖ Actividades mentales

Categoría de análisis 2: Habilidades psicomotrices.

Definición. –Son las habilidades que se van desarrollando en las personas en las diferentes áreas motrices del cuerpo donde destaca el habla, equilibrio, reacción análisis.

Operacionalización de las subcategorías.

- ❖ Motivación.

- ❖ Habilidades educativas

- ❖ Análisis y comprensión.

2.1.3 Postura teórica

Según María Castillo Afirma que:

El juego recreativo constituye para el niño parte de su vida y una de las formas de desarrollar valores, comprobando por medio de éste la imperiosa necesidad que tiene la aplicación de este tipo de actividad en el campo formativo. A partir de lo anteriormente expresado se reafirma que los juegos recreativos son en sí una de las experiencias para la educación de la generación, tomando como referencia los rasgos esenciales de interacción,

donde se cumplen requisitos o normas acordadas previamente y que contribuyen al desarrollo de los valores como parte de la personalidad según indica (Castillo, Maria, 2016, pág. 16).

Estoy de acuerdo con lo sustentado por María Castillo: Los juegos sirven a más de portar al aprendizaje de los niños y niñas, desarrollar empatías donde despiertan la estimulación creando inducciones para la convergencia social; En el ámbito educativo se considera al juego como un recurso pedagógico, con conexión directa entre el aprendizaje o adquisición de saberes cognitivos y las diferentes actividades recreativas lúdicas, que tienen como objetivo la formación integral de niños con un adecuado desarrollo social, afectivo.

Para (Steve Glenn, 2014). Fundador del Instituto de Crecimiento Personal de la niñez y la familia en Cuenca

Los niños pequeños de preparatoria todavía necesitan tiempo para centrarse en las habilidades motoras individuales antes de poder combinar los movimientos con eficacia. Un niño en edad de preparatoria a menudo centra gran parte de su energía en mantener el equilibrio mientras se corre, Cuando él domina las habilidades motoras, es más capaz de utilizarlas juntas para actividades más complejas, como jugar fútbol soccer. Las actividades que mejoran la motricidad ayudan a preparar a tu hijo para actividades futuras así lo manifiesta, (Frost, Shelley, 2015, pág. 2).

2.2 HIPÓTESIS

2.2.1 Hipótesis general básica

El análisis de los juegos recreativos influye en el desarrollo de las habilidades psicomotoras en los niños del Centro Educativo “Felipe Borja” de la parroquia San Carlos del cantón Quevedo.

2.2.2 Sub hipótesis o derivadas

- ✓ Determinando cómo influye los juegos recreativos ayudará en el desarrollo de las habilidades físicas e intelectuales

- ✓ Diagnosticando la aplicación de juegos recreativos permitirá a el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños.

- ✓ Diseñando un manual de actividades recreativas influirá en el desarrollo de las habilidades psicomotrices

2.2.3 Variable

Variable independiente

Juegos recreativos

Variable dependiente

Habilidades psicomotrices

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Resultados obtenidos de la investigación.

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.

Definiría que métodos y técnicas investigativas son las más apropiadas para obtener información los mismo que serán seleccionado en un orden cronológico y que aportarán en la indagación y análisis del estudio referente a los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo de las habilidades motrices de los infantes.

En Centro Educativo “Felipe Borja” de la Parroquia San Carlos consta legalmente matriculados y en asistencia 85 estudiantes de preparatoria los cuales están bajo supervisión de 7 docente y una directora del presente año lectivo. La muestra se tomará al azar de los estudiantes que presentan las características del problema de investigación determinado las necesidades los juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades psicomotoras, la encuesta que se realizará, así también a los docentes que laboran en la institución quienes tienen la responsabilidad de supervisarlos

Tabla 1: Muestra

Año básico 1	Paralelo o	Nº de estudiantes	Nº de Docentes
Preparatoria	A”	28	2
Preparatoria	“B”	30	3
Preparatoria	“C”	27	2
Directora			1
Total		85	8

3.1.2 Análisis e interpretación de datos

Se elaborará una ficha con 8 preguntas que serán ejecutadas en una sesión de trabajo de docente-estudiante dentro del aula de clases, la misma permitirá determinar cómo el docente desarrolla actividades mediante los juegos recreativos y el desarrollo de las habilidades psicomotrices el diseño del cuestionario constara de 10 preguntas dirigidas a

docentes y padres de familias, cuyos resultados determinarán la viabilidad de la propuesta final

Tabla 2.-Ficha de observación a estudiantes

INDICADORES	DP	EP	NE	TOTAL
Te agrada asistir a la escuela	5	8	4	17
Reconoce los materiales a utilizar	8	11	19	37
Rasga y troza con los dedos en forma de pinza	12	16	10	37
Modela con plastilina fácilmente.	15	9	14	38
Colorea y respeta el contorno.	9	21	8	38
Arrugando utilizando los dedos pulgar e índice	21	11	6	38
Utiliza correctamente los lápices y crayones.	19	14	5	38
Realiza eficientemente los juegos manteniendo el equilibrio	12	5	21	38
Efectúa un juego y se desplaza con facilidad	28	9	1	38
Realiza eficientemente el traslado de un lugar a otro de objeto	25	8	5	38
Se interesa, innova y desarrolla imaginación	16	12	10	38

Fuente: Unidad educativa “San Carlos”
Elaborado por: Luis Ube

DP= DOMINA EL PROCESO

EP= EN PROCESO

NE= NO EJECUTA

**Ficha de observación dirigida a los niños de preparatoria del Centro Educativo
“Felipe Borja”**

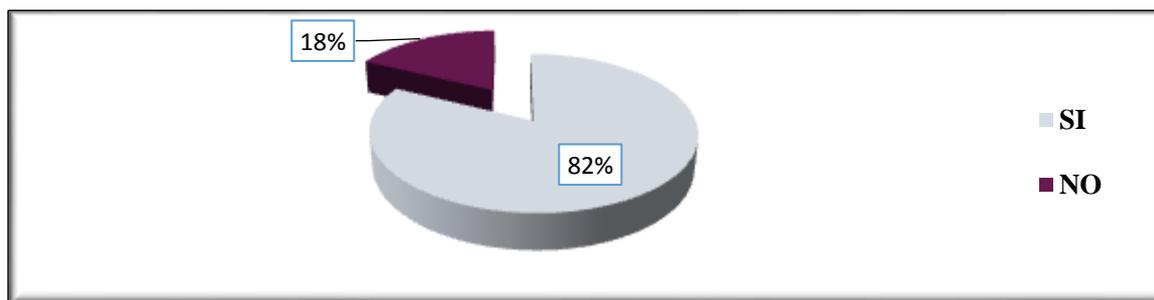
¿Te agrada asistir al Centro Educativo?

Tabla 3. Asistencia a la escuela

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	70	82%
NO	15	18%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Figura 1. Asistencia a la escuela



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – De los niños encuestados el 82% manifiesta que, si le agrada asistir al centro educativo, mientras que un 18% señala que no le agrada por que quedarse en casa se juegan más.

Interpretación. – La encuesta demuestra que a los infantes si les agrada asistir al centro de educación, por lo que es necesario emplear juegos didácticos adecuados para su educación y diversión.

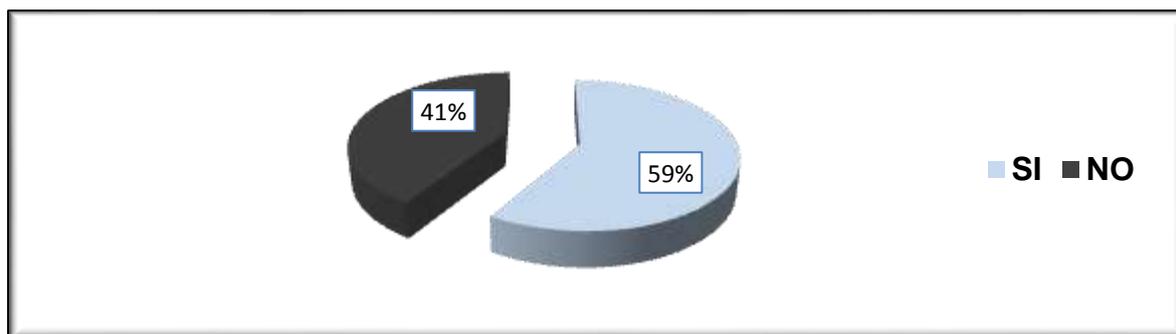
¿Es creativo al momento de realizar sus tareas académicas?

Tabla 4 Creatividad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	59%
NO	35	41%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Figura 2. Creatividad



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: Luis Ube

Análisis. –Los niños se consideran que son creativos al momento de realizar sus tareas académicas esto lo hacen con el afán de agradar a su docente así lo señala el 59%, aunque un 41% dice que no lo es y que se limita a realizar estrictamente lo que envían sus docentes.

Interpretación. –Lo niños en etapa de preparatoria necesitan de toda la ayuda del docente y el apoyo de sus padres para promover la creatividad y el desarrollo de sus habilidades psicomotrices.

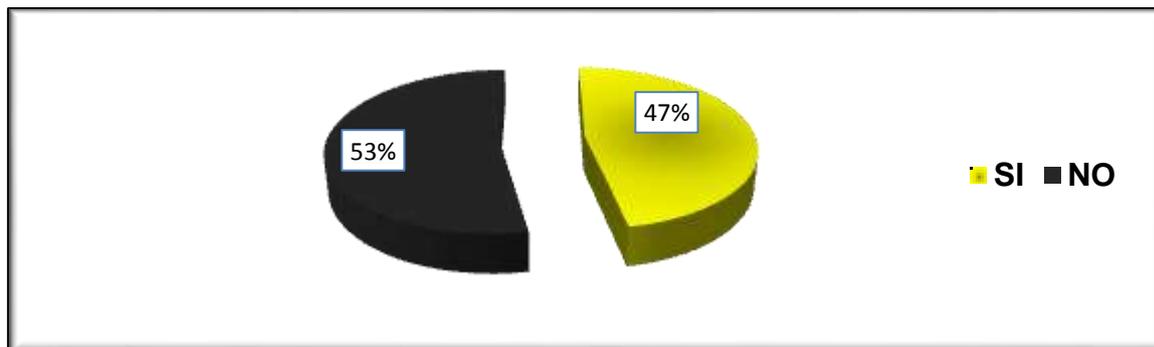
¿Realiza eficientemente los juegos manteniendo el equilibrio?

Tabla 5. Juegos escolares

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	47%
NO	45	53%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: Luis Ube

Figura 3. Juegos escolares



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Un 53% de los encuestados señala que si mantiene el equilibrio y que puede realizar con éxito cualquier tipo de juego, pero el 47% que es un porcentaje considerable a tener en cuenta señala que no lo logra y que se sienten frustrados por este hecho.

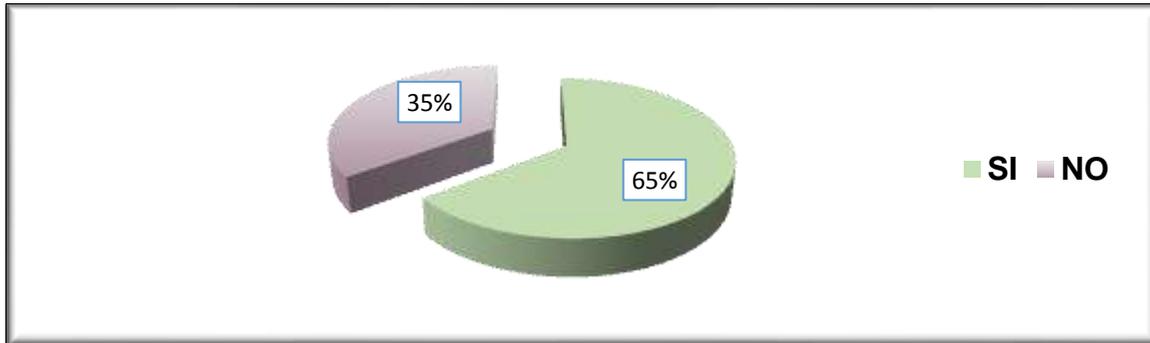
Interpretación. –Ante los resultados de la encuesta es necesario considerar el porcentaje en que es alto la realización de forma exitosa de los juegos con el propósito de emplear juegos didácticos que influyan en el rendimiento académico de los infantes.

¿Utiliza correctamente los lápices y crayones?

Tabla 6. Utilización de lapiceros

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	55	65%
NO	30	35%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: Luis Ube
Figura 4. Utilización de lapiceros



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Los lápices y crayones son utilizados de manera correcta así lo indica que el 65% de los encuestados, mientras que un 35% señala que se les hace difícil utilizarlo por lo que siempre piden ayuda a sus docentes o padres de familia.

Interpretación. –Ante los resultados de la encuesta se debe hacer énfasis en que los niños utilicen de manera adecuada sus materiales académicos.

¿Cuándo colorea y respeta el contorno del dibujo?

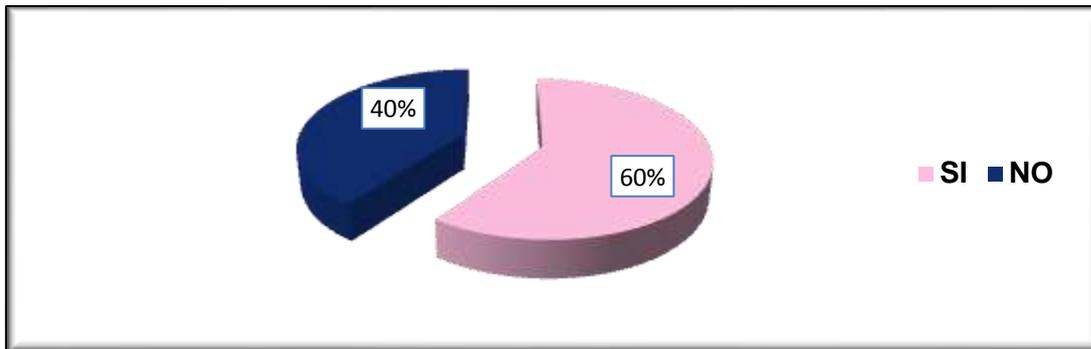
Tabla 7. Actividades escolares

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	54	64%
NO	36	35%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Elaborado por: Luis Ube

Tabla 4. Actividades escolares



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Un 60% manifiesta que si colorea de manera que le indica el docente y un 40% que no puede, esta pregunta tiene la finalidad de conocer las habilidades psicomotoras del estudiante y poder ayudarle.

Interpretación. – El desarrollo de las habilidades y destrezas del estudiante influirá en su proceso de enseñanza y aprendizaje con resultados positivos en su nivel de estudio.

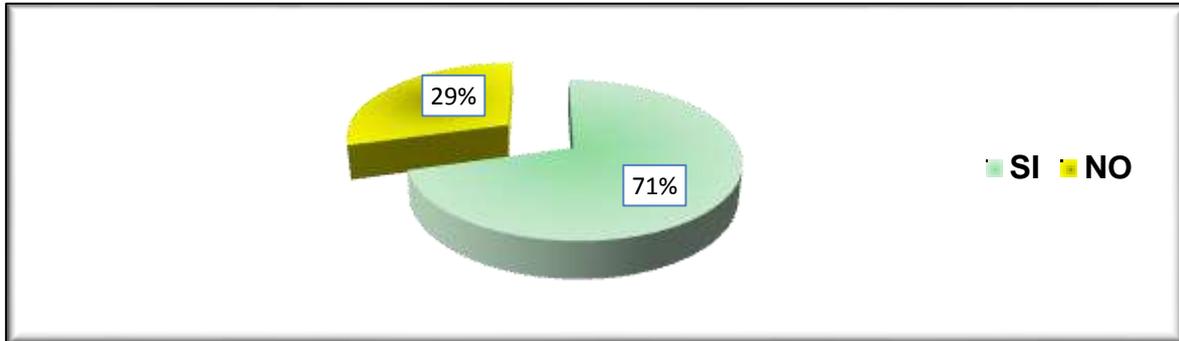
¿Realiza eficientemente el traslado de un lugar a otro de objetos?

Tabla 8. Destrezas de movimiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	60	71%
NO	25	29%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Figura 6. Destrezas de movimiento



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Un 71% indica que, si puede realizarlo sin ningún tipo d problemas mientras que el 29%, confiesa no poder hacerlo muestran un desequilibrio

Interpretación. – La destreza de movimiento es favorable para la mayoría de los encuestados lo que es positivo sin embargo no se debe olvidar y ayudar a quienes presenta problemas de equilibrio.

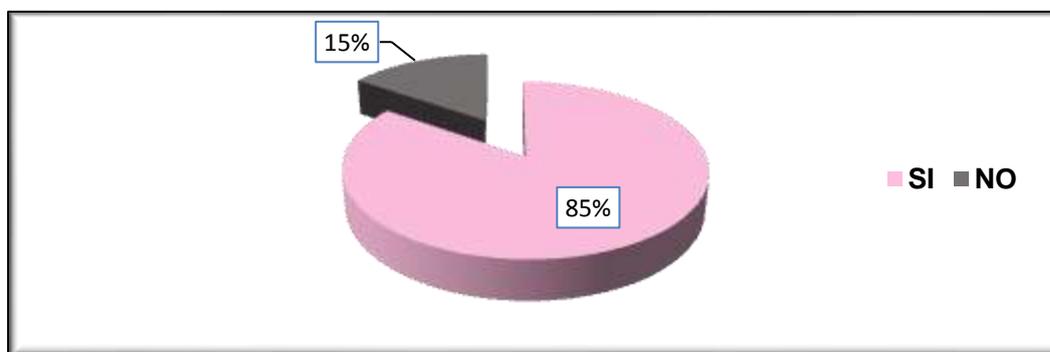
¿Se interesa, por innovar y desarrolla imaginación?

Tabla 9. Desarrollo de la imaginación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	72	85%
NO	13	15%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Figura 7. Desarrollo de la imaginación



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Los niños señalan que si les interesa desarrollar su imaginación así lo expresa el 85% de los consultados mientras que un 15% indica que no.

Interpretación. – Es necesario aprovechar las capacidades y habilidades de los infantes que en etapa de preparatoria están dispuestos a aprender.

¿Utiliza las tijeras y los demás materiales didácticos de la manera correcta?

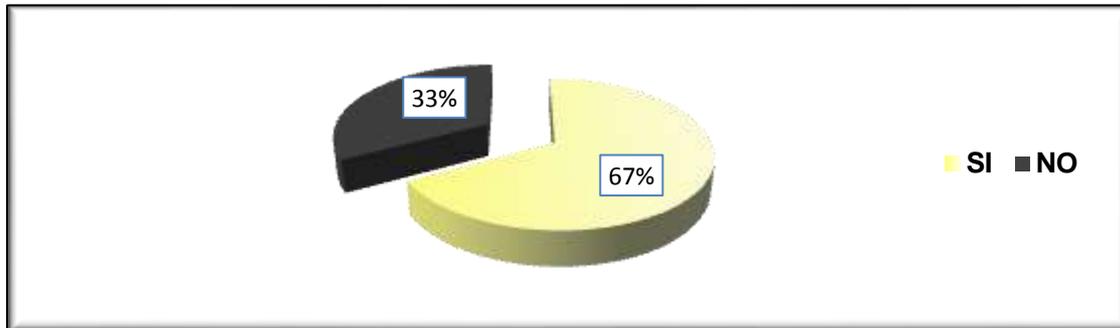
Tabla 10. Materiales didácticos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	57	67%
NO	28	33%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Elaborado por: Luis Ube

Figura8. Materiales didácticos



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – El 67% dicen que si utilizan su material de apoyo de la mejor manera y un 33% dice que no puede pues teme hacer mal la tarea o dañarlos.

Interpretación. – Esta pregunta pretende conocer cómo se están desarrollando las habilidades en el niño con el fin de conocer las debilidades y poder fortalecerlas.

Entrevista realizada en los docentes del Centro Educativo “Enrique Borja” sobre el empleo de los juegos recreativos y desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños de preparatoria.

¿Cómo están actualmente el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños?

Actualmente hay un buen desarrollo de las habilidades en los pequeños, pueden realizar tareas, jugar, tienen un equilibrio en sus destrezas lo que es importante para sus conocimientos, aunque existen niños que necesitan más ayuda que otros, por eso como maestros tenemos la responsabilidad de observar quien necesita un poco más asistencia.

¿Dentro de las actividades escolares involucra los juegos recreativos?

Sí, pero pocas veces las clases ya se encuentran planificadas sabemos lo que vamos a desarrollar, pero considero que si es importante por los beneficios que estas tienen y hemos visto como el estudiante responde de manera positiva.

¿Considera que lo juegos recreativos influyen en las habilidades psicomotrices de los niños de preparatoria?

Claro que si son de gran utilidad e influyen en el desarrollo de sus habilidades psicomotrices lo cual es positivo en niños que empiezan su etapa escolar.

¿Cuáles son las dificultades que se le ha presentado en el desarrollo de las habilidades de los niños?

Bueno entre las principales esta la coordinación, el infante se confunde al tomar las cosas, capacidad para expresarse, no tienen habilidad para usar materiales didácticos, escribir, pintar entre otras, cada una se muestra de manera diferente por eso es necesario trabajar con los niños de acuerdo a sus necesidades.

¿Qué tipo de juegos recreativos utiliza con los niños?

Bueno utilizamos algunos, pero los más populares y que los niños muestran un grande entusiasmo por desarrollarlos están los juegos de mímica, memorización de canciones, juegos con carta que ayudan a la memorización, repetición de palabras, rompecabezas fichas los juegos con arcillas son de los más populares que a los niños les encantan.

¿En los últimos meses ha recibido algún tipo de capacitación psicológica educativa para emplear técnicas de ayuden a desarrollar las habilidades en los infantes?

Pues la verdad que no, pero si es importante que estemos capacitados al tratar con niños pequeños es indispensable nuestro conocimiento ayudándolo en capacidades que no pueden expresarse.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas.

De acuerdo a la investigación realizada se concluye que el Centro Educativo “Enrique Borja, no se le da la importancia que se merecen los juegos recreativos, los juegos

empleados son juegos tradicionales y que no influyen el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los infantes.

El tipo de juegos que utilizan en el centro de educación son varios tipos de juegos tradicionales que se han mantenido por largo tiempo y que no les agrada a los niños por considéralos aburridos y que son difícil jugarlos.

Actualmente en el centro de educación no existen juegos recreativos modernos que permitan desarrollar las habilidades psicomotrices de los estudiantes, lo que influye que el niño se sienta triste sin deseos de aprender.

3.2.2. General.

La investigación demuestra que en Centro Educativo “Felipe Borja” no realizan un análisis y un control de que tipos de juegos son los que más ayudan en el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los niños lo que influye en su desempeño académico.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1 Especificas

Se recomienda que el centro de educación enfatice la importancia en sus colaboradores y padre de familia en la utilización de juegos didácticos que desarrollen las habilidades de conocimiento y equilibrio en los niños que inician su etapa educativa.

Se sugiere que el centro de educación “Enrique Borja” evalúe y analice que tipo de juegos didácticos son los más apropiados emplear en los niños con la finalidad de obtener eficiencia en el desarrollo de sus habilidades corporales e intelectuales.

Se propone que la institución aplique una serie de juegos didácticos que ayuden a los niños en su desarrollo educativo, emocional influyendo en ellos de manera positiva y con deseos de aprender.

3.3.2 Generales

Se sugiere realizar un análisis cada cierto periodo de tiempo y determinar que juegos didácticos son los más representativos para el desarrollo de las habilidades de psicomotricidad en los niños

CAPÍTULO IV.

PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Alternativa obtenida

De acuerdo a la investigación realizada en el Centro Educativo “Felipe Borja” se pudo observar que los infantes que asisten no cuentan con una planificación ni organización sobre qué tipo de juegos son los más apropiados de acuerdo al rango de sus edades, los juegos que se utilizan son escogidos sin ningún objetivo que desarrolle sus habilidades físicas y psicomotrices aunque la supervisión de los infantes cuenta con el control necesario para sus actividades educativas no resalta el hecho que los juegos que se apliquen ayuda en su intelecto pues son aplicados de manera improvisada desaprovechando la ventajas que estos tienen y sus beneficios en el aprovechamiento educativo.

Por lo tanto, se concluyó y recomendó que las autoridades y docentes que en el instituto laboran razonen y motiven sus actividades curriculares pensando en el bienestar de los más pequeños debido al enorme potencial que contienen los juegos recreativos les beneficiara en su rendimiento académico de manera eficiente cumpliendo los objetivos formulados.

4.1.2. Alcance de la alternativa

El centro educativo “Enrique Borja”, se encuentra ubicada en la parroquia San Carlos perteneciente al cantón Quevedo, En la actualidad cuenta con un total de 85 estudiantes

matriculados, los mismos que están distribuidos en 3 paralelos, la planta docente comprende 6 maestros del nivel inicial.

Previo al estudio investigativo se detectó que existe un déficit de los niños y niñas en estos rangos de edad, de 4 a 6 años que llegan muy sumisos y con pocos conocimientos de actividades, dificultando el proceso dentro del aula de clases, por lo que se requiere de estudiantes despiertos y activos, con conocimientos previos en cuanto al buen desarrollo de sus habilidades intelectuales y corporales.

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

La presente propuesta pretende que los docentes realicen actividades recreativas que ayuden al fortalecimiento del proceso de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, considerando que dentro de la educación es importante que los docentes apliquen una adecuada estimulación de las técnicas psicomotrices, (Chavez, Marjorie, 2015).

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1 Antecedentes

El presente trabajo de investigación es de gran importancia porque fortalece la preparación de los docentes en actividades o juegos educativos que permitan que los niños y niñas desarrollen de forma dinámica y creativas actividades para desarrollar unas buenas habilidades. Es necesario porque contribuye a una formación de aspectos teóricos y prácticos para que los docentes sean capaces de poder emplear acciones mediante la ejecución de

juegos educativos que les orienten a desarrollar de forma demostrativa, así como afianzar la confianza, cooperativismo y compañerismo de todos los estudiantes dentro del aula de clases.

Es viable porque contribuye a que los niños y niñas en edades de 4 a 6 años adquieran conocimientos relacionados con el buen desarrollo de la motricidad fina, mediante actividades agradables, sencillas y duraderas, puesto que, al emplear juegos, los niños se sentirán más motivados y adquirirán conocimientos en el menor tiempo posible

Es factible porque cuenta con todo el aporte de la directora de la institución para su ejecución, los docentes serán desarrolladores de nuevas alternativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes estarán encaminados a potenciar su desarrollo motriz e integral, y los padres de familias incidirán en el buen dominio de habilidades y conocimientos por parte de los estudiantes, (Franco, 2015)

Justificación

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

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

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

Con el presente trabajo se pretende brindar un manual de actividades recreativas para el desarrollo psicomotriz de los niños/as de segundo grado del Centro de Educación, con el fin de que sea aplicado por los docentes de la Institución, (Chavez, Marjorie, 2015).

4.2. OBJETIVOS.

4.2.1. Objetivo general.

Diseñar una propuesta de juegos educativos para el desarrollo de la destrezas y habilidades psicomotrices en los niños del Centro Educativo “Felipe Borja”

4.2.2. Objetivo específicos

Seleccionar una serie de juegos recreativos que contribuyan al desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños.

Aplicar el manual de juegos recreativos como técnica de enseñanza de los docentes de la Institución.

Contribuir con un manual de actividades recreativas para impulsar el trabajo dentro y fuera del aula.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Aplicar juegos recreativos que aporten en el mejoramiento y desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños del Centro Educativo “Felipe Borja”

4.3.2. Componentes

Esta etapa fundamental en el desarrollo integral del niño, niña. Los miembros de la familia, los docentes, la comunidad, y otros que participan activamente en la vida de este y el entorno en que se desenvuelven, juegan un papel determinante en las diferentes áreas de desarrollo del niño o niña. La importancia que tiene el tema de la motricidad en el desarrollo, es sensibilizar y hacer reflexionar a todas las personas encargadas del cuidado y formación de los niños y niñas. Es muy triste y preocupante ver como hay estudiantes que no cogen correctamente el lápiz, no pueden manejar la regla, el uso del compás es un verdadero problema, al realizar trabajos de dibujo no lo hacen y al escribir sus nombres se convierte es un gran sacrificio para ellos.

Con el presente trabajo, se pretende brindar una herramienta de orientación a maestras y maestros, para superar las dificultades que genera la deficiencia en el desarrollo de las habilidades y destrezas, (Chavez, 2015).

Fundamentación.

Análisis de factibilidad

La elaboración de la presente propuesta es de mucha utilidad, porque contribuirá para mejorar la calidad de la educación, ya que potenciará un proceso continuo en donde juega un papel muy importante las habilidades del estudiante, es decir en donde se refleja todos los movimientos que determinan el comportamiento motor de los niños(as), cuando expresan sus ideas y emociones mediante la expresión gráfica. Por tanto, la propuesta, es factible llevarla a cabo considerando los siguientes aspectos de viabilidad.

Tecnológica

La tecnología con la que se cuenta en la actualidad hace que toda propuesta sea muy viable poniendo a nuestro alcance muchos instrumentos que hace interesante para los estudiantes como son: reproductor de discos, DVD, proyectores, radio, que contribuyen de manera didáctica en el aprendizaje, (Chavez, 2015).

Actividades.

Es indispensable incluir actividades para que el estudiante trabaje y actúe sobre los contenidos presentados, a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales o específicos. Son tareas, ejercicios, prácticas o actividades diversas que el autor pide al estudiante para que se apropie del contenido y refuerce o amplíe uno o varios puntos del desarrollo del tema. Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el alumno aplique los conocimientos a situaciones nuevas.

El proyecto tiene como propósito ayudar al alumno a que se evalúe por sí mismo, en lo que respecta a la comprensión y transferencia del contenido del tema. Incluye ejercicios de auto evaluación, cuestionarios de relación de columnas, falsa y verdadera, complementación, preguntas de ensayo y de repaso, análisis de casos y, por supuesto, respuestas a los ejercicios y cuestionarios. Es aconsejable que los materiales de estudio ofrezcan la posibilidad de retroalimentación al estudiante, por lo que se le sugiere la inclusión de respuestas o soluciones explicativas a todos los ejercicios; desarrollo paso a paso de los ejercicios; resúmenes o instrucciones claras para la resolución de modelos de ejercicios, (Chavez, 2015).

Características del juego para desarrollar las destrezas y habilidades de los estudiantes.

Los juegos para ayudar a los infantes con el desarrollo de las habilidades psicomotrices tienen las siguientes características.

- ✓ El juego se constituye por ser una actividad libre y que nadie está obligado a realizar.
- ✓ El juego permite localizar limitaciones espaciales bajo improvisaciones temporales.
- ✓ Es una manifestación desinteresada y cuya característica es importante dentro del juego infantil no posibilitando el fracaso.
- ✓ Es una actividad convencional que da como resultado un acuerdo individual o grupal para efectuar actividades bajo limitaciones y regla. (Franco, 2015).

Metodología – Plan de acción.

La propuesta debe estar enmarcada a un fin y propósito la misma debe contar con indicadores, medios de verificación y supuestos que orientan la importancia de la ejecución de la propuesta. Para ello se cuenta con la tabla que se presenta en la propuesta

Desarrollo de contenidos

El docente seleccionará el tipo de contenido a desarrollar con los estudiantes, cada uno de ellos orientados a las necesidades de cada estudiante y a las diversas características que estos poseen.

Organización del material para trabajo.

Los juegos tendrán paso a paso el desarrollo de cada actividad por lo que los materiales son prioridad para la realización del mismo

Evaluación.

Se utiliza para evaluar a cada trabajo del niño o niña, la evaluación consistirá en verificar el trabajo al inicio, intermedio y final, y dependerá de cada docente su método de evaluación

Técnicas a utilizar.

Los juegos contienen elementos como: objetivo, lugar, responsable, entre otras, de esta forma se desarrollará adecuadamente cada ejercicio, (Castillo, Maria, 2016).

Tabla 9. Metodología

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Juegos educativos para desarrollar las habilidades de los estudiantes	-Lograr que el estudiante desarrolle juegos educativos que les permita ampliar más sus Habilidades motrices. -Fortalecer los conocimientos de docentes con relación a los juegos educativos y	Ejecución de propuestas. - Evaluación. Control y seguimiento. Informe de capacitación o seminarios de docentes en temática señaladas	Si no se aplica los juegos educativos los niños y niñas no tendrán motivación e interés de realizar actividades, donde para su desarrollo integral e intelectual

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Elaborado por: (Franco, 2015)

Tabla 10. Metodología

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	verificación Supuestos
Ejecutar juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades y destrezas	Verificar los tipos de juegos educativos empleados por docentes para desarrollar las habilidades y destrezas Identificar el déficit que tienen los niños y niñas	Diagnóstico - Ficha de observación. - Observación de campo.	De no realizar una observación directa o ficha de evaluación no se detectarán los problemas que acontecen los niños y niñas en el desarrollo de sus habilidades

<p>Desarrollar juegos recreativos para que los niños y niñas se motiven dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Fortalecer mediante nuevas estrategias, herramientas o técnicas donde el docente pueda hacer uso dentro de sus planificaciones</p>	<p>Lograr el desarrollo de juegos educativos en actividades diarias de los estudiantes.</p> <p>Permitir que los niños y niñas desarrollen de forma consecutiva actividades</p> <p>Desarrollar con docentes búsqueda bibliográfica e informativa para aplicación de nuevas técnicas en función de efectuar juegos educativos que permitan las habilidades y destrezas a los estudiantes.</p>	<p>Socialización.</p> <p>Evaluación a estudiantes. Informe general de actividades.</p> <p>Observación directa.</p>	<p>De no desarrollar juegos educativos dentro del aula de clases, los niños y niñas no tendrán motivación e interés por aprender habilidades donde se involucre la motricidad</p>
---	---	--	---

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: (Franco, 2015)

Tabla 11. Plan de acción

N	Juego Educativo	Objetivo	Responsable	Materiales	Ejecución de actividad/Tiempo
1	colores de objetos	Desarrollar las destrezas y habilidades	Docente. Estudiantes.	4 Cartones. 10 Papeles de colores (2 rojos, 2 amarillos, 2 verdes, 2 azul, 2	Tiempo: 1 hora por actividad

		mediante objetos trasladados		rojo). Cinta adhesiva. Pito	
2	Bolitas de papel en cajas	Desarrollar en los niños y niñas actividades motrices mientras juegan.	Docente. Estudiantes.	2 Pliegos de periódico por pareja. 2 Cajas. 3 Conos, pito, cinta adhesiva	Tiempo: 1 hora por actividad
3	Cerrar Frascos	Fortalecer mediante las actividades de cerrar frascos y colocar canastas.	Docente. Estudiantes	10 Frascos de plástico por parejas o grupos. 2 Cestos de plástico. Cinta Adhesiva. Pito	Tiempo: 1 hora por actividad
4	Pintando un ratón.	Ejecutar destrezas mediante el pintado de dibujos	Docente. Estudiantes	Cinta adhesiva 1 hoja de mariposa con líneas continuas. Crayones o lápices de colores. Pito	Tiempo: 1 hora por actividad
5	Juegos del salto, rasgados y construcción de bloques	Desarrollar trazos, saltos y construcción de bloques para estimular la motricidad fina en niños y niñas.	Docente. Estudiantes	Cinta adhesiva Ula Ula Papel brillante de varios colores Cubos	Tiempo: 1 hora por actividad

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: (Franco, 2015)

Tabla 12. Plan de acción

N°	Juego Educativo	Objetivo	Responsable	Materiales	Ejecución de actividad/Tiempo
6	Corriendo armando rompecabezas y amasando.	Ejecutar mediante modelado, armado y juegos en desarrollo de habilidades y destrezas	Docentes. Estudiantes.	Masa previamente elaborada. Rompecabezas . Conos. Sillas o mesas.	Tiempo: 1 hora por actividad

7	Colocando el crayón en la caja de sorpresas.	Asegurar que los niños y niñas desarrollen movimientos de las manos mientras corren el circuito del crayón.	Docentes. Estudiantes	Crayón. Cajas. Pito. Cinta Adhesiva	Tiempo: 1 hora por actividad
8	Recolectando bolitas de colore	Desarrollar en los niños y niñas motricidad fina en manos mediante pinzas.	Docentes. Estudiantes	1 Recipiente plástico redondo. 20 Bolitas de colores. 1 pinza, pito, cinta.	Tiempo: 1 hora por actividad
9	Colocado liguitas en el tubo	Establecer actividades con las manos donde efectúen resistencia y desarrollen movimientos en manos y dedos	Docentes. Estudiantes	2 Tubos de papel higiénico decorados 20 ligas de colores medianas, pito, cinta	Tiempo: 1 hora por actividad
10	Armando esculturas en 3D	Desarrollar la imaginación de los niños y niñas mientras construye figuras en 3D	Docentes. Estudiantes	1 Funda de marshmallowz . 1 Caja de palillos de dientes, pito 2 mesas de trabajo	Tiempo: 1 hora por actividad

Fuente: Centro Educativo "Enrique Borja"

Elaborado por: (Franco, 2015)

MANUAL DE JUEGOS RECREATIVOS



Juego 1. Desarrollar las habilidades mediante traslados de objetos de los estudiantes de preparatoria

Tabla 13. Juego 1

Objetivo: Desarrollar motricidad fina mediante traslados de objetos	
Actividad	Responsable
Los colores de mis objetos	Docente Estudiantes

<p style="text-align: center;">MATERIALES</p> <p>Cartones. 10 Papeles de colores (2 rojos, 2 amarillos, 2 verdes, 2 azul, 2 rojo). Cinta adhesiva. Pito.</p>	
DESARROLLO DEL JUEGO	
PREPARACIÓN	PROCESO
<p>Colocar cada 2 metros las cajas de cartón.</p> <p>2. Colocar una cinta adhesiva que marque el inicio del juego.</p> <p>3. Cerca de la caja habrá un objeto, un papel, una pelota.</p> <p>4. El docente comenzará el juego al sonar el pito y el primer niño o niña que llegue realizará el mismo, siendo el ganador de la actividad realizada</p>	<p>Los niños y niñas se colocarán en dos filas 1 de hombres y 1 de mujer.</p> <p>Al sonar el pito el niño tendrá que acercarse a la primera caja recoger un objeto y depositarlo en la segunda caja, en ese momento debe corrugar un papel y llevarlo depositándolo a la tercera caja.</p> <p>En esta caja estará una pelota, debe llevarla bajo el brazo hacia la primera caja y depositarlo.</p> <p>El docente tocará el pito para que salga el segundo niño, donde tendrá que sacar la pelota depositarla en la segunda caja, corrugar un papel y depositarlo a su vez en la tercera, coger la pelota u objeto y llevarlo a la primera caja. 5. Todo este proceso deben efectuarlo todos los niños de cada fila. 6. El grupo que realice la secuencia de forma adecuada culmina el juego.</p>

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 2.- Desarrollar actividades motrices mientras juega de los estudiantes de preparatoria.

Tabla 14. Juego 2

Objetivo: Desarrollar actividades motrices mientras juega	
Actividad	Responsable
Bolitas de papel en cajas	Docente Estudiantes

<p>MATERIALES</p> <p>Pliegos de periódico por pareja Cajas. Conos. Pito. Cinta adhesiva</p>	
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	
<p>PREPARACIÓN</p>	<p>PROCESO</p>
<p>Colocar tres cajas en el patio</p> <p>2. Separarlos con cuatro conos en especie de circuito.</p> <p>3. En el escritorio debe estar cortados en tamaño A4 periódicos.</p> <p>4. El docente para comenzar y finalizar debe tener el pito.</p> <p>5. Los estudiantes deben colocarse en filas dependiendo del número que tenga el aula de clases. 6. Se requiere de cuidado y prudencia en la realización del juego</p>	<p>El docente debe indicar que debe pasar por las cuatro cajas de cartón y seguir la secuencia de los conos como especie de circuito.</p> <p>2. Al sonar el pito tendrá que ir al escritorio y hacer una bola de papel periódico, correr hacia la primera caja y depositarlo, volver al escritorio hacer otra bola de papel y depositarlo en el segundo, el mismo procedimiento se realizará para la tercera y cuarta caja.</p> <p>3. Una vez depositadas las cuatro bolas de papel debe seguir el circuito de las cuatro cajas y llegar al escritorio para finalizar el juego.</p> <p>4. El mismo procedimiento se hará con todos los niños que conforman la fila.</p> <p>5. Gana el grupo que cumplió con el desarrollo de la actividad</p>

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 3.- Fortalecer las habilidades y destrezas mediante las actividades de cerrar frascos y colocarlos en las canastas de los estudiantes de preparatoria del Centro Educativo “Enrique Borja”

Tabla 15. Juego 2

<p>Objetivo: Fortalecer las habilidades y destrezas mediante la actividades de cerrar frascos y colocarlos en las canastas</p>	
<p>Actividad</p>	<p>Responsable</p>

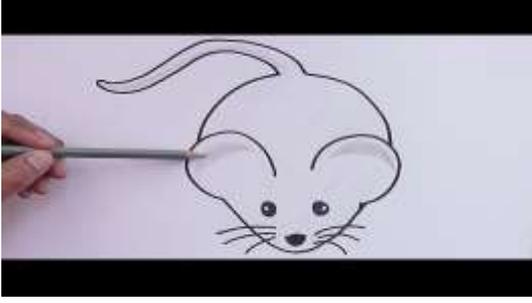
Cerrando frascos	Docente Estudiantes
MATERIALES 10 Frascos de plástico por parejas o grupos. Cestos de plástico. Cinta Adhesiva. Pito.	
DESARROLLO DEL JUEGO	
PREPARACIÓN	PROCESO
El docente dividirá a grupos de niños y niñas. 2. Colocará 2 cestos a 4 metros de distancia. 3. Colocará cinta adhesiva como inicio del juego. 4. Al otro extremo estará 10 vasos con tapas. 5. El docente al sonido del pito los niños y niñas comenzarán la actividad y al finalizar realizará lo mismo	La actividad consiste en lograr que el niño en un extremo cierre un frasco y lo traslade a un cesto.2. El siguiente niño efectuará la misma rutina, hasta que todos los 10 frascos estén tapados y colocados en la canasta que corresponde. 3. El grupo que haya finalizado la actividad, tendrá que efectuarla ahora con destaparlo y colocar los vaso en el escritorio uno a uno. 4. Gana el equipo que realizó las dos actividades. 5. La actividad consiste en que los niños y niñas sean capaces de desarrollar su motricidad fina al cerrar y abrir frasco

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 4.- Ejecutar destrezas mediante el pintado de dibujos de los estudiantes de preparatoria del Centro Educativo “Enrique Borja”

Tabla 15. Juego 3

Objetivo: Ejecutar destrezas mediante el pintado de dibujos	
Actividad	Responsable
Pintando un ratón	Docente Estudiantes

<p>MATERIALES</p> <p>Cinta adhesiva. Hoja de ratón con líneas continuas. Crayones o lápices de colores. Pito</p>	
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	
<p>PREPARACIÓN</p>	<p>PROCESO</p>
<p>El docente traza cinta adhesiva como inicio de la actividad.</p> <p>Colocará dentro del aula de clases 5 sillas en forma de S.</p> <p>3. Al finalizar estará el escritorio, donde estará colocada una figura con líneas continuas de un ratón en tamaño B5.</p> <p>4. Para comenzar la actividad el docente sonará el pito y para finalizar el mismo procedimiento.</p> <p>5. A medida que un niño o niña salga el docente indicará que secuencia de pintado debe seguir</p>	<p>El niño o niña se colocará en la línea de partida.</p> <p>2. El docente indicará la parte del ratón a pintar. Ej: 1 oreja</p> <p>3. Luego tendrá que pasar los obstáculos de sillas que forman la letra S.</p> <p>4. Una vez que llegue el niño al escritorio con el crayón pintará una oreja.</p> <p>5. Finalizada la misión tendrá que regresar en el mismo circuito de la letra S.</p> <p>6. Continúa el niño que sigue de la fila.</p> <p>7. Culmina la actividad la fila o grupo que pintó el dibujo acorde las indicaciones del docente.</p> <p>8. Esta actividad permite que el niño desarrolle motricidad y movimientos en sus manos mientras colorea</p>

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 5.- Ejecutar destrezas mediante el pintado de dibujos de los estudiantes de preparatoria del Centro Educativo “Enrique Borja”

Tabla 16. Juego 3

Objetivo: Desarrollar trazos, saltos y construcción de bloques para estimular la motricidad fina en niños y niñas

Actividad	Responsable
Juegos del salto, rasgados y construcción de bloques	Docente Estudiantes
MATERIALES Cinta adhesiva. Ula Ula. Papel brillante de varios colores.Cubo	
DESARROLLO DEL JUEGO	
PREPARACIÓN	PROCESO
<p>El docente trazará una cinta adhesiva como inicio del juego.</p> <p>2. Colocará a los niños en filas.</p> <p>3. Dentro de la actividad colocará 3 mesas de trabajo para desarrollar el juego.</p> <p>4. En la primera estarán hojas de papel brillante, en el segundo, pintura y en el tercero materiales o cubos para construcción.</p> <p>5. A un extremo de 2 metros se colocarán tres ula ulas, que son para finalizar el juego.</p> <p>6. El docente utilizará el pito para iniciar y finalizar la actividad</p>	<p>El docente indicará que la primeramesa el niño o niña tendrá que rasgar un papel, en la segunda mesa pintar un dibujo, en el tercero armar piezas de construcción.</p> <p>2. Finalizadas las actividades de mesa se dirige a los ula ula donde tendrá que saltar las tres.</p> <p>3. Nuevamente llegar al punto de partida.</p> <p>4. Este procedimiento lo harán todos los niños y niñas que conforman la fila.</p> <p>5. Gana el grupo que realizó todas las actividades. Esta actividad logra que los niños y niñas efectúen una serie de tareas donde la motricidad fina sea la protagonista</p>

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 6.- Ejecutar mediante modelado, armado y juegos en desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes de preparatoria del Centro Educativo

Tabla 17. Juego 6

Objetivo: Ejecutar mediante modelado, armado y juegos en desarrollo de las habilidades y destrezas	
Actividad	Responsable
Corriendo, armando rompecabezas y amasando	Docente Estudiantes

<p>MATERIALES</p> <p>Masa previamente elaborada.</p> <p>Rompecabezas.</p> <p>Conos. Sillas o mesa</p>	
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	
<p>PREPARACIÓN</p>	<p>PROCESO</p>
<p>El docente colocará en forma sezigzag 3 mesas y 3 sillas.</p> <p>2. En la primera mesa tendrá un rompecabezas de 5 piezas, en la segunda hoja con un dibujo para colorear en la tercera una masa con colorante.</p> <p>3. Cada actividad tendrá que ser cumplida.</p> <p>4. En el transcurso de los recorridos estarán 3 sillas que serán obstáculos para los niños y niñas, depende de ellos si la toman para efectuar la actividad.</p> <p>5. Cada niño debe tener mandil para el desarrollo de la actividad</p>	<p>El docente trazará una cinta adhesiva como inicio del juego.</p> <p>2. Indicará a los estudiantes que debe seguir lo que él ordene.</p> <p>3. Primero debe correr a la primera mesa y armar un rompecabezas de 5 piezas, en la segunda mesa debe pintar un dibujo, y en la tercera debe amasar con un colorante vegetal. 4. Una vez que finalice el primer grupo el segundo debe efectuar el mismo procedimiento, pero la diferencia que él debe realizar otro tipo de rompecabezas masa de otro color y un dibujo diferentes.</p> <p>5. El grupo que finalice es el ganador.</p> <p>6. El desarrollo de esta actividad consiste en que los niños logren efectuar habilidades motrices.</p>

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 7.- Asegurar que los estudiantes desarrollen movimientos de las manos mientras recorre el circuito del crayón de los niños de preparatoria del Centro Educativo “Enrique Borja”

Tabla 18. Juego 7

<p>Objetivo: Asegurar que los niños y niñas desarrollen movimientos de las manos mientras recorre el circuito del crayón</p>	
<p>Actividad</p>	<p>Responsable</p>

Colocando el lápiz en la caja de sorpresas.	Docente Estudiantes
MATERIALES Crayón. Cajas. Pito. Cinta Adhesiva. Sillas Plástico	
DESARROLLO DEL JUEGO	
PREPARACIÓN	PROCESO
<p>El docente tendrá en su escritorio una caja forrada.</p> <p>2. Colocará 5 sillas separadas a 50 centímetros cada una.</p> <p>3. 6 niños participan teniendo en la su mano un crayón.</p> <p>4. El docente a medida que desarrolla la actividad dará instrucciones que deben efectuar los niños y niñas con el crayón que tienen en sus mano</p>	<p>La actividad consiste que el niño o niña realice movimientos con el crayón a medida que camina alrededor de las sillas.</p> <p>2. El docente indicará cuando los niños estén en movimiento, (Mover el crayón haciendo un círculo, cogerlo como pinza y hacer movimientos de arriba hacia abajo); al sonar el pito los niños buscarán donde sentarse sin dejar de realizar el movimiento del crayón previamente indicado por el docente.</p> <p>3. El niño que no logró sentarse, se acercará a la caja de sorpresas y completará la actividad que se encuentra en la misma (Ejemplo: Trazar una línea hacia abajo, seguir la secuencia del dibujo, unir las figuras iguales, entre otras).</p>

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 9.- Desarrollar en los niños y niñas sus capacidades físicas y mentales de los estudiantes

Tabla 19. Juego 9

Objetivo: Desarrollar en los niños y niñas sus capacidades físicas y mentales	
Actividad	Responsable
Recolectando bolitas de	Docente Estudiantes

colores	
MATERIALES Recipiente plástico redondo. 20 Bolitas de colores. pinza. Cinta adhesiva. Pito.	
DESARROLLO DEL JUEGO	
PREPARACIÓN	PROCESO
El docente entregará un recipiente plástico redondo con 10 bolitas de colores. 2. Entregará la pinza e indicará la actividad a desarrollar. 3. Trazará una línea donde será la concentración o punto clave para que los niños y niñas coloquen las bolitas en un recipiente de boca pequeña. 4. Cada grupo debe trasladar las bolitas al punto clave.	Cada grupo tendrá como misión por cada estudiante recolectar una bolita y trasladarla a 3 metros donde está ubicado el punto clave. 2. La bolita que es trasladada en la pinza debe ser colocada en un recipiente de boca pequeña. 3. Cuando haya realizado el niño o niña este proceso, encargará al siguiente niño de su grupo efectuar la misma actividad. 4. Gana el grupo que haya trasladado e insertado las bolitas que contenía el recipiente plástico. 5. Si se llega a caer una bolita a un estudiante tendrá que ejecutar el mismo procedimiento hasta lograr traspasar la pelota.

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
 Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 10.- Colocando liguitas en el tubo de los estudiantes de preparatoria del Centro Educativo “Enrique Borja”

Tabla 20. Juego 10

Objetivo: Colocando liguitas en el tubo.	
Actividad	Responsable

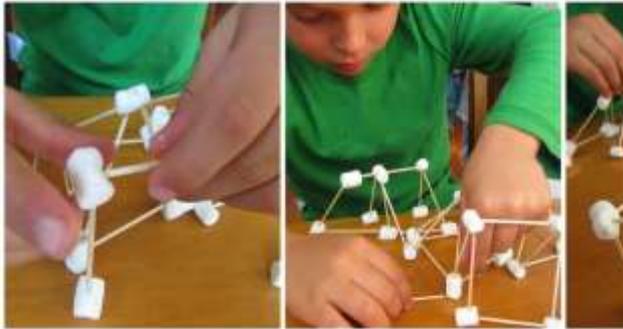
Recolectando bolitas de colores	Docente Estudiantes
MATERIALES Tubos de papel higiénico decorados. 20 ligas de colores medianas. Pito. Cinta adhesiva.	
DESARROLLO DEL JUEGO	
PREPARACIÓN	PROCESO
El estudiante tendrá en su escritorio un tubo de papel higiénico. 2. En el escritorio el docente poseerá ligas medianas. 3. Al sonar el pito comenzará la actividad. 4. La actividad se la puede realizar de forma individual o grupal	1. El estudiante tendrá en su mesa de trabajo un tubo de papel higiénico. 2. Al sonido del pito cogerá varias ligas del escritorio del docente y comenzará a colocárselas en su muñeca. 3. Antes de colocarlas debe ubicar su mano en la parte superior del tubo y comenzar a distribuirlas o bajarlas en el tubo hasta completarlo. 4. Este tipo de actividad tendrá un grado de dificultad ya que la liga suele romperse, para ello el estudiante debe colocarlas con cuidado y precisión. 5. Se recomienda utilizar sus dos manos para que el proceso sea rápido y eficaz

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: (Franco, 2015)

Juego 11.- Desarrollar la imaginación de los niños y niñas mientras construyen figuras en 3D.

Tabla 20. Juego 10

Objetivo: Desarrollar la imaginación de los niños y niñas mientras construyen figuras en 3D.

Actividad	Responsable
Armando esculturas en 3D.	Docente Estudiantes
MATERIALES 1 Funda de marshmallowz. 1 Caja de palillos de dientes. Pito.mesas de trabajo	
DESARROLLO DEL JUEGO	
PREPARACIÓN	PROCESO
Colocar palillos de dientes y funda de marshmallows en la mesa de trabajo. 2. El docente indicará la actividad a realizar. 3. Queda al criterio de cada estudiante la figura a realizar. 4. Tener cuidado al elaborar la actividad ya que los niños y niñas suelen hacerse hincadas o comérselos marshmallows. 5. No requiere de tiempo alguno sino de la creatividad del estudiante. 6. Se trabajará en grupos	El docente trazará una cinta adhesiva como inicio de la actividad. 2. En una mesa estarán los palillos de dientes y los marshmallows, en la segunda tendrá que efectuar el diseño en 3D. 3. La distancia de las mesas debe ser de 1.5 metros. 4. La actividad debe efectuarla en parejas, uno incrusta los marshmallows en los palillos de dientes a medida que los traslada. 5. Queda a criterio de los estudiantes el diseño a realizar. 6. Se recomienda utilizar marshmallows de un solo color.

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: (Franco, 2015)

ACTIVIDAD RECREATIVA # 1

EL TREN CIEGO

Objetivo:

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



Situación inicial:

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

Desarrollo del juego:

El docente será el encargado de dirigir el juego entonará canciones y orientará a los niños a recorrer el salón de clase entre risas y aplausos se contará cuantas paradas hace el tren didáctico.

Objetivo del juego

- ✓ Desarrollar la memorización

- ✓ Desarrollar la orientación de que el niño se ubique en tiempo y espacio

ACTIVIDAD RECREATIVA #2

EL JUEGO DE LAS FRUTAS

Objetivo:

Desarrollar el conocimiento y memorización del infante

Situación inicial

El docente deberá hacer formar a los niños y darles a escoger una fruta que ellos quieran ser



Desarrollo del juego:

Se hará una competencia con todos niños que son una fruta los niños deben estar formados en filas otros dos niños los observaran el niño que llegue más rápido donde los otros niños con papelitos amarillos ganasen la competencia, el niño debe memorizar y saber para qué es buena la utilización de su fruta.

Objetivos

- ✓ Agilidad física
- ✓ Agilidad mental
- ✓ Memorización

ACTIVIDAD RECREATIVA # 5

LA RAYUELA

Objetivo:

Fomentar el trabajo en equipo y compañerismo en los estudiantes

Situación inicial

Con una tiza dibujar unas líneas que formen la rayuela asignándole números



Desarrollo del juego:

El docente observara que se desarrolle el juego y que cada alumno tenga su turno el niño saltara repitiendo los números, luego el próximo los que siguen, luego se procederá con los días de la semana. Se declara triunfador el niño que tenga menos equivocaciones no hay tropezado con la rayuela.

Objetivos

Expresión y comunicación

Trabajo en equipo

Fortalecer lazos de amistad

ACTIVIDAD RECREATIVA #6

LAS ESTATUA

Objetivo:

Determinar si el niño posee capacidades de equilibrio

Situación inicial

El docente indica las reglas del juego



Desarrollo del juego

El docente hace que todos los niños se paren formen una ronda y comience a bailar la canción se mantendrá alrededor de unos 30 a 40 segundos luego el docente dejara de cantar y los niños tendrán que permanecer inmóviles se les contara chiste y así se procederá en tres o cuatro intentos el niño que no se mueva será el ganador.

Objetivo

- ✓ Noción del esquema corporal
- ✓ Alegría
- ✓ Comunicación

4.4 Resultados De La Alternativa Esperada

Se espera que mediante la propuesta se logre alcanzar los objetivos académicos que tiene el centro educativo Enrique Borja, los infantes en esta etapa escolar requieren de atención especial su comienzo estudiantil y los conocimientos que adquieran a lo largo del proceso académico es fundamental para su desarrollo intelectual, es necesario que el docente

tenga las instrucciones necesarias sobre las estrategias pedagógicas que puede aplicar cuando surjan este tipo de dificultades evaluando las causas, efectos, y si están rindiendo los resultados esperados.

El proyecto pretende beneficiar de forma directa a los estudiantes que son los que inician su labor en el mundo académico al ser los más pequeños están expuestos a infinidad de dificultades que si se toman las medidas necesarias se puede controlar y hacer que las clases se vuelvan amenas un lugar de relajación y juego con el ánimo de aprender más, los docentes por su parte también serán favorecidos al desarrollar su tarea de educadores aplicaran las técnicas y métodos correspondientes de forma que el alumno aprenda de manera satisfactoria desarrollando sus destrezas y habilidades intelectuales. (Aspiazu, 2017).

Bibliografía

Castillo, M. (2016). Los juegos recreativos y su influencia en la educación en valores en los estudiantes del cuarto grado de la escuela “pedro maria zambrano” parroquia santa rosa, cantón salinas, provincia de santa elena, periodo lectivo 2014-2015”. santa elena : universidad de santa elena .

- Chavez, M. (2015). Juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de segundo grado del centro de educación básica “segundo Cisneros Espinoza”, cantón la libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015. . Santa Elena: Universidad de Santa Elena .
- Disanedu. (2017). Método Doman: ¿Qué es la estimulación temprana? Ecuador: disanedu.com/metodo-glenn-doman/estimulacion-temprana.
- Efdeportes. (2017). Los juegos recreativos, una opción para favorecer la educación. Cuba: efdeportes.com/efd153/juegos-recreativos-para-la-educacion-ambiental.htm.
- Figuroa, M. (2016). Habilidades del Siglo 21 para todos. Colombia: compartirpalabramaestra.org/columnas/habilidades-del-siglo-21-para-todos.
- Francia, J. (2018). ¿Sabes qué habilidades técnicas son las que más buscan los empleadores? Lima: aptitus.com/blog/seleccion-de-personal/sabes-que-habilidades-tecnicas-son-las-que-mas-buscan-los-empleadores/.
- Frost, S. (2015). Por qué es importante el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños en edad preescolar. Madrid: ehowenespanol.com/por-que-es-importante-el-desarrollo-de-las-habilidades-motoras-gruesas-en-los-ninos-en-edad-preescolar.
- Gob. (2018). La importancia de las habilidades sociales en la población joven. España: gob.mx/imjuve/articulos/la-importancia-de-las-habilidades-sociales-en-la-poblacion-joven.
- Ifp. (2018). La importancia del juego en la educación infantil. España: www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil.
- Jessica. (2018). Qué son los juguetes didácticos y cómo usarlos. Argentina: <http://rejuga.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/que-son-los-juguetes-didacticos-y-como-usarlos/>.

- Maguared. (2016). Las herramientas pedagógicas, un recurso para potenciar el desarrollo de los niños por medio del juego. Mexico: /maguared.gov.co/las-herramientas-pedagogicas-un-recurso-para-potenciar-el-desarrollo-de-los-ninos-por-medio-del-juego/.
- Matos, A. (2017). Recreación: definición, características, principios. Chile: .lifeder.com/recreacion/.
- Moncada, A. (2015). Conozca las 7 habilidades que todo estudiante debe tener, según Harvard. Estados Unidos: compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/conozca-las-7-habilidades-que-todo-estudiante-debe-tener-segun-harvard.
- Natalia, & Marcos. (2017). ¿Qué es la psicomotricidad o desarrollo psicomotriz? Cali: emowe.com/psicomotricidad/.
- Palomino, F. (2018). Presentación del tema: "estrategias didácticas"— Transcripción de la presentación:. Colombia: slideplayer.es.
- Psico-motricidad.wikispaces.com. (2017). Áreas de la psicomotricidad. Venezuela: psicomotricidad.wikispaces.com/Áreas+de+la+psicomotricidad.
- Securekid. (2018). Los juegos didácticos: un método de aprendizaje. Mexico: securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/.
- Sepúlveda, A. (2018). Actividades recreativas: concepto. Colombia: parquesalegres.org/biblioteca/blog/actividades-recreativas-concepto/.
- odopapas. (2018). ¿Cómo se produce el proceso de aprendizaje? Uruguay : todopapas.com/ninos/educacion/como-se-produce-el-proceso-de-aprendizaje-9287.
- Velasco, M. (2018). Los mejores juegos educativos para niños y adultos. Mexico: ayudaparamaestros.com/search/label/Juegos%20educativos.

Villacis, L., & Villao, S. (2014). Diseño de una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños/as de segundo año del centro de educación general básica Francisco Huerta Rendón del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2011 – 2012. Santa Elena: Universidad de Santa Elena.

Yrmaleza. (2017). Desarrollo Psicomotor del Niño. Venezuela: steemit.com/spanish/@yrmaleza/desarrollo-psicomotor-del-nino.

ANEXOS

Tabla 2.-Ficha de observación a estudiantes

INDICADORES	DP	EP	NE	TOTAL
Te agrada asistir a la escuela	5	8	4	17
Reconoce los materiales a utilizar	8	11	19	37

Rasga y troza con los dedos en forma de pinza	12	16	10	37
Modela con plastilina fácilmente.	15	9	14	38
Colorea y respeta el contorno.	9	21	8	38
Arrugando utilizando los dedos pulgar e índice	21	11	6	38
Utiliza correctamente los lápices y crayones.	19	14	5	38
Realiza eficientemente los juegos manteniendo el equilibrio	12	5	21	38
Efectúa un juego y se desplaza con facilidad	28	9	1	38
Realiza eficientemente el traslado de un lugar a otro de objeto	25	8	5	38
Se interesa, innova y desarrolla imaginación	16	12	10	38

Ficha de observación dirigida a los niños de preparatoria del C

“Felipe Borja”

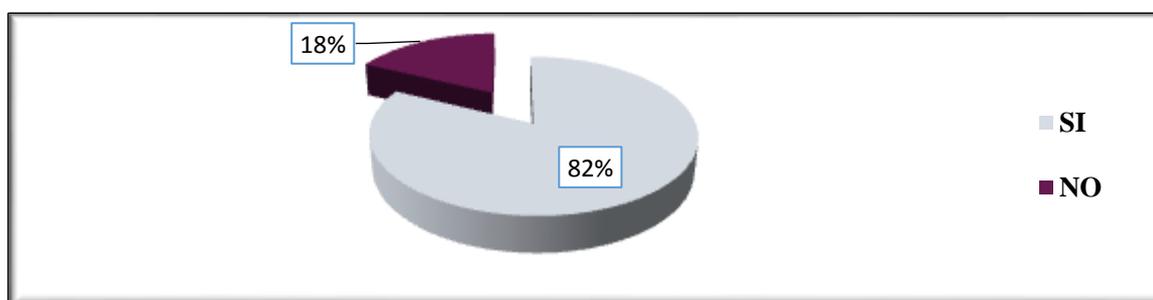
¿Te agrada asistir al Centro Educativo?

Tabla 3. Asistencia a la escuela

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	70	82%
NO	15	18%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Figura 1. Asistencia a la escuela



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – De los niños encuestados el 82% manifiesta que, si le agrada asistir al centro educativo, mientras que un 18% señala que no le agrada por que quedarse en casa se juegan más.

Interpretación. – La encuesta demuestra que a los infantes si les agrada asistir al centro de educación, por lo que es necesario emplear juegos didácticos adecuados para su educación y diversión.

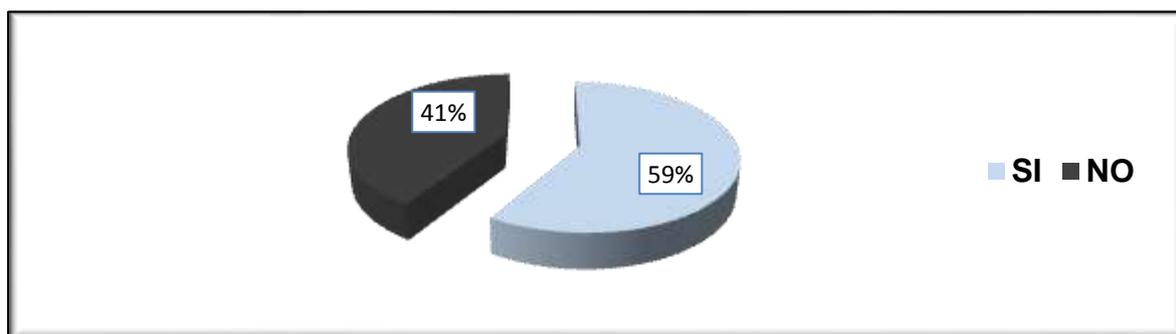
¿Es creativo al momento de realizar sus tareas académicas?

Tabla 4 Creatividad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	59%
NO	35	41%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo "Enrique Borja"
Elaborado por: Luis Ube

Figura 2. Creatividad



Fuente: Centro Educativo "Enrique Borja"
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. –Los niños se consideran que son creativos al momento de realizar sus tareas académicas esto lo hacen con el afán de agradar a su docente así lo señala el 59%, aunque un 41% dice que no lo es y que se limita a realizar estrictamente lo que envían sus docentes.

Interpretación. –Lo niños en etapa de preparatoria necesitan de toda la ayuda del docente y el apoyo de sus padres para promover la creatividad y el desarrollo de sus habilidades psicomotrices.

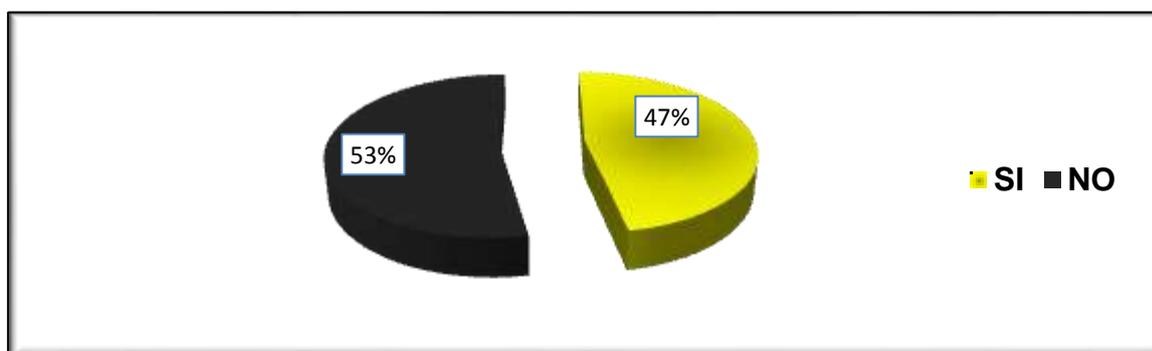
¿Realiza eficientemente los juegos manteniendo el equilibrio?

Tabla 5. Juegos escolares

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	47%
NO	45	53%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo "Enrique Borja"
Elaborado por: Luis Ube

Figura 3. Juegos escolares



Fuente: Centro Educativo "Enrique Borja"
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Un 53% de los encuestados señala que si mantiene el equilibrio y que puede realizar con éxito cualquier tipo de juego, pero el 47% que es un porcentaje considerable a tener en cuenta señala que no lo logra y que se sienten frustrados por este hecho.

Interpretación. –Ante los resultados de la encuesta es necesario considerar el porcentaje en que es alto la realización de forma exitosa de los juegos con el propósito de emplear juegos didácticos que influyan en el rendimiento académico de los infantes

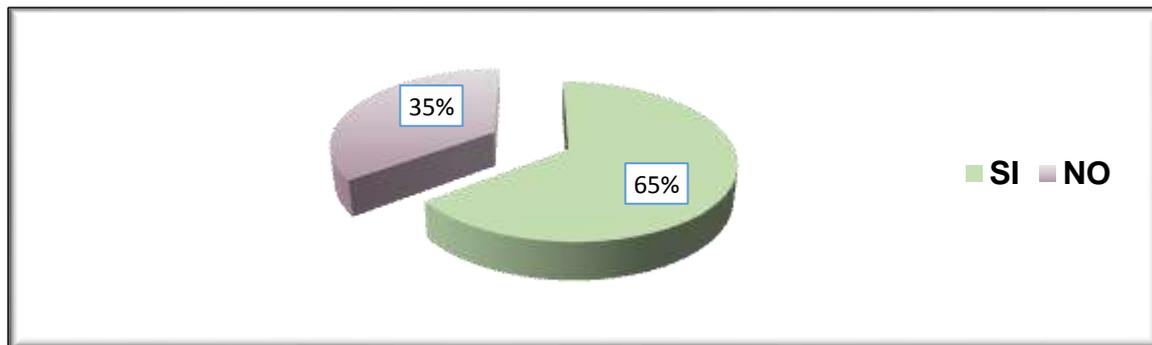
¿Utiliza correctamente los lápices y crayones?

Tabla 6. Utilización de lapiceros

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	55	65%
NO	30	35%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Figura 4. Utilización de lapiceros



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Los lápices y crayones son utilizados de manera correcta así lo indica que el 65% de los encuestados, mientras que un 35% señala que se les hace difícil utilizarlo por lo que siempre piden ayuda a sus docentes o padres de familia.

Interpretación. –Ante los resultados de la encuesta se debe hacer énfasis en que los niños utilicen de manera adecuada sus materiales académicos.

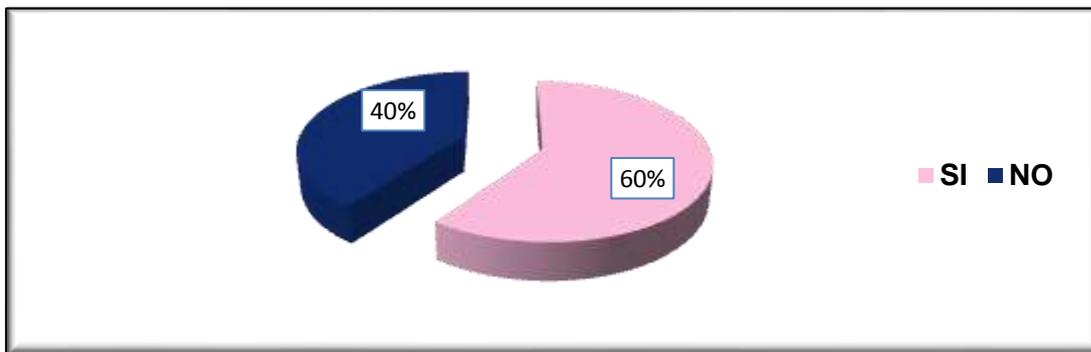
¿Cuándo colorea y respeta el contorno del dibujo?

Tabla 7. Actividades escolares

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	54	64%
NO	36	35%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Tabla 4. Actividades escolares



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Un 60% manifiesta que si colorea de manera que le indica el docente y un 40% que no puede, esta pregunta tiene la finalidad de conocer las habilidades psicomotoras del estudiante y poder ayudarle.

Interpretación. – El desarrollo de las habilidades y destrezas del estudiante influirá en su proceso de enseñanza y aprendizaje con resultados positivos en su nivel de estudio.

¿Realiza eficientemente el traslado de un lugar a otro de objetos?

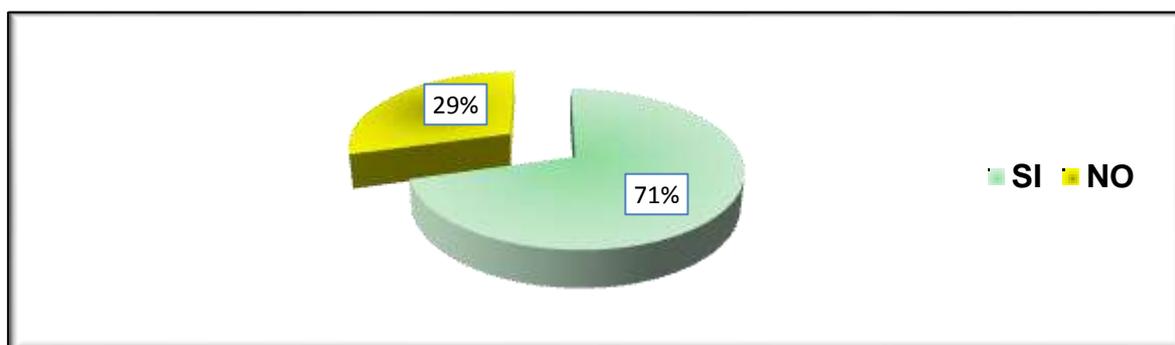
Tabla 8. Destrezas de movimiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	60	71%
NO	25	29%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Elaborado por: Luis Ube

Figura 6. Destrezas de movimiento



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”

Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Un 71% indica que, si puede realizarlo sin ningún tipo de problemas mientras que el 29%, confiesa no poder hacerlo muestran un desequilibrio

Interpretación. – La destreza de movimiento es favorable para la mayoría de los encuestados lo que es positivo sin embargo no se debe olvidar y ayudar a quienes presenta problemas de equilibrio.

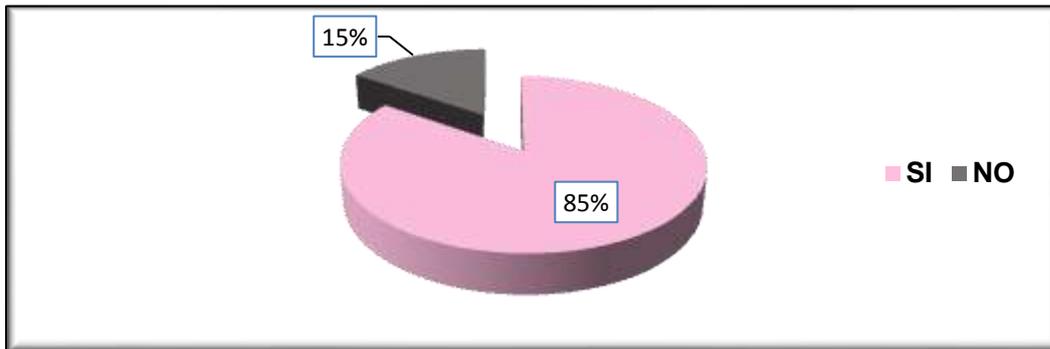
¿Se interesa, por innovar y desarrolla imaginación?

Tabla 9. Desarrollo de la imaginación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	72	85%
NO	13	15%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Figura 7. Desarrollo de la imaginación



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – Los niños señalan que si les interesa desarrollar su imaginación así lo expresa el 85% de los consultados mientras que un 15% indica que no.

Interpretación. – Es necesario aprovechar las capacidades y habilidades de los infantes que en etapa de preparatoria están dispuestos a aprender.

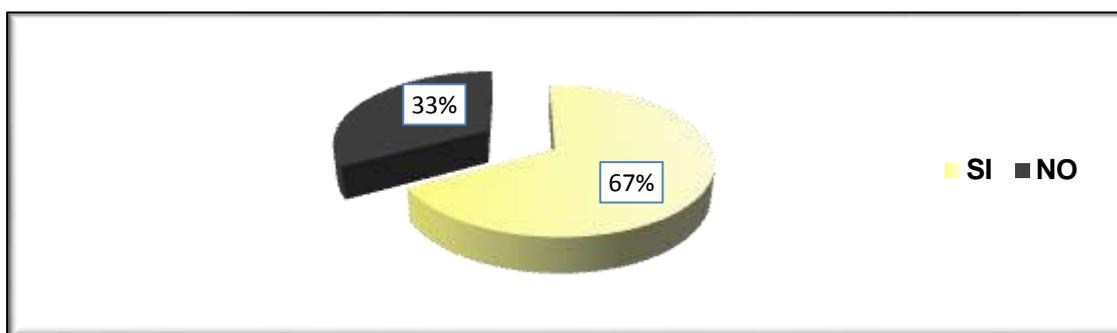
¿Utiliza las tijeras y los demás materiales didácticos de la manera correcta?

Tabla 10. Materiales didácticos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	57	67%
NO	28	33%
TOTAL	85	100%

Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Figura8. Materiales didácticos



Fuente: Centro Educativo “Enrique Borja”
Elaborado por: Luis Ube

Análisis. – El 67% dicen que si utilizan su material de apoyo de la mejor manera y un 33% dice que no puede pues teme hacer mal la tarea o dañarlos.

Interpretación. – Esta pregunta pretende conocer cómo se están desarrollando las habilidades en el niño con el fin de conocer las debilidades y poder fortalecerlas.

Entrevista realizada en los docentes del Centro Educativo “Enrique Borja” sobre el empleo de los juegos recreativos y desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños de preparatoria.

¿Cómo están actualmente el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños?

¿Dentro de las actividades escolares involucra los juegos recreativos?

¿Considera que lo juegos recreativos influyen en las habilidades psicomotrices de los niños de preparatoria?

¿Cuáles son las dificultades que se le ha presentado en el desarrollo de las habilidades de los niños?

¿Qué tipo de juegos recreativos utiliza con los niños?

¿En los últimos meses ha recibido algún tipo de capacitación psicológica educativa para emplear técnicas de ayuden a desarrollar las habilidades en los infantes?

Foto 1. Centro Educativo “Enrique Borja”



Foto 2. Estudiantes del Centro Educativo



Foto 3. Patio de juego



Foto 4. Docentes de la institución

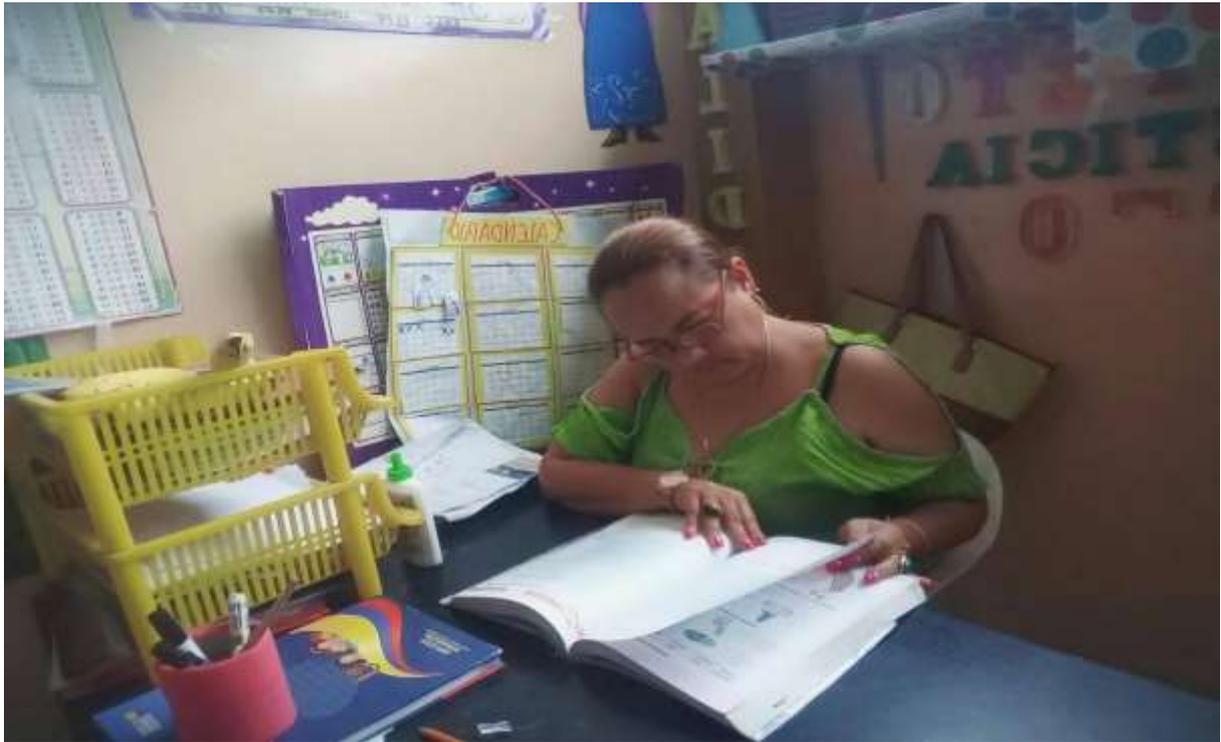


Foto 5. Encuesta



Foto 6. Salón de clases





FECHA: 29/10/2018
HORA: 15:38

EXTENSION - QUEVEDO
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION BASICA
UNIDAD DE TITULACIÓN

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

DOCENTE TUTOR: NAVARRETE ORTEGA ROSA ISABEL
ESTUDIANTE: UBE LARA LUIS ALEXANDER
PERIODO ACADÉMICO: MAYO 2018 - OCTUBRE 2018
MODALIDAD DE TITULACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
FASE DE MODALIDAD: REVISON DE INFORME FINAL
PROYECTO DE TITULACIÓN: LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DEL CENTRO EDUCATIVO "FELIPE BORJA" DE LA PARROQUIA SAN CARLOS DEL CANTON QUEVEDO.....

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DEL CENTRO EDUCATIVO "FELIPE BORJA" DE LA PARROQUIA SAN CARLOS DEL CANTON QUEVEDO.....

FASE	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC	ESTADO
REVISON DE INFORME FINAL	2018-09-14	2018-10-30	EN CURSO	77,42857142857	HABILITADO

INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

INTRODUCCIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC	ESTADO
INTRODUCCIÓN	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	70%	HABILITADO

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC	ESTADO
CAPÍTULO I	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	80%	HABILITADO

I.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC	ESTADO
IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO

I.2. MARCO CONTEXTUAL (NO SE RESUELVE)					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC	ESTADO

I.2.1. CONTEXTO INTERNACIONAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC	ESTADO
CONTEXTO INTERNACIONAL	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO

I.2.2. CONTEXTO NACIONAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC	ESTADO
CONTEXTO NACIONAL	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	70%	HABILITADO

I.2.3. CONTEXTO LOCAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC	ESTADO

CONTEXTO LOCAL	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO
1.2.4. CONTEXTO INSTITUCIONAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CONTEXTO INSITUCIONAL	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO
1.3. SITUACION PROBLEMÁTICA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. (NO SE RESUELVE)					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
1.4.1. PROBLEMA GENERAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PROBLEMA GENERAL	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO
1.4.2. SUBPROBLEMAS O DERIVADOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PROBLEMAS DERIVADOS	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
DELIMITAN	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	70%	HABILITADO
1.6. JUSTIFICACION					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACION	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	70%	HABILITADO
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN. (NO SE RESUELVE)					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
1.7.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVOS ESPECIFICOS	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	70%	HABILITADO
CAPITULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CAPITULO II	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	70%	HABILITADO
2.1. MARCO TEORICO. (NO SE RESUELVE)					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
2.1.1. MARCO CONCEPTUAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO CONCEPTUAL	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO
2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INV. (NO SE RESUELVE)					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
2.1.2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO
2.1.2.2. CATEGORIAS DE ANÁLISIS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CATEGORIA DE ANÁLISIS	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO

2.1.3. POSTURA TEÓRICA						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
2.2. HIPÓTESIS. (NO SE RESUELVE)						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
2.2.1. HIPÓTESIS GENERAL						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
HIPÓTESIS GENERAL	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO	
2.2.2. SUBHIPÓTESIS O DERIVADAS						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
CAPÍTULO III - RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN. (NO SE RESUELVE)						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	2018-10-10	2018-10-18	TERMINADO	90%	HABILITADO	
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	2018-10-10	2018-10-18	TERMINADO	70%	HABILITADO	
3.1.1. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
3.1.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES (NO SE RESUELVE)						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
TABULAR E INTERPRETAR LOS RESULTADOS	2018-10-10	2018-10-18	TERMINADO	80%	HABILITADO	
3.2.1. ESPECÍFICAS						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
3.2.2. GENERAL						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES (NO SE RESUELVE)						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
3.3.1. ESPECÍFICAS						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
3.3.2. GENERAL						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
CAPÍTULO IV - PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
PROPUESTA TEÓRICA	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	80%	HABILITADO	
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS. (NO SE RESUELVE)						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
4.1.1. ALTERNATIVA OBTENIDA						
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
ALTERNATIVA OBTENIDA	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO	

ALTERNATIVA OBTENIDA Y ALCANCE DE LA ALTERNATIVA	2018-10-10	2018-10-11	TERMINADO	80%	HABILITADO
--	------------	------------	-----------	-----	------------

4.1.2. ALCANCE DE LA ALTERNATIVA.

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ALCANCE DE LA ALTERNATIVA	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	80%	HABILITADO

4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA. (NO SE RESUELVE)

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
-----------	-----------	--------	---------	-------	--------

4.1.3.1. ANTECEDENTES.

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	2018-10-11	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO
ANTECEDENTES	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	70%	HABILITADO

4.1.3.2. JUSTIFICACIÓN

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACIÓN	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO

4.2. OBJETIVOS. (NO SE RESUELVE)

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
-----------	-----------	--------	---------	-------	--------

4.2.1. GENERAL.

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVOS	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	80%	HABILITADO

4.2.2. ESPECÍFICOS.

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	80%	HABILITADO

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA. (NO SE RESUELVE)

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
-----------	-----------	--------	---------	-------	--------

CAPITULO IV	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	90%	HABILITADO
-------------	------------	------------	-----------	-----	------------

4.3.1. TÍTULO.

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
TÍTULO	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	70%	HABILITADO

4.3.2. COMPONENTES.

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
COMPONENTES	2018-10-16	2018-10-18	TERMINADO	70%	HABILITADO

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA. (NO SE RESUELVE)

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
-----------	-----------	--------	---------	-------	--------

BIBLIOGRAFIA.

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
BIBLIOGRAFIA	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	80%	HABILITADO

ANEXOS.

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANEXOS	2018-10-24	2018-10-26	TERMINADO	70%	HABILITADO



NAVARRETE ORTEGA ROSA ISABEL
DOCENTE TUTOR



UBE LARA LUIS ALEXANDER
ESTUDIANTE