



**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO**

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN**

**DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**

**TEMA:**

**DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA  
DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS  
DEL PRIMER AÑO BÁSICO DE LA ESCUELA  
LUIS AUGUSTO MENDOZA MOREIRA  
DEL CANTÓN LA LIBERTAD**

**AUTORES:**

**Lic. MARIJINA YADIRA GONZÁLEZ SORIANO**

**DIRECTORA DE TESIS**

**Lic. ISABEL LEAL, MSc.  
GUAYAQUIL – ECUADOR**

**Octubre 2015**



## Declaración Expresa

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta  
Tesis de grado, me corresponde exclusivamente; y, el patrimonio  
intelectual de la misma, a la "UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL"

Reglamento de Exámenes y títulos profesionales de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE  
GUAYAQUIL



---

Lic. Marijina Yadira González Soriano

C.I. 0913040754

## **DEDICATORIA**

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a mis hijos Xavier, Erick, Barbarita y Roger por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mi querida madre y hermana quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales.

A mis compañeros y amigos presentes y pasados, quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegrías y tristezas y a todas aquellas personas que durante estos dos años estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño maravilloso se haga realidad.

Gracias a todos.

**Lic. Marijina González Soriano.**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios en primer lugar por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora, en segundo lugar a cada uno de los que son parte de mi familia a mi madre querida Maximiliana Soriano Tigrero, mi segunda madre mi abuelita que desde el cielo me da su bendición, a mi hermana, a mi esposo, a mi compañero Robert y a mis hijos adorados por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora. A mi tutora de tesis quien me ayudo en todo momento MSc Isabel Leal Maridueña.

**Lic. Marijina González Soriano.**

## Índice General

Portada .....	II
Declaración Expresa.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
RESUMEN.....	1
ABSTRACT .....	2
INTRODUCCIÓN .....	3
CAPÍTULO I.....	6
1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
1.1.- Antecedentes.....	6
1.2. Problema de investigación.....	8
1.2.1.- Planteamiento del problema.....	8
1.2.2. Formulación del problema de Investigación.....	13
1.2.3 Sistematización del problema de investigación.....	14
1.3. Objetivos de la investigación.....	14
1.3.1.    Objetivo General.....	14
1.3.2. Objetivos Específicos.....	14
1.4 Justificación de la Investigación.....	15
1.5 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
1.5.1 Marco teórico .....	18
1.5.2. MARCO CONCEPTUAL DE TÉRMINOS.....	36
1.6 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	38
1.6.1 HIPÓTESIS GENERAL .....	38
1.6.2 HIPÓTESIS PARTICULARES.....	38
1.6.3 VARIABLES.....	39
1.7. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
1.7.1 TIPO DE ESTUDIO .....	42
1.7.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN .....	42

1.7.3. FUENTES DE INFORMACIÓN .....	43
1.8 RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS .....	48
CAPÍTULO III .....	75
3. PROPUESTA.....	75
3.1 Introducción y datos informativos .....	75
3.1.1 Introducción.....	75
3.1.2 Datos informativos .....	75
3.3 Objetivos .....	76
3.3.1 Objetivo general .....	76
3.3.2 Objetivos específicos .....	76
3.4 Justificación e importancia .....	77
3.4.1 Justificación.....	77
3.4.2 Factibilidad.....	78
3.5 Fundamentación .....	78
3.5.1 Fundamentación legal .....	78
3.5.2 Fundamentación pedagógica.....	79
3.5.3 Fundamentación psicológica .....	79
3.5.4 Beneficiarios .....	79
3.5.5 Impacto social.....	80
Bibliografía.....	120
ANEXOS.....	123

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Pág.
Gráfico Nº 1 Método activo.....	23
Gráfico Nº 2 Organigrama de la Escuela Mendoza.....	46
Gráfico Nº 3 Estadística de pregunta uno a docentes.....	52
Gráfico Nº 4 Estadística de pregunta dos a docentes.....	53
Gráfico Nº 5 Estadística de pregunta tres a docentes.....	54
Gráfico Nº 6 Estadística de pregunta cuatro a docentes.....	55
Gráfico Nº 7 Estadística de pregunta cinco a docentes.....	56
Gráfico Nº 8 Estadística de pregunta seis a docentes.....	57
Gráfico Nº 9 Estadística de pregunta siete a docentes.....	58
Gráfico Nº 10 Estadística de pregunta ocho a docentes.....	59
Gráfico Nº 11 Estadística de pregunta nueve a docentes.....	60
Gráfico Nº 12 Estadística de pregunta diez a docentes.....	61
Gráfico Nº 13 Estadística de pregunta uno a padres de familia.....	62
Gráfico Nº 14 Estadística de pregunta dos a padres de familia.....	63
Gráfico Nº 15 Estadística de pregunta tres a padres de familia.....	64
Gráfico Nº 16 Estadística de pregunta cuatro a padres de familia.....	65
Gráfico Nº 17 Estadística de pregunta cinco a padres de familia.....	66
Gráfico Nº 18 Estadística de pregunta seis a padres de familia.....	67
Gráfico Nº 19 Estadística de pregunta siete a padres de familia.....	68
Gráfico Nº 20 Estadística de pregunta ocho a padres de familia.....	69
Gráfico Nº 21 Estadística de pregunta nueve a padres de familia.....	70
Gráfico Nº 22 Estadística de pregunta diez a estudiantes.....	71

## ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Pág.
Tabla Nº 1 Operacionalización de Variables.....	35
Tabla Nº 2 Tabla de población.....	38
Tabla Nº 3 Tabla de muestra.....	40
Tabla Nº 4 Tabla de resultados de pregunta uno a docentes.....	52
Tabla Nº 5 Tabla de resultados de pregunta dos a docentes.....	53
Tabla Nº 6 Tabla de resultados de pregunta tres a docentes.....	54
Tabla Nº 7 Tabla de resultados de pregunta cuatro a docentes.....	55
Tabla Nº 8 Tabla de resultados de pregunta cinco a docentes.....	56
Tabla Nº 9 Tabla de resultados de pregunta seis a docentes.....	57
Tabla Nº 10 Tabla de resultados de pregunta siete a docentes.....	58
Tabla Nº 11 Tabla de resultados de pregunta ocho a docentes.....	59
Tabla Nº 12 Tabla de resultados de pregunta nueve a docentes.....	60
Tabla Nº 13 Tabla de resultados de pregunta diez a docentes.....	61
Tabla Nº 14 Tabla de resultados de pregunta uno a padres de familia....	62
Tabla Nº 15 Tabla de resultados de pregunta dos a padres de familia....	63
Tabla Nº 16 Tabla de resultados de pregunta tres a padres de familia....	64
Tabla Nº 17 Tabla de resultados de pregunta cuatro a padres de familia	65
Tabla Nº 18 Tabla de resultados de pregunta cinco a padres de familia....	66
Tabla Nº 19 Tabla de resultados de pregunta seis a padres de familia.....	67
Tabla Nº 20 Tabla de resultados de pregunta siete a padres de familia.....	68
Tabla Nº 21 Tabla de resultados de pregunta ocho a estudiantes.....	69
Tabla Nº 22 Tabla de resultados de pregunta nueve a estudiantes.....	70
Tabla Nº 23 Tabla de resultados de pregunta diez a estudiantes.....	71
Tabla Nº 24 Tabla de Recursos.....	85
Tabla Nº 25 Cronograma de Actividades.....	86



**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**“DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA  
DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES”.**

**Autor:** Marijina González Soriano  
**Tutora:** Isabel Leal Maridueña

### **RESUMEN**

Los niños y niñas de la educación básica elemental, específicamente los de primer año de educación básica fundamentan su desarrollo en la ejecución de actividades recreativas, las mismas que se basan en el nivel cognitivo y de desarrollo intelectual que deban tener cada uno de ellos, ese desarrollo tiene mucho que ver en los conocimientos previos adquiridos a lo largo de su crecimiento, los mismos que se fortalecen al llegar a la educación regular escolarizada, claro está que en muchos de los casos las experiencias en grupos de estudio antes de ingresar al primer grado están netamente especificados a las experiencias que tienen en los centros de desarrollo o de estimulación temprana, llamados ahora centros de educación inicial en todos sus niveles, es necesario tomar en cuenta que estos centros no son escolarizados, por ende su conocimiento parte de las experiencias previas que cada uno de ellos tiene tanto en su hogar como en los centros antes mencionados; sin embargo la educación de estos infantes se basa mucho en la realización de actividades o juegos recreativos donde se relacionan el conocimiento que se requiere socializar y compartir según los bloques curriculares establecidos para la educación básica de grado uno. Los juegos recreativos buscan desarrollar en los estudiantes habilidades y destrezas de toda índole, pero de manera especial las habilidades psicomotrices, las cuales combinan la motricidad gruesa y fina con la criticidad y el pensamiento, volviendo a los estudiantes unos elementos activos y de un pensamiento crítico y creativo importante para el desarrollo personal e integral de cada uno de los niños y niñas del primer grado de educación básica, los mismos que le podrán servir para toda su etapa académica en todos los niveles de escolaridad propuestos por el sistema educativo actual basándose en la educación de calidad y calidez.

**PALABRAS CLAVES:** Juegos recreativos, habilidades, psicomotricidad.



REPÚBLICA DEL ECUADOR

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**“DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA  
DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES”.**

**Autor:** Marijina González Soriano

**Tutora:** Isabel Leal Maridueña

### **ABSTRACT**

Children of elementary basic education, specifically first-year basic education development based on the execution of recreational activities, they are based on cognitive and intellectual development level that must have each of them, that development has much to do on previous knowledge acquired during their growth, they are strengthened to reach the regular school education, it is clear that in many cases the experience in study groups before entering the first grade are clearly specified to the experiences they have in the center of development or early stimulation, now called pre-schools at all levels, it is necessary to note that these centers are not in school, hence his knowledge of previous experiences which each have at home as in the aforementioned centers both; however the education of these children is largely based on the realization of recreational activities or games where the knowledge required relate socialize and share blocks according to established curriculum for basic education in grade one. Arcade games aim to develop students' skills and abilities of all kinds, but especially psychomotor skills, which combine with gross and fine motor criticality and thought, returning students and active elements of critical thinking and important for personal and integral development of each creative children from the first grade of elementary school, they will serve you for all of your academic stage at all levels of education offered by the current educational system based on the quality education and warmth.

**PALABRAS CLAVES:** Recreational games, abilities, psychomotor.

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación tiene como principal objetivo proponer a las maestras de primer año de educación básica toda la ayuda necesaria para desarrollar correctamente el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la ejecución de juegos recreativos, los mismos que se realizaran tanto dentro como fuera del salón de clases y permitirán a los niños y niñas el desarrollo de destrezas y habilidades psicomotrices y cognitivas que le permitirán mejorar el nivel cognitivo y la adaptabilidad al entorno educativo.

La presente investigación se encuentra integrada por tres capítulos, los cuales se basan fundamentalmente en el desarrollo del proyecto; es aquí donde se hace presente la investigación realizada en el centro de estudios, que es la Unidad Educativa Luis Augusto Mendoza Moreira, del cantón La Libertad; se pudo observar que los y las docentes del grado uno o como anteriormente se llamaba primer año de educación general básica, no efectúan adecuadamente la aplicación de los juegos recreativos tomando en cuenta el nivel y los contenidos de los bloques curriculares, evidenciando en la tarea docentes los cambios que sugiere el sistema educativo ecuatoriano.

La investigación efectuada en la institución educativa tal como se demuestra a continuación y en su estructura está compuesta por un primer capítulo con una exposición a cerca de todo lo relacionado a los juegos recreativos, los mismos que se aplicaran durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para poder desarrollar las habilidades psicomotrices, además de mejorar ostensiblemente el rendimiento académico y el nivel cognitivo de los estudiantes del primer año básico, así como también relacionar con los perfiles de salida y destrezas con criterio de desempeño

que se deben ejecutar en el aula de clases para obtener un aprendizaje significativo, una aprendizaje para la vida.

En la actualización curricular que actualmente el sistema educativo ecuatoriano presenta es importante mencionar la aplicación de estrategias que allí manifiesta, de las técnicas y métodos innovadores que fomenten el auto aprendizaje de los estudiantes mediante el descubrimiento de los contenidos basándose en la experimentación y en la investigación que efectúen los estudiantes, es decir el aprender haciendo se manifiesta dentro del desarrollo del currículo destinado para cada nivel educativo, teniendo en los juegos a más de la distracción un medio para el aprendizaje además del desarrollo integral del ser humano a lo largo de su carrera académica y se preparación hacia un estándar profesional que le sirva para el desarrollo de la sociedad .

En la escuela Luis A. Mendoza Moreira al igual que en otras, se está experimentando cambios que de una u otra manera buscan mejorar el nivel educativo de cada uno de los estudiantes, además para elevar el nivel de prestigio y calidad educativa que busca el sistema educativo actual con todas sus reformas, es necesario incrementar la preparación, los conocimientos y adaptarse a todos los cambios que este tiempo se exige al docente ecuatoriano e innovar las estrategias y metodologías para impartir las clases en todos los niveles educativos teniendo como base el ciclo del aprendizaje.

Una vez aplicada las encuestas a docentes y a padres de familia se efectúa el análisis de los resultados obtenidos en las encuestas antes mencionadas, las mismas que se detallan en el segundo capítulo; para dicho análisis se contó con la ayuda del directivo, docentes y estudiantes, y con seguridad determinar el problemas y la posible solución al mismo tomando en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes del grado uno de educación general básica.

Con la recolección de los datos generados por la aplicación de los instrumentos de investigación a los miembros de la comunidad educativa se procedió a efectuar el análisis pertinente, donde se pudo establecer la comparación con las hipótesis planteadas, las mismas que responden a los resultados de la encuesta a fin de encontrar la solución a la problemática detectada.

En el tercer capítulo se encuentra la propuesta que de una u otra manera será el instrumento para solucionar la problemática encontrada en la investigación, donde se diseña una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar las habilidades psicomotrices, las mismas que se aplicaran durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el instrumento antes mencionado servirá de apoyo para las maestras parvularias de la institución, además este instrumento permitirá adquirir conocimientos y ejecutarlos a la vez de acuerdo a la realidad, teniendo como objetivo principal la satisfacción de las metas planteadas en el objetivo educativo general.

La correspondiente propuesta permitirá que la enseñanza tome un rumbo diferente y que los niños y niñas puedan aplicar los conocimientos adquiridos en su entorno, en su comunidad, sintiéndose capaces de conseguir nuevos conocimientos y saberes basados en la experiencia y el descubrimiento para ser aplicados en el desarrollo de destrezas, de técnicas, de habilidades psicomotrices y cognitivas que fomente el desarrollo integral y personal.

## **CAPÍTULO I**

### **1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **1.1.- Antecedentes.**

La investigación realizada en el contexto del presente proyecto se pudo obtener varios temas relacionados, tomando en cuenta que para los estudiantes del grado uno es muy necesaria la innovación y por ende la variación del modelo educativo, implementando siempre actividades que requieran la participación permanente de los estudiantes, siendo el punto referencial más alto el de los juegos tradicionales y recreativos, basándose en la aplicación de estrategias así como también en el desarrollo de destrezas motrices finas como gruesas con su respectiva aplicación de criterios intelectuales

Para el presente trabajo se pudo encontrar temas relacionados con el mismo, de otras universidades y con otras temáticas pero con la misma esencia, incluso desagregados para cada una de las asignaturas del conocimiento; pero manteniendo el concepto básico de la presente investigación y por su puesto la base esencial de lo que necesitamos encontrar como pedestal del presente trabajo investigativo

Entre los temas se encontró: "Diseño de una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños de segundo grado; en este tema aplicado en una escuela del cantón salinas, donde se observa la aplicación y ejecución de juegos recreativos dentro del proceso de clases, en que la aplicación de estrategias marcará el desarrollo correcto de las habilidades y destrezas de cada estudiante.

Además de aquel tema se pudo obtener también: Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de niños y niñas; esto en la Universidad de Eloy Alfaro de Manabí, y así muchos temas relacionados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de los infantes teniendo como referencia el protagonismo de cada infante en su jornada de clases

Los juegos recreativos representan un aporte fundamental dentro del desarrollo personal del estudiante, desarrollo que le permitirá un mejor desenvolvimiento y adaptabilidad al entorno educativo, una mayor captación de conocimientos, contenidos y saberes para así volverlos buenos y excelentes individuos desde temprana edad con mayor seguridad para afrontar situaciones adversas en el diario vivir.

Los juegos recreativos son actividades únicamente lúdicas, practicadas dentro de la jornada de clases en espacios acondicionados para los estudiantes buscando principalmente la diversión, el disfrute de actividades de los protagonistas de la actividad (niños y niñas), así como también el liberar energías y más que nada favorecer la interrelación y la sociabilidad dentro del grupo de estudiantes de primer año básico para fortalecer su desarrollo integral, social y personal.

A este tipo de juegos también se los considera como un medio para satisfacer el tiempo libre dentro del pleno desarrollo de las destrezas y habilidades, la respectiva utilización del tiempo mediante la ejecución de juegos recreativos es fundamental condición dentro de la formación integral de cada individuo, el cual se ve orientado a la realización de actividades que generen una actitud placentera y por ende el fortalecimiento de los valores que cada día deben ser alimentados en los niños y niñas.

Es importante tomar en cuenta que dentro de la actual educación el desarrollo de habilidades, el descubrimiento de la realidad y del entorno busca acrecentar la inquietud en los estudiantes con el fin de que puedan luego buscar los temas que le sean necesarios para completar su conocimiento, desarrollar su criticidad, fomentar el intelecto mediante la búsqueda de nociones o conocimientos que sean un complemento de la verdad aprendida.

## **1.2. Problema de investigación.**

### **1.2.1.- Planteamiento del problema.**

El desarrollo del periodo de clases en la mayoría de instituciones educativas que ofrecen la educación general básica se encuentra complementado con la escolaridad de estudiante de primero de básica que según los nuevos lineamientos del sistema educativo pasaran a ser grado uno de educación básica, aquí se comprende a los estudiantes de 5 y 6 años de edad, los mismos que requieren de un proceso de adaptabilidad y ambientación al proceso educativo de enseñanza y aprendizaje.

La ambientación para poder captar la atención de los infantes es necesaria, porque en esa corta edad está marcado en la realización de juegos motivadores, que se relacionen con el momento del aprendizaje y del tema que va a ser tratado por las maestras parvularias responsables de ese nivel educativo en las diferentes instituciones, indistintamente en la jornada que le toque laborar tomando en cuenta la necesidad educativa de la comunidad y del entorno que le rodea.

Sin embargo es importante resaltar que durante el desarrollo de clases los niños deben estar en constante motivación, la misma que debe relacionarse con la realidad y las necesidades educativas de cada uno de los infantes, de cuyo previo conocimiento y de sus expectativas en relación con las experiencias previas de ese conocimiento nuevo que ya posea desde casa.

Se ha podido evidenciar que dentro del desarrollo de clases los juegos y canciones aplicadas por la maestras parvularias en muchos de los casos no se relacionan con el tema que se va a estudiar con el grupo de niños de primer año de básico, esto es porque los temas a interpretar en muchas de las ocasiones son ajenos a la realidad de los estudiantes, o también porque no son atractivos en su melodía, es allí donde las maestras optan por repetir los anteriores temas con el fin de mantener entretenidos y atentos a los estudiantes aunque en realidad no tengan nada que ver con el tema de estudio.

De la misma manera que con las canciones o dinámicas motivacionales, los juegos recreativos aplicados dentro del salón de clase y en la hora de recreación fuera (sea esta en receso o en las clases de aprendiendo en movimiento o en educación física) se vuelven como salvavidas el repetirlos cuando se evidencia que los estudiante no le prestan la debida atención o no es del agrado de los mismos, ya sea por su temática, reglamento, normas de acción o por el desarrollo de los mismos, dado que en su mayoría pueden ser muy complejos para el nivel de comprensión y captación de los niños y niñas de primer año básico.

Es necesario tomar en cuenta que muchos de los niños que ingresa al sistema educativo escolarizado y no escolarizado vienen de hogares donde la estimulación que reciben es influyente en el conocimiento previo de cada uno de los estudiante, además se debe de tener en cuenta la conformación y la estabilidad de los hogares de estos niños y niñas así como también la motivación intrínseca que cada uno de ellos recibe de parte de sus padres, tutores o familiares.

En muchos de los casos los infantes que llegan al primer año básico, lo hacen de la mano de familiares, es decir de tías, abuelitas etc., tomando en cuenta que ante la necesidad laboral y de sostenimiento familiar se hace necesario el trabajo de los dos miembros principales del hogar, además en otros casos la ausencia marcada de uno de ellos lleva a los estudiantes a estar relegado al cuidado de terceras personas.

Ante esta realidad los espacios de tiempo y lugar para el debido esparcimiento de los estudiantes, la no asistencia de los padres de familia, representantes legales o tutores familiares produce una alta inclinación por no efectuar actividades de desarrollo físico e intelectual, todo esto por no contar con el tiempo necesario para compartir momentos de esparcimiento y distracción entre los miembros de la familia (padres e hijos); ante esta situación los infantes se vuelvan retraído e incluso en muchos casos temerosos de participar en varias actividades escolares o en juegos que requieran movimiento físico, sin embargo este tipo de estudiantes es muy limitado gracias a los centro de desarrollo y crecimiento que en la actualidad ayuda a la inserción de los pequeños al sistema educativo.

Es importante reconocer que muchos de los niños llegan a la escuela con un repertorio de canciones, dinámicas o juegos aprendidos desde casa de manera empírica o por estimulación dirigida de los centros de atención infantil, de entre los cuales tenemos a los CNH CNN Y CIBV, los cuales tienen una importante connotación dentro del crecimiento y el desarrollo integral de los niños y niñas previo al ingreso al sistema educativo regular escolarizado, recordando que los centros antes mencionados no estar dentro del estándar escolarizado.

Tomando en cuenta la información anterior se puede evidenciar que no es relevante en la actualidad la falta de docentes de educación parvularia, debido a que la mayoría de instituciones educativas cuentan con el personal titulado para el nivel de estudio, incluso con las reformas educativas actuales la gran mayoría de establecimientos cuentan con maestra titulares (con nombramiento definitivo o provisional), sin embargo lo que realmente hace falta es una constante preparación y actualización curricular y pedagógica en lo referente a los juegos utilizados dentro del proceso de clases en el primer año básico.

La constante preparación y actualización en temas pedagógicos y didácticos es muy importante para la preparación docente y por ende para el desarrollo óptimo de la

jornada de clases, lo que permitirá en cierta manera tener siempre la atención y participación de los niños y niñas de 5 y 6 años correspondientes al primer año básico, así como también al desarrollo de destrezas y habilidades necesarias para el correcto aprendizaje y adaptación al entorno educativo.

Un punto muy importante dentro de este análisis de la problemática de los juegos recreativos es propiamente lo dicho, los espacios de recreación, que en varios casos son muy limitados, es importante recordar que dentro del currículo educativo se relaciona mucho del desarrollo intelectual, el desarrollo afectivo y el desarrollo físico dentro del entorno del estudiante.

Si bien es cierto en varias instituciones, en especial las de sostenimiento particular los espacios para la recreación son muy limitados, y se enmarcan solamente en la cancha del patio principal, que en ciertos casos es del tamaño de una aula de clases; y las aulas de clases del tamaño de habitaciones pequeñas, donde el docente se ve muy limitado para desarrollar actividades que indiquen recreación y desarrollo pleno de destrezas y de motricidades.

En el establecimiento educativo Luis Augusto Mendoza M. donde se oferta la educación general básica, la misma que comprende el primer año básico se evidencia que los niños y niñas que se educan allí tienen un espacio amplio para la recreación y también la institución posee juegos recreativos necesario para el desarrollo de habilidades y destrezas físicas e intelectuales, además de dos patios muy amplios (una cancha múltiple y una cancha de tierra)

El espacio para el desarrollo de actividades recreativas es el suficiente para atender a los dos paralelos que posee la escuela de primer año básico, así como también a toda la población estudiantil de la educación general básica, no solo para las actividades con implementos de desarrollo motriz, sino también para las actividades

que se relacionan con el desarrollo de habilidades, destrezas y criticidad siguiendo una norma, patrón o instrucciones de ejecución.

La institución educativa se encuentra ubicada en el cantón La Libertad, barrio 10 de agosto (sector céntrico del cantón), y cuenta con todos los niveles educativos de la educación básica: educación inicial, educación general básica (educación elemental, educación media y educación superior), además las maestras que laboran a más de su titulación necesaria y requerida cuentan con la experiencia necesaria, sin embargo se pudo evidenciar que la utilización de determinados juegos no estaban acorde con los temas de estudio ni tampoco con la realidad del nivel educativo de los estudiantes de primer año básico.

Los niños y niñas poseen una energía innata propia del desarrollo global de la sociedad, el desarrollo de tecnologías y la utilización de herramientas tecnológicas hace que el niño, niña y adolescente tenga una mentalidad más despierta y activa con relación a la educación de años anteriores, por ende ante esa mentalidad y energía activa que cada uno de los estudiantes lleva a su aula de clases requiere de la aplicación de otras técnicas y de otras metodologías de trabajo que permitan el protagonismo de cada uno de ellos y además de la pericia del docente como guía, tutor o moderador del proceso educativo.

Es muy importante recordar que para que los estudiantes obtengan un pleno desarrollo integral es necesario con ellos la aplicación de los juegos recreativos con la constante actividad física e intelectual que permita el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los estudiantes pertenecientes al grado uno de la educación general básica, tomando en cuenta que la edad cronológica de los niños y niñas genera una fijación en la ejecución de actividades motoras.

### 1.2.1.1 Causas y Consecuencias

Cuadro N°-1

<b>Causas</b>	<b>Consecuencias.</b>
1. Escasa aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo de la clase 2. Falta de recursos didácticos para desarrollar actividades con los estudiantes 3. No planteamiento de habilidades psicomotoras y destrezas con criterio de desempeño 4. Ausencia del desarrollo de habilidades psicomotrices en los estudiantes de grado uno.	1. Actividades improvisadas durante el desarrollo de la clase 2. Estudiante desatendidos por parte de la docente 3. Escaso desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes 4. Poco desarrollo en las habilidades psicomotrices de los estudiantes de grado uno

Fuente: Esc. Luis A. Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González.

### 1.2.2. Formulación del problema de Investigación.

¿Consiguen los juegos recreativos desarrollar habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año de educación general básica de la Escuela Luis A. Mendoza Moreira del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena?

### **1.2.3 Sistematización del problema de investigación.**

1. ¿Los juegos recreativos se utilizan para desarrollar habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año básico?
2. ¿De qué manera influye en el desarrollo de habilidades psicomotrices la aplicación de los juegos recreativos?
3. ¿Cuáles son los juegos recreativos que aplica el docente en el desarrollo de la clase con los estudiantes de grado uno de educación básica?
4. ¿Los juegos que se efectúan en la jornada de clase permiten el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de primer año de educación básica?
5. ¿Cómo se puede lograr el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año básico mediante la ejecución de juegos recreativos?

### **1.3. Objetivos de la investigación.**

#### **1.3.1. Objetivo General.**

- Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del primer grado mediante el uso de una guía didáctica en la Unidad Educativa Luis A. Mendoza Moreira.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos.**

- Determinar los juegos recreativos que son utilizados por las docentes parvularias para el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los estudiantes de grado uno.

- Detectar la influencia que tienen los juegos recreativos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje
- Identificar los juegos recreativos que son empleados en la jornada de clases con el fin de desarrollar las habilidades psicomotrices en los estudiantes de grado uno de la educación general básica
- Establecer el aporte de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de grado uno.
- Elaborar una guía didáctica de juegos recreativos para las docentes parvularias a fin de que puedan aplicarla para desarrollar las habilidades psicomotrices en los estudiantes de grado uno de educación básica.

#### **1.4 Justificación de la Investigación.**

La investigación del presente proyecto especialmente se basa en el desarrollo y ejecución de las actividades de clase de estudiantes del primer año básico, el mismo que mediante la realización de juegos es como adquieren sus conocimientos, los mismos que estarán plenamente plasmado en la planificación diaria que se efectúa en cada clase.

Dentro del sistema educativo ecuatoriano se están experimentando muchos cambios de fondo y de forma, empezando por la aplicación de la reforma curricular, la aplicación y publicación recientemente hace pocos años atrás del currículo de primer año básico y la realización de capacitaciones permanentes de actualizaciones pedagógicas y curriculares; así como también la estructuración de la carga horario, de los contenidos de los bloques curriculares, el sistema de calificación de los mismos, las evaluaciones de las destreza, etc.

Es importante tomar en cuenta que anteriormente los niños de 5 y 6 años no recibían una adecuada formación, esto debido a que antes no estaba escolarizado el primer año básico, dado que ese tipo de enseñanzas solamente estaba supeditado a otros centro educativos llamados jardines de infantes, donde en base a un programa no curricular se le daba nociones a los infantes, las mismas que variaban entre un centro y otro, además en varios de aquellos lugares también se ofertaba el maternal para niños de menor edad.

Ante estas situaciones el mismo sistema implantó la red de guarderías que cumplían una función similar acogiendo a grupos de niños y niñas de distinta edad, los cuales efectuaban las mismas funciones y actividades, que en muchos de los casos se limitaban solamente a brindar cuidado y alimentación a estos niños y niñas mientras los padres realizaban labores destinadas al trabajo o al hogar.

Estas guarderías no tenían actividades plenas de desarrollo, sino que más bien eran actividades recreativas y sostenedoras, hay que tomar en cuenta que quienes estaban al frente de estos centros de atención infantil eran madres comunitarias, es decir personas sin preparación académica para la enseñanza de niños de edad escolar, y sin un medio de verificación de aquellas actividades.

En la actualidad esos centros han desaparecido sin embargo se han implementado otros que en cierta forma cumplen la misma función pero de manera más organizada y evaluada, los mismo que ayudan en la generación de conocimientos nuevos y encausar aquellos que los infantes ya poseen en relación a la manera empírica en que los adquieren.

Básicamente en estos centros se imparte la formación motriz en el desarrollo de destrezas, habilidades en base a la manipulación de materiales concretos que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa y fina según su nivel, a la adaptación al entorno educativo y al manejo de recursos didácticos; además con la ejecución de

juegos y actividades recreativas se activan conocimientos que les servirán para su formación integral y a la continuidad en los demás años escolares.

La educación general básica en la actualidad cuenta con el primer año básico como el inicio escolarizado de la educación de los niños y niñas, este inicio de la educación propiamente dicho no se da en este grado, sino que se da en la educación inicial 1 y 2 que ahora se oferta en todos los centro de estudio, sin embargo la educación inicial no se la considera una etapa escolarizada sino una etapa de adaptación y adiestramiento de actividades que facilitaran el desarrollo académico en el primer grado.

Es pos tal razón que se pudo evidenciar que los niños y niñas de primer año de educación básica necesitan de muchas actividades lúdicas y recreativas en el desarrollo de sus objetivos de clase para alcanzar las metas planteadas y desarrollar las destrezas necesarias para nivel académico, además los contenidos se deben impartir y compartir de tal manera que ello vallan descubriéndolo a medida que manipulan objetos u observan realidades de su entorno.

Sin embargo en lo observado en los paralelos de primer año básico la aplicaciones de los juegos recreativos en muchos de los casos no se relacionan al tema de estudio, dado que los estudiante no asimilan las ordenes, o reglas del mismo y por ende quedan sin reacción o sin actividad, como también realizan lo que observan de sus compañeros sin que esas sea la real intención del juego, ni la enseñanza que del mismo se quiera dar.

También se pudo evidenciar las limitaciones en relación a la cantidad de juegos que se pueden aplicar en relación a los temas de estudio, esto se debe a que las maestras no cuentan con un material de apoyo que les permita tener una variedad de juegos recreativos que les sean útil en la aplicación de captación de

conocimientos de acuerdo a los contenidos de los bloques curriculares que posee el primer año de educación básica.

Ante estas situaciones se hace necesaria la implementación de una guía didáctica de juegos recreativos para que las docentes parvularias los puedan ejecutar en todo el desarrollo de los contenidos de los bloques curriculares, observando la realidad de las necesidades educativas de los estudiantes, del material o recurso didáctico que posean y del espacio necesario para su respectiva ejecución, tomando en cuenta que su aplicación conlleva al desarrollo de habilidades psicomotrices en cada uno de los niños y niñas de primer año básico.

Es importante también tomar en cuenta que todo juego o actividad recreativa como su mismo nombre lo indica son actividades que permiten el esparcimiento, la relajación, el cambio de mentalidad, la oxigenación del cuerpo y del cerebro y por ende el incremento e incentivo del ánimo para realizar las actividades educativas.

## **1.5 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1 Marco teórico**

#### **1.5.1.1 El juego**

El juego es una actividad generadora y recreativa que se lleva a efecto entre los seres humanos y también en ciertos animales con el objetivo de distraerse, de disfrutar de una actividad o de movimiento corporal, la cual garantiza el goce de quienes la practican y en muchos de los casos de quienes la presencian, sean estos familiares, amigos o personas que son espectadores del mismo.

**La actividad recreativa que por lo general cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas**  
Definición.D, (2015)

El juego se define tomando en cuenta la cantidad de participantes en el mismo, así como también por las normas o reglas que son las que determinan las actividades o movimientos que debe hacer los jugadores o de los que ellos puedan realizar tomando en cuenta el lugar, el tiempo y los implementos con los que se realice, sin embargo cada juego representa un aprendizaje que requiere de una actividad introductoria que dentro del proceso del juego haga cumplir los objetivos del juego.

El juego desde su concepción establecen diferencias con varias de las actividades que pueden resultar similares, entre ellas: el deporte, la manifestaciones de arte, incluso el trabajo práctico en ningún momento indica la obligatoriedad de efectuar las actividades; sin embargo el juego se lo considera una actividad importante dentro del ámbito educativo permitiendo a más de la diversión de quienes lo practican, la oportunidad de captar un conocimiento, o transformar un contenido en aprendizaje permanente o significativo con la ejecución el juego.

**El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución y que requiere de mucha constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos.** Definición.C (2015)

El juego no implica un fin consciente, tampoco una práctica exclusiva para un determinado fin, por el contrario ese objetivo que se busca alcanzar con el juego es la distracción permanente, la movilidad que conlleva el ejercicio físico y mental, la satisfacción de relajarse por un momento determinado y en cierta manera olvidarse de la realidad actual, trasladándose a un mundo propio y común real y ficticio durante la realización del juego.

El juego en si dentro del desarrollo de la persona se encuentra ocupando un lugar muy importante tanto física como intelectualmente que ayudará al individuo a desarrollar destreza, habilidades y técnicas que en un futuro le podrán servir, sea estas para su contribución en la sociedad o para su desenvolvimiento personal y profesional, dentro de su comunidad, trabajo, entorno social, entre otros, logrando además un protagonismo innato que le permitirá afrontar distintos tipos de situaciones en un determinado momento.

Además el juego se cataloga como una actividad vital que implica el desarrollo emocional del ser humano dentro del proceso de socialización y adaptación, por lo general más se desarrollan estos aspectos en la infancia, dado que es en esa etapa en que el niño y la niña desarrollan capacidades físicas y mentales, habilidades, destrezas, entre otros; los mismos que contribuyen a la adquisición y consolidación de patrones de comportamiento, de socialización y de interrelación con las demás personas y con el mundo.

Es importante tomar en cuenta que durante los primeros años de la infancia, los niños y niñas por naturaleza se sienten en la necesidad de descubrir el mundo que les rodea, sin embargo su comportamiento y actitud frente a ese mundo es un gran limitante, dado que la gran mayoría de infantes se sienten cohibidos, temerosos frente a situaciones desconocidas, lo cual lleva a que su timidez se agrande y en muchos de los casos sea una fuerza poderosa que le impida siquiera el conocer conceptos básicos de alguna situación, lugar o persona.

Este limitante en ciertos niños si no le es tratada a tiempo para que salga de esa situación puede provocar un trauma o trastorno de actitud frente a la sociedad durante sus años escolares y en muchos casos hasta en la etapa adulta. Es por eso que se pueden observar infantes que no hablan, no actúan y no participan en las actividades escolares y coartan su propio desenvolvimiento y desarrollo.

El juego permite a los niños y niñas reconocer lo valioso que son los patrones de juego, lo cual le conlleva a mejorar el nivel de destrezas y habilidades que cada uno posee fortaleciendo la responsabilidad y el desarrollo personal integral de cada individuo.

El juego conlleva en su desarrollo distinta evolución y se convierte para el niño en la forma de interactuar consigo mismo (los bebés) con su juego solitario o con otros en distintas etapas y transiciones (juegos de equipo, colaboración, etc.), facilitan el desarrollo de sus capacidades de individualización, esto es, Yo con mi entorno físico y social del que me diferencio y en el cual se desarrolla.

**El juego es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño. De un tiempo a esta parte, los juegos tradicionales están siendo sustituidos por videoconsolas, juguetes electrónicos, ordenadores, etc.; en definitiva objetos que hacen que el niño juegue en solitario y de una forma sedentaria y poco enriquecedora. López, (2010)**

### **1.5.1.3 Origen del juego**

A lo largo de la historia de la humanidad el juego siempre ha existido como un medio de relajación o de esparcimiento y diversión; desde los primeros rasgos de la humanidad, remontándose a la antigua Roma, al tiempo de Jesús cuando muchos

niños juegan según varios relatos o pasajes bíblicos; y que decir de la misma Grecia, que fue donde se tiene mayor información de juegos antiguos.

Siempre el juego se ha manifestado dentro del desarrollo humano y en el curso de la historia, ante tal aseveración se puede manifestar las siguientes etapas representativas del juego:

- El juego presente en la época clásica de la humanidad: En Grecia como en Roma la realización del juego de niños era una actividad que se realizaba constantemente y representaba una actividad constante en la cotidianidad de los pequeños.
- En la era medieval: Los juegos en la era medieval se realizaban con la representación de figuras animales o humanas, las cuales constituían los elementos del juego.
- El juego en la Edad Media: El juego sofisticado estaba destinado a la clase social más elevada, la cual elaboraba juguetes para sus niños y sus niñas, relacionados a la realidad de la sociedad de la época.
- En la etapa moderna: El juego en la edad moderna representa un medio de distracción y relajamiento, no solamente para los niños y niñas, sino también para las personas adultas, en las cuales buscan desahogar tensiones y familiarizarse con otras personas mediante el juego.
- En el siglo XVII es donde surge el pensamiento pedagógico moderno, el cual concibe el juego educativo como un elemento propicio para facilitar el aprendizaje.
- El juego en el siglo XVIII: En este siglo se ve al juego como un medio o instrumento de tipo pedagógico, el cual se aplica con fuerza entre los filósofos, tomando en cuenta que se trataba de obtener la aplicación de un

sistema educativo útil y agradable, el mismo que para los responsables de la educación se vuelve una meta inalcanzable, porque en su mayoría era impartida por la iglesia.

- El siglo XX, el juego: La industrial y su revolución provoca en sus habitantes limitaciones de tiempo tanto así que los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar, es por esto que surge un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de distracción y juegos que permitirán el entretenimiento en otros espacios de tiempo

#### **1.5.1.4 Diferencia entre juego y deporte**

Es importante considerar que del juego se deriva el deporte, o que el deporte se relaciona con el juego tanto en la reglamentación, número de participante y actividades ejecutable, sin embargo en el juego no se obliga a tener un ganador a base del descuido de los demás, simplemente se juega por distracción, en cambio el deporte debe tener un ganador, debe tener una marca que cada día debe ser menor o mayor según la naturaleza del juego.

En el juego se busca descansar no solo el cuerpo sino también la mente, mediante la realización de actividades, grandes o pequeñas, sencillas o complejas; mientras que en el deporte se busca lograr un objetivo que en muchos de los casos no da satisfacción a los participantes, ni mucho menos a los espectadores, el juego es más natural, el deporte es más prefabricado.

**El juego es una actividad inherente del ser humano y por ello se destacan es las diferentes épocas de la historia su evolución, nos solo en saber cómo se jugaba sino también los materiales que se usaban para recrear a los niños y las niñas. (DECROLY, 2009)**

### **1.5.1.5 Características del juego**

Las características del pueden ser explícitas o generales, tomando en cuenta el lugar donde se desarrolla y los objetivos que persigue y por su puesto la enseñanza que se requiere del mismo, además el juego por su naturaleza y sin distingo de ninguna clase es de tipo distractor, que inyecta optimismo y alegría al ejecutarlo, busca el esparcimiento dentro de niños, jóvenes y adultos que se identifican con el juego antes, durante y después del mismo.

El lugar y tiempo son características importantes dentro del desarrollo del juego y que cumplen con el objetivo básico que es la distracción y el sano esparcimiento, tanto de los participantes como de los espectadores del mismo, es importante señalar que en la actualidad se puede ser participe directo del juego no solamente estando en el lugar en que se desarrolla, sino también al verlo luego de haberse efectuado; entre las características más notorias generales se pueden mencionar las siguientes:

- Es un movimiento libre y espontáneo, el juego además se convierte en una actividad que es propicia de cambio para la construcción libre de su espíritu creador.
- El juego en muchos de los casos se orienta sobre la misma práctica, en la cual se desarrolla.
- El jugador por lo general siempre está pendiente de la actividad a realizarse

### **1.5.1.6 El desarrollo del niño en la infancia a través del juego**

Durante la primera infancia del niño siempre se encuentra rodeado de actividades que representan el juego, o de elementos u objetos que facilitan la captación de la

atención del pequeño, sean estas actividades o elementos estimuladores o entretenedores, tales como:

- los chinescos,
- masticadores,
- cajitas musicales,
- juguetes de gomas flexibles o
- carteles de colores

Los mismos que deben estar relacionados con la edad y con el ambiente en donde se desarrollará durante su infancia, además es importante también señalar la aptitud de quien esté a su cuidado y de la imaginación que esta personas tenga, porque ella le llevará a un nivel de distracción necesario según la circunstancia.

#### **1.5.1.7 Importancia del juego**

El juego constituye una de las ocupaciones primordiales de los niños y niñas, además se convierte en un estímulo que le permite adquirir mayores capacidades, mayores oportunidades de desarrollo psicomotriz, cognitivo, físico y social; facilitando sus capacidades creadoras innovadoras y de descubrimiento tanto así que los niños y niñas crecen con el juego y se desarrollan plenamente en su intelectualidad.

El juego es muy importante en el desarrollo del niño desde su corta edad dado que el juguete es uno los implementos que primero reciben luego de nacido, los mismos que a medida que va creciendo se van incrementando, no solo en su forma sino que también en su complejidad.

Es notorio que el niño en todo momento está jugando, sea con un recurso o con su imaginación, este juego primario del niño se refleja mucho en su comportamiento,

actuando en muchos de los casos de la misma manera que en su juego favorito o tomando actitudes de constante repetición incluso cuando duerme, por tal motivo cada una de las actividades que efectúa el niño van de la mano de la enseñanza que requiere que el participante aprender.

El juego de los niños se diferencia mucho del juego que realizan las niñas, es importante observar que por su diferencia de sexo las niñas contienen mayor complejidad en sus juegos mientras el de los niños es más variado aunque mucho más fácil de entender o realizar, es decir las niñas expresan su juego de una manera más sutil que en muchas ocasiones es repetitivo pero con nuevos ingredientes, personajes accesorios, en cambio el de los varones es sencillo y un poco más rudo en su concepción.

#### **1.5.1.8 El juguete**

El juguete representa una parte muy importante de los juegos individuales y colectivos realizados con objetos, de allí su nombre juguete; entre estos los mejores son aquellos que más se prestan para satisfacer las fantasías infantiles, en varios casos muchos de los niños se adhieren a su juguete preferido para relatar historias fantásticas con tramas y desenlaces propios de las mejores películas de ciencia ficción de Hollywood.

Los juguetes preferidos por los niños son aquellos elaborados por materias primas o básicas, esto es por su forma y uso que varían según su necesidad, también es notorio recalcar que con el avance de la sociedad los juguetes han ido evolucionando en su fondo y en su forma, teniendo de distintos tipos y según los niveles de crecimiento de los niños y niñas, así como también de la complejidad de la necesidad y de la realidad del entorno del niño.

Para los niños pequeños, la arena, el papel, la arcilla, los tacos, los bloques, las cuerdas, los carretes y el agua también son materiales que le proporcionan muchas actividades lúdicas en las que el gozo de imaginar, de crear de innovar y experimentar es intenso y se renueva de forma constante.

Existen además juguetes que tienen mucho éxito, ellos son los que permiten los movimientos, las reproducciones de animales, muñecas, de personajes, además en este grupo sobresalen los de la construcción que son los favoritos de los pequeños porque les permite crear juguetes en modelos nuevos, también los juguetes musicales sean estos los que tiene sonidos preestablecidos o los que ayudan a crear melodía con la manipulación de ellos.

Los juguetes además están globalizados al igual que la sociedad, sin embargo no todos los niños tienen el acceso a adquirir determinados juguetes, ya sea por su marca o forma o por la imagen a quien representan; es allí donde los juguetes pueden influenciar en el desarrollo del niño, le pueden ayudar a crecer en conocimiento, en habilidades, en destrezas, en criticidad y en muchos casos en un elevado coeficiente intelectual

La importancia de los juguetes va en aumento tanto así que los estudios cinematográficos han desarrollados películas donde los principales actores son juguetes

#### **1.5.1.9 Beneficios del juego**

Los beneficios que produce realizar actividades motrices y lúdicas dentro del juego son muy importante en el desarrollo integral del individuo, entre ellos tenemos:

- Satisface aquellas necesidades básicas de ejercicio físico y corporal.

- Es una excelente vía para poder expresar sus ideas y realizar todos aquellos deseos que se relacionen con la actividad del juego.
- La imaginación del juego brinda las facilidades para la maduración de ideas
- Con los juegos que se realizan a base de imitación de roles o conductas que el servirá en un futuro inmediato
- El juego permite la socialización con otros infantes, incluso entre niños y niñas.

#### **1.5.1.10 Los juegos educativos**

Los juegos por lo general son de carácter entretenido o distractores, sin embargo muchos de los juegos tienen una enseñanza que se desarrolla a lo largo del mismo, o pueden tener dentro de su reglamento cierto tipo de complejidad que necesariamente requiere de algún tipo de preparación de los jugadores.

Los juegos instructivos se manifiestan en la ejecución de tareas dirigidas, las mismas que además de buscar un objetivo buscan también el desarrollo de destrezas y habilidades, dando incentivo para desarrollar estrategias y técnicas que permitan hacer a un jugador más diestro que los demás, mejorando su desempeño y retentiva frente a los demás participantes.

Los juegos educativos en su esencia buscan generar un conocimiento y un aprendizaje significativo con la realización de actividades dirigidas y específicas con un nivel de complejidad que toma en cuenta el nivel educativo que posee cada estudiante según su etapa de estudio, el entorno y los materiales que se utilizarán dentro del mismo.

Muchos de esos juegos educativos se enmarcan en el desarrollo de destrezas, las mismas que se generan tras la realización de movimiento y la retentiva memorísticas para poder recordar ciertas actividades y técnicas que entre jugares ponen en práctica.

#### **1.5.1.11 La psicomotricidad y el juego**

**La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Monchamp, E (2008)**

Los juegos de movimiento, suelen ser utilizados como una especie de preparación importante para efectuar el proceso del aprendizaje tomando en cuenta que favorecen la psicomotricidad, la coordinación, el equilibrio, además de la orientación en el espacio y en el tiempo, también dentro de los aspectos que son claves para todo el aprendizaje posterior y la concepción de un aprendizaje significativo, de un aprendizaje basado en experiencias y descubrimiento.

#### **1.5.1.12 Tipos de juego**

El juego en su gran concepto general se lo define como una actividad exclusivamente recreacional, en la cual el objetivo primordial es la diversión y la distracción de las personas que intervienen en la actividad; en ciertas ocasiones también son utilizados con fines educativos demandando la participación de varios integrantes para poder desarrollarlos, ante esta situaciones define los juegos en varios tipo, los cuales a continuación se presentan:

- **JUEGOS TRADICIONALES.**- Estos juegos son aquellos que se transmiten de generación en generación utilizando como medio de comunicación la tradición familiar o social de la comunidad

Este tipo de juego puede provenir de una región o de un país específico con normativas o reglas muy parecidas a otros juegos tomando en cuenta el entorno del juego, el tiempo, la realidad de lugar y los habitantes, los mismos que siempre relacionan el juego con la historia de cada lugar.

- **JUEGOS POPULARES.**- Los juegos populares por lo general no tiene un origen conocido, dado que este tipo de juego pasa de generación en generación como los tradicionales de manera oral, los mismos que pueden variar según los lugares donde se practiquen aunque esto represente un cambio de nombre.
- **JUEGOS DE MESA.**- Los juegos de mesa como lo indica su nombre necesitan de un tablero donde se desarrolla el juego propiamente, este tipo de juego requiere de la participación de más de un aunque en muchos de estos juegos se involucran al azar en el desarrollo del mismo, existen otros que implican estrategia, técnicas, destrezas y lógica para poder alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez, el ludo, el Monopoly, entre otros.
- **VIDEOJUEGOS:** Estos juegos en la actualidad son los más populares, porque permiten el desarrollo de la imaginación, el control mental y la coordinación motriz al efectuar las actividades requeridas en el juego. Los videojuegos incluyen distintos géneros como aventura, estrategia, lucha, educacionales, entre otros. Ejemplos de videojuegos son: San Andres, Street Fighter, entre otros.
- **JUEGOS DE ROL:** Este tipo de juego hace referencia a la interpretación individual y grupal de los estudiante mediante la representación poética de

situaciones vividas o imaginadas, permitiendo el desarrollo de la mentalidad al ingeniar otro tipo de situación e improvisando en los diálogos que deben seguir, en ciertas ocasiones con los participantes se manifiesta una mayor dinámica y jocosidad al juego.

#### **1.5.1.13 Habilidades**

**La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio. Casi todos los seres humanos, incluso aquellos que observan algún problema motriz o discapacidad intelectual, entre otros, se distinguen por algún tipo de aptitud. Definición A (2015)**

La habilidad supone un conocimiento para realizar una actividad determinada, relacionada con la capacidad que el individuo tenga para poder desarrollarla, sin embargo el término de capacidad no se lo mide con la cantidad de retener algo, sino con la preparación o experiencia que se posea para poder ejecutar una acción o una actividad, es decir capacidad intelectual, esa capacidad en un determinado momento le puede servir para afrontar situaciones similares que requieran de una aplicación compleja.

Para el desarrollo de las habilidades muchas de las personas y dependiendo de la actividad señalada pueden utilizar recursos o herramientas que facilitan la tarea o son necesarias para la realización de las mismas y por ende la satisfacción del cumplimiento por el propio esfuerzo, además que también se puede tomar en cuenta la satisfacción de los espectadores del juego, en donde participan niños la satisfacción es de los padres y demás familiares, donde la alegría y gozo incluso es en mayor grado en los espectadores que en los mismos participantes.

**Las habilidades básicas que moldean las aptitudes para la adquisición de conocimiento, y se relacionan con acciones ejecutadas en la vida cotidiana, incluso cuando el sujeto no se encuentra en un espacio de aprendizaje como la escuela o la universidad (podría ser incluso el espacio laboral). Acciones como planificar, observar, realizar análisis, clasificaciones, descripciones, plantear argumentos, comparaciones, síntesis o generalizaciones son modalidades donde ponemos en juego nuestra habilidad intelectual. Olagasti, (2011)**

#### **1.5.1.14 Habilidades psicomotrices**

Las habilidades motrices están supeditadas a todas aquellas actividades relacionadas con el movimiento, sean estas actividades de motricidad gruesa o de motricidad fina, de complejidad o sencillas, las mismas que se vinculan con el pensamiento necesario para la realización de las mismas, desarrollando la creatividad, la criticidad y el ingenio para desarrollar el juego en sí y también nuevas adaptaciones que le permiten incrementar su conocimiento en bases a la experimentación.

#### **1.5.1.15 La psicomotricidad**

La psicomotricidad como tal se manifiesta en los niños y niñas de forma permanente cuando efectúan actividades como: correr, saltar, jugar con la pelota; además se pueden aplicar diversos tipos de juegos los cuales deben estar orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño y de la niña que participa del juego, mediante la realización de estos juegos los infantes podrán eficientemente desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

### **1.5.1.16 Importancia y beneficios de la psicomotricidad**

La Psicomotricidad durante los primeros años de vida del infante muy importante ser desarrollada, porque aporta valiosamente en el crecimiento intelectual, afectivo y social del infante, favoreciendo la interrelación con su entorno, tomando en consideración las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas, sus capacidades intelectuales, sus momentos afectivo de crecimiento intelectual y personal; entre los más importante se pueden mencionar los siguientes:

- A nivel motor, le permitirá al infante dominar su propio movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, a los estudiantes les permiten el mejoramiento de la memoria, la atención, la concentración y la creatividad del infante.
- A nivel social y afectivo, permitirán a los niños y niñas conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás dentro y fuera de su entorno.

### **1.5.1.17 Importancia de las habilidades psicomotrices**

Las habilidades motrices son muy importante porque guardan estrecha relación entre el desarrollo físico y el desarrollo intelectual, dado que al desarrollar actividades se ponen de manifiesto las actitudes físicas y cognitivas, las mismas que se irán desarrollando a medida que se efectuó la actividad y no solamente desarrollando, sino que se irán organizando para tener éxitos en la actividad.

**La ventaja de saber cuáles son las capacidades básicas que deben tener los niños de acuerdo a su edad nos permite identificar a tiempo si el niño presenta dificultades en su desarrollo y aprendizaje, por lo tanto, estaremos a tiempo de buscar ayuda si es que es necesario. Sepúlveda, (2015)**

Los niños en la etapa escolar es cuando más desarrollan destrezas y habilidades concernientes a sus conocimientos, por lo tanto los conocimientos previos que posean y la capacidad física para realizar determinadas actividades dentro del aula de clases, fuera de ella (en el patio escolar) o en los mismos hogares de cada uno de ellos es muy importante.

En la escuela por lo general los niños y niñas desarrolla juegos nuevos, muchos de ellos incluyen roles y plena participación de la creatividad, basta solo con observar por un momento un juego determinada para que ellos puedan adaptarlo y efectuarlo según su condición y de acuerdo al entorno que posean, conjuntamente con las elementos didácticos con los que cuenten.

## **FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

Psicológicamente los juegos son utilizados para orientar un alivio mental y emocional, relacionándolo directamente con la realidad del individuo, con su entorno y con las relaciones que mantengan con os seres inmediatos en su vida, es en este caso cuando la aplicación de los juegos busca solucionar un problemas mental o una situación difícil de sobrellevar, la misma que le produce limitaciones para desenvolverse normalmente en la sociedad.

**Los juegos inciden en el desarrollo de la psicomotricidad, nos dan información positiva acerca del mundo exterior, también fomentan la génesis intelectual. En psicología el juego en niños permite el descubrimiento del “sí mismo”. En el juego reglado, se puede perder. Esto posibilita una función de final no asegurado y por lo tanto interesa, ya que está igualmente abierto a la victoria o a la derrota y podemos ver qué reacción toma el niño ante la posibilidad de alguna de estas dos situaciones. [www.psiconotas.com](http://www.psiconotas.com) (2015)**

Los juegos representan un papel importante en el desarrollo psicomotriz de los niños asociados al desarrollo mental e intelectual porque generan una fortaleza en el desarrollo de la memoria y en la innovación de actividades frente a determinado juego o al rol que cada niño tiene dentro de uno, o el rol que puede adquirir después del mismo, es decir hacer variaciones para permitir la participación de otros miembros o de incluso sus mismos padres o familiares, en este caso le darán el papel más importante dentro del juego.

### **FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA**

Los juegos por su naturaleza se efectúan en su gran mayoría entre varias personas, dado a este aspecto el juego se lo considera un nexo para la relación entre personas de una comunidad, que en varios de los casos cuando son juegos en el que intervienen muchos participantes, casi no todos se conocen.

**La sociología del juego, no muy conocida por cierto, realiza un estudio exhaustivo sobre el juego, sus funciones y aplicaciones. El juego además explica por su esencia, diferentes procesos y fenómenos sociales, ya que antes de cualquier acción, existe un "juego" previo. es.scribd.com, (2015)**

Sociológicamente el juego en la actualidad también se utiliza como un medio para estrechar lazos de amistad entre pueblo y naciones, entre grupos o pequeñas asociaciones, las mismas que intercambian conceptos, ideales, costumbres; por lo general al efectuar este tipo de acciones busca un objetivo parcial pero aceptado por el conglomerado participante, así como también por las personas que indirectamente participan del juego, es decir los espectadores, los mismos que en ciertos casos viven más intensamente el juego, porque tienen una visión más amplia del terreno donde se desarrolla, además de una mayor claridad de las reglas del juego y así poseer mayores argumentos para defender su postura.

## FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Art. 298 En la constitución de la República del Ecuador se establecen asignaciones presupuestarias destinadas a la educación, a la investigación y a la innovación de métodos y técnicas actualización curricular.

Art. 347 de la Constitución de la Republica, establece que será responsabilidad del Estado:

-Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar un enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

### 1.5.2. MARCO CONCEPTUAL DE TÉRMINOS

- **Psicomotricidad.-** Capacidad psicológica y mecánica del ser humano que le sirve para relacionarse corporalmente en la sociedad y se relaciona directamente con las actividades que efectúan y las emociones q esta produce.
- **Corporal.-** Se relaciona directamente al cuerpo físico, el cual se ve involucrado en actividades emocionales y físicas.
- **Goce.-** Actitud de diversión y júbilo por la ejecución de una determinada actividad o por las actividades de terceros.
- **Espectadores.-** Que presencia un acontecimiento o una situación sin que sea participe directamente de la acción.
- **Exclusivo.-** Es específicamente de un lugar o persona, aunque también se relaciona con el tiempo, es decir se nota su presencia única.

- **Destrezas.-** Es una habilidad innata o adquirida, propia o basa en la experiencia al afrontar situaciones variadas, son acciones de cada individuo que se caracterizan por su constante fortalecimiento.
- **Trauma.-** Es una emoción causada por un acontecimiento fuerte, en muchos casos letal, produciendo en la persona limitante y barreras que le son difíciles en situaciones similares.
- **Coartar.-** Restringir, limitar, impedir efectuar acciones o situaciones que en base a la voluntad no pueden ser ejecutables.
- **Patrones.-** normativas, reglamentos, plantillas a seguir al efectuar una actividad determinada, los mismos que guían el desarrollo de ciertas acciones.
- **Medieval.-** Adjetivo que se utiliza para mencionar a la edad media en todas sus manifestaciones, sean estas acciones o personajes.
- **Protagonista.-** Participe directo de la actividad, el cual recibe el pleno contacto de la situación dentro del tiempo y espacio.
- **Psicobiológicas.-** Rama de la psicología que se basa específicamente en el estudio del alma, de la actividad mental y de la conducta emocional
- **Chinescos.-** Objeto o elemento que posee una cavidad hueca que se rellena con material solido con el fin de producir algún tipo de sonido agradable o desagradable, los mismos que sirven a manera de entretenedores.
- **Cognitivo.-** Relacionado al conocimiento, que implica la predisposición para ser captar nuevos saber y contenidos con significación y realidad.
- **Prestablecido.-** Que se establece con anterioridad para dominar la situación o evitar imprevistos que pueden acontecer sin previo conocimiento.
- **Cinematográfico.-** Relacionado al cine (cinematografía)

- **Estrategias.-** Acciones o conjunto de acciones que se llevan a cabo en un lugar determinado para obtener la meta u objetivo planteado valiéndose de objetos o elementos de apoyo
- **Complejidad.-** Grado o nivel de dificultad que limita la ejecución de acciones.
- **Habilidad.-** Es la capacidad de una persona para realizar correctamente acciones o para resolver situaciones.
- **Intelectual.-** Se relaciona con los tipos de conocimientos que tenga la persona los mismos que los aplicara en su diario vivir

## **1.6 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS Y VARIABLES.**

### **1.6.1 HIPÓTESIS GENERAL**

Existe influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades psicomotrices de los estudiantes de grado uno de educación básica del centro de estudios Luis A. Mendoza Moreira del cantón La Libertad provincia de Santa Elena.

### **1.6.2 HIPÓTESIS PARTICULARES**

- Los juegos recreativos permiten desarrollar habilidades psicomotrices en los niños y niñas de grado uno de la educación general básica.
- La aplicación permanente de juegos recreativos desarrolla las habilidades psicomotrices en infantes de grado uno
- La realización de juegos recreativos contribuye en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año de educación básica.

- La aplicación de una guía didáctica de juegos recreativos permite desarrollar habilidades psicomotrices en los infantes de primer grado de educación básica

### **1.6.3 VARIABLES**

#### **1.6.3.1 VARIABLE INDEPENDIENTE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

#### **1.6.3.2 VARIABLE DEPENDIENTE HABILIDADES PSICOMOTRICES**

**Tabla N° 2**  
**Hipótesis y variables**

<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>
<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>	<b>V. I. Los juegos didácticos</b>
	<b>V. D. Las habilidades psicomotrices</b>
<b>HIPÓTESIS PARTICULAR 1</b>	V. I. Los juegos recreativos desarrollan habilidades psicomotrices
	V. D. Las habilidades psicomotrices se desarrollan con los juegos
<b>HIPÓTESIS PARTICULAR 2</b>	V. I. La aplicación constante de juegos recreativos.
	V. D. Habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año básico.
<b>HIPÓTESIS PARTICULAR 3</b>	V. I. La importancia de los juegos activos.
	V. D. Importancia del desarrollo de habilidades psicomotrices.
<b>HIPÓTESIS PARTICULAR 4</b>	V. I. La ejecución de los juegos recreativos
	V. D. Contribución de los juegos a las habilidades psicomotrices
<b>HIPÓTESIS PARTICULAR 5</b>	V. I. La aplicación de una guía didáctica de juegos recreativos
	V. D. desarrollo de habilidades psicomotrices

Fuente: Esc. Luis A. Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González.

### Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICE
<b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS DIDÁCTICOS	TIPOS DE JUEGOS	Clases de juegos didácticos y recreativos	Escasa variación de juegos recreativos
	JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA	Juegos recreativos aplicados en la enseñanza	Poca aplicación de juegos recreativos
	PROTAGONISMO DE LOS ESTUDIANTES	Desarrollo de los juegos recreativos con participación directa de los niños y las niñas	Ejecución de juegos relacionaos a los bloques curriculares
	LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LA EJECUCIÓN DE JUEGOS	Desarrollo de habilidades y destrezas	Aplicación de juegos a los temas de clase
<b>DEPENDIENTE</b> HABILIDADES PSICOMOTRICES	RECREATIVOS		
	DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	Aplicación de juegos con temas educativos  Desarrollo de la motricidad y la psicomotricidad  Ejecución de destrezas y técnicas	Dependen del contenido  Participación constante de los niños y niñas  Desarrollan los niños destrezas en la medida del momento

## **1.7. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1 TIPO DE ESTUDIO**

El trabajo de investigación tiene un tipo de estudio que se fundamenta en el ámbito cualitativo relacionando el problema, los objetivos y los datos a recolectar, además que el estudio que se aplica en el presente trabajo investigativo es de campo y documental.

El tipo de investigación descriptiva se basa en registrar, describir, analizar e interpretar los resultados en la motivación escolar relacionando el uso y aplicación de los juegos recreativos como un medio para desarrollar las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de la Escuela Luis A. Mendoza Moreira del cantón La Libertad, que es donde se evidencia la problemática investigada.

Todo la información obtenida servirá para efectuar el análisis respectivo, justificar las causas y consecuencias del mismo en los estudiantes de primer año básico, entendiendo por su puesto la naturaleza de los medios y herramientas didácticas que las docentes parvularias puedan utilizar, en la aplicación de los juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños y niñas de primer año básico.

### **1.7.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

Los métodos de investigación utilizados para el presente trabajo son los siguientes.

**Método Científico.-** Este método de investigación fue usado principalmente en la institución educativa para poder evidenciar el problema que es objeto en la presente investigación en los niños de séptimo grado y también para determinar los recursos tecnológicos que usan los docentes dentro de su jornada de clases en todas las áreas de estudio.

**El método de observación.-** El método de observación como lo indica su esencia es uno de los medios más importantes que fueron utilizados en esta investigación, la misma que al efectuarse en el centro de estudios se seleccionó el problema, causas, consecuencias y efectos que tendrían en el proceso de aprendizaje de los estudiantes

Para realizar el trabajo de investigación y por ende la observación, primero se planteó previamente qué es lo que interesa observar es decir el problema y posteriormente se estableció el año básico en el que se efectuará la observación, además se tendrá presente también el horario en que realizará la misma, el área de estudio y los docentes; es importante en este punto definir las acciones que se va a observar, es decir si se aplica la observación al inicio de la jornada de clases, al comenzar una actividad (experiencia) o en una área específica durante toda la hora jornada.

### **1.7.3. FUENTES DE INFORMACIÓN**



Las fuentes de información que en este trabajo de investigación se aplicaron son:

#### **Fuentes primarias.**

Las fuentes primarias que se efectuaron en el presente trabajo investigativo fueron la encuesta a los docentes y padres de familia del primer de los niños y niñas de grado uno.

#### **Secundarias**

Las fuentes secundarias que se consideraron para la realización de este trabajo investigativo es la información obtenida de libros, leyes, reglamentos publicados, además de páginas web de instituciones y otras referentes al tema que aporten a la consecución de soluciones ante la problemática presentada.

## **Fuentes e Informantes**

Las fuentes e informantes para la presente investigación son los estudiantes, los docentes, padres de familia, textos, etc.

## **Población de estudio y muestra.**

La población como generalmente se conoce es el conjunto de elementos que son objeto de un estudio para obtener en base a ellos las respuesta que se necesita y descubrir las alternativas de solución al problema planteado, el mismo que tomando en cuenta la población del centro de estudios objeto de análisis está conformado en total por 80 elementos de la Unidad Educativa Luis A. Mendoza Moreira.

Los elementos de estudio en la presente investigación, es decir la población se encuentra en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, su nivel socio – económico es bajo, aunque algunos de ellos cuenta con un nivel distinto a la gran mayoría, aunque también existen varios que tiene un nivel por debajo de lo normal y los estudiantes tienen entre 5 y 6 años de edad pertenecientes a la educación básica elemental.

El trabajo se efectuará con:

80 Padres de familia.

2 Profesores.

1 Directivo.

Tabla N° 3  
Tabla de población

Población	Nº
Directivos	1
Docentes	2
Padres de familia	80
Estudiantes	80
Total	163

Fuente: Esc. Luis A. Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González.

**Técnica: encuesta.**

Al efectuar la investigación se tomó en cuenta varias técnicas para realizar la recolección de datos y el análisis de los mismos, además de aplicar la objetividad y claridad del caso para que los resultados que reflejen sean los más cercanos a la realidad que a fin de cuenta es lo que se desea cambiar, siendo la premisa básica de la presente investigación, la misma que posteriormente servirá para poder detectar varios problemas o situaciones similares.

**La observación.**

Es importante establecer que la observación es la percepción ordenada y sistemática de determinados procesos, fenómenos o características, las mismas que cuentan con un determinado fin; el mismo que se dirige a captar los aspectos más significativos del objeto de estudio; además es la técnica aplicada para identificar la problemática según el tema de investigación.

### **La entrevista.**

Como es de conocimiento general la entrevista se la considera al dialogo entre personas teniendo como objetivo el recolectar información con el fin de obtener resultados, los mismos que serán los necesarios para la tarea investigativa, esta técnica es una de la más viable para la obtención de resultados en una población, se encuentra basada en preguntas de respuestas cortas y con direccionalidad para las mismas sin dar cabida a las preguntas abiertas para facilitare el análisis estadístico de las mismas.

### **La encuesta.**

La encuesta es el medio, la técnica, el recurso, por medio del cual se pueden obtener respuestas requeridas basadas en un cuestionario, además se caracteriza porque la persona investigada se encarga de llenar el cuestionario. Esta técnica es aplicada a los estudiantes, docentes y padres de familia y en base a esos resultados se pueden obtener la información necesaria para poder aplicar la propuesta del presente trabajo de investigación.

Los resultados de dicha encuesta serán debidamente tabulados y analizados pregunta por pregunta para poder así conocer la realidad del problema así como también el entorno educativo en que se desarrolla; las debilidades de los protagonistas, actores de los mismos y los caminos, métodos o estrategias a cumplir para lograr los objetivos planteados para luego encontrar las respectivas soluciones al problema detectado.

## **1.7.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

El tratamiento de la información para el presente trabajo de investigativo se efectuó en base a la población de estudio, la misma que está integrada por un total de 83

personas; y en cuanto al tratamiento de la información, esta una vez realizada la encuesta se procede de la siguiente manera:

1.- En primer lugar se procedió a solicitar permiso a la autoridad administrativa de la institución, para poder efectuar el trabajo de investigación respectivo y poder acceder a las instalaciones de la misma.

2.- En segunda instancia se efectúa la respectiva observación tomando en cuenta el motivo de la investigación en sí, es decir la parte de la aplicación de los juegos recreativos, en cada uno de los paralelos de grado uno.

3.- En este punto se detectó el problema en el aula de clases, específicamente en el desarrollo de las habilidades psicomotrices mediante la realización de juegos recreativos en los estudiantes partícipes de la actividad.

4.- Una vez detectado el problema inmediatamente se procede a buscar las soluciones posibles que se deban aplicar para tratar de remediar la situación presenciada, en este caso con la ejecución de juegos recreativos que se deben poner en práctica para desarrollar habilidades psicomotrices de los niños y niñas de grado uno.

**Presentación de resultados:** Una vez aplicadas las encuestas a los actores del presente estudio se procede a efectuar la tabulación respectiva de resultados, al análisis inminentemente necesario y a establecer los correctivos pertinentes para remediar el problema que es objeto de nuestro estudio.

**Análisis de resultados:** El análisis de los resultados se obtienen analizando los porcentajes de cada una de las preguntas con la respuesta necesaria, se efectúa el análisis para poder obtener una idea más clara basada en los resultados de las encuestas aplicadas a docentes y padres de familia

## **1.8 RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS**

Los resultados de la investigación efectuada estarán prestos para servir de apoyo a toda la comunidad educativa, de manera especial para el desarrollo del proceso cognitivo de los estudiantes de grado uno en la educación básica elemental.

Que los docentes ejecuten correctamente los juegos a fin de desarrollar habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año básico.

Además que se le dé la correcta aplicación de los juegos activos, innovando y con la ejecución de los mismos el proceso cognitivo, tomando en cuenta el área y el temas de los bloques curriculares para desarrollar las destrezas que necesitan los niños y niñas en el ciclo de aprendizaje del nivel de estudios.

Con la aplicación de la guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños y niñas de primer grado se espera mejorar la adaptación con el medio educativo aumentando el nivel académico.

## **CAPÍTULO II**

### **2. ANALISIS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

#### **2.1 Análisis de la situación actual**

##### **Datos informativos de la institución educativa**

**Nombre.- ESCUELA LUIS A. MENDOZA MOREIRA**

**Código AMIE.- 24H00256**

**Sostenimiento.- Fiscal**

**Jornada.- matutina y vespertina**

**Número telefónico.- 042786837**

**Dirección.- La Liberta provincia de Santa Elena.**

**E-mail.- centroeducativomendoza@hotmail.com**

Tomando en cuenta que para la buena marcha administrativa de la Institución antes mencionada, es necesario observar todos los aspectos positivos y negativos que inciden en el proceso educativo, ante lo cual se ha decidido elaborar el presente documento como guía para el desarrollo de la gestión educativa, quedando establecido que está sujeto a cambios y acomodaciones relacionando los cambios de los perfiles de la actualización curricular.

#### **VISIÓN**

La institución educativa busca fortalecer con tecnología de punta el desarrollo integral de los estudiantes acorde a la diversidad educativa, con instalaciones

pedagógicas apropiadas y de manera progresiva de acuerdo a sus recursos con un enfoque inclusivo.

## **MISIÓN.**

Ser una institución que brinde una excelencia educativa educando para la vida con valores éticos, culturales, morales y sociales; atendiendo necesidades propias e individuales de acuerdo a la diversidad con claridad y calidez.

## **2.2 Análisis comparativos, evolución, tendencias y perspectivas**

### **Comparación**

La institución educativa en sus inicios impartía una educación exclusivamente para estudiantes varones tomando en cuenta que a pocos metros se encuentra la escuela Domingo Faustino Sarmiento, la misma que su enseñanza estaba preparada para niñas solamente.

En este aspecto las comparaciones son limitadas porque por genero existían diferencias, además que en el aspecto pedagógico se compartía la misma forma o modelo educativo, sin embargo en la actualidad ambas instituciones son mixtas, esto implica un cambio drástico dentro de su estructura organizacional como de su didáctica y pedagogía.

### **Tendencia**

Ante la globalización actual de la sociedad en todos los aspectos, se presenta la oportunidad de seguir las tendencias de cada uno de los modelos educativos que se presentan según la situación del entorno y la comunidad educativa.

La tecnología y la innovación educativa se encuentran presentes en los centros de estudio, sea esto con la implementación de los recursos como también de la capacitación permanente de los docentes tanto en didáctica y en pedagogía, en este aspecto se puede mencionar que en lo referente al tema de investigación existen muy pocos talleres o cursos de capacitación en relación a los juegos educativo y recreativos, lo que implica la preparación autónoma y personal.

### **Perspectiva**

Las perspectivas que se tiene de cara a la educación futura, dependen mucho de la intervención de estado con su respectiva ayuda y su colaboración en materiales, recurso e infraestructura, tomando en cuenta que ante las normativas actuales ni los municipios ni los padres de familia pueden realizar intervenciones económicas para renovar o construir infraestructura o comprar implementos, materiales o equipos para las instituciones educativas.

Sin embargo en lo referente al tema netamente educativo siempre se debe estar pendiente de los cambio y adaptaciones curriculares que son necesarios para la ejecución de actividades, las mismas que permitan mejorara y desarrollar habilidades y destrezas, haciendo que los estudiantes obtengan una formación integral no solamente en la formación académica sino en la personal.

## **2.3 Presentación de resultados y diagnósticos**

### **Análisis de resultados**

## ENCUESTA A LOS DOCENTES

### 1. ¿Conoce usted lo que son los juegos recreativos?

Tabla N° 4

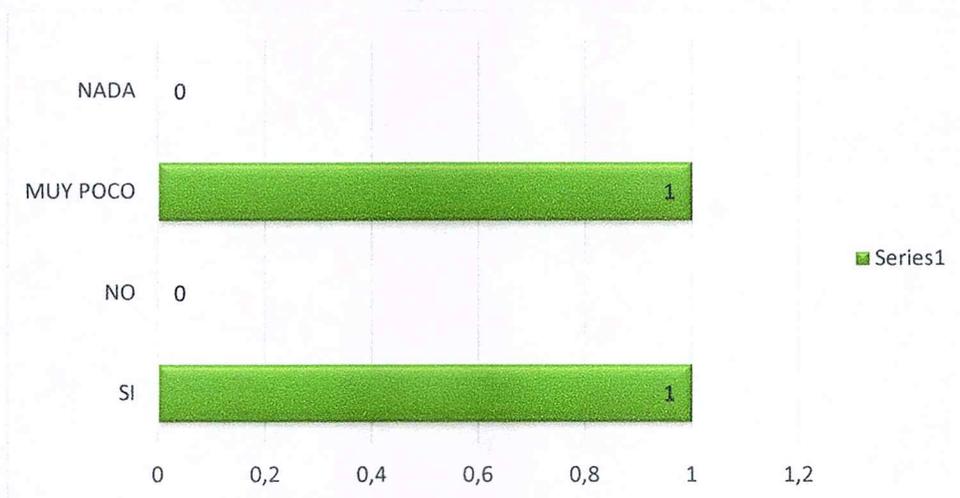
Tabla de resultados de pregunta uno a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	1	50
	NO	0	0
	MUY POCO	1	50
	NADA	0	0
TOTAL		2	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 3

Estadística de pregunta uno a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

#### Análisis:

En la presente encuesta el 50% de los docentes manifiestan conocer los juegos recreativos, mientras que el otro 50% dice conocer muy poco a cerca de este tipo de juego, sin embargo manifiestan que si efectúan juegos con los niños y niñas durante la jornada de clases.

2. ¿Considera usted que las maestras de primer año básico deben desarrollar juegos recreativos en el proceso de clases?

Tabla N° 5

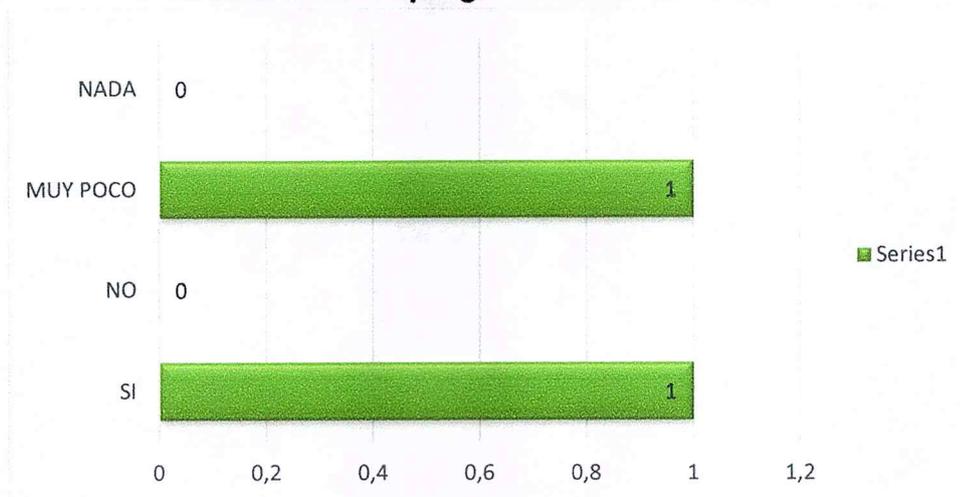
Tabla de resultados de pregunta dos a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	SI	1	50
	NO	0	0
	MUY POCO	1	50
	NADA	0	0
TOTAL		4	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 4

Estadística de pregunta dos a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

En la pregunta relacionada con la realización de los juegos recreativos en el aula de clase por parte de las maestras de educación inicial el 50% de los encuestados manifestaron que si se deben efectuar los juegos recreativos en el aula y el otro 50% indico que muy poco se deben realizar tomando en cuenta los bloques curriculares.

3. ¿Cree usted que en el grado uno los niños y niñas desarrollan habilidades mediante el desarrollo de los juegos?

Tabla N° 6

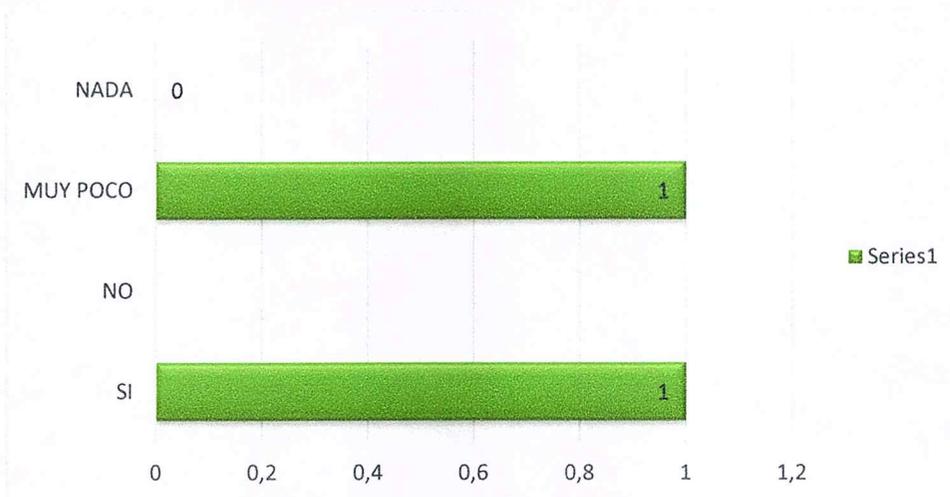
Tabla de resultados de pregunta tres a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	1	50
	NO	0	0
	MUY POCO	1	50
	NADA	0	0
TOTAL		2	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 5

Estadística de pregunta tres a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

El 50% de los consultados indicaron que los niños de primer año básico desarrollan habilidades al efectuar y participar en los juegos recreativos dentro del aula de clases, mientras que el 50% restante manifestaron que muy poco se desarrollan estos juegos.

**4. ¿Considera usted adecuados los juegos empleados por las maestras de primer grado de educación básica?**

**Tabla N° 7**

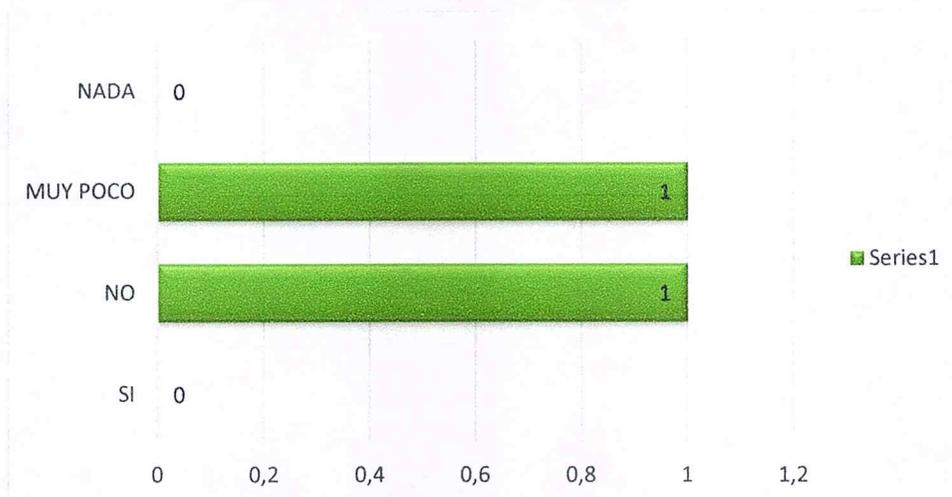
**Tabla de resultados de pregunta cuatro a docentes.**

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	SI	0	0
	NO	1	50
	MUY POCO	1	50
	NADA	0	0
TOTAL		2	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Gráfico N° 6**

**Estadística de pregunta cuatro a docentes.**



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

En la presente pregunta el 50% de las maestras encuestadas manifestaron que los juegos empleados por las maestras de primer año básico no eran los más adecuados para los niños y niñas, mientras que el 50% restante indicó que eran muy poco adecuados

5. ¿Cree usted que los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas con la ejecución de juegos recreativos?

Tabla N° 8

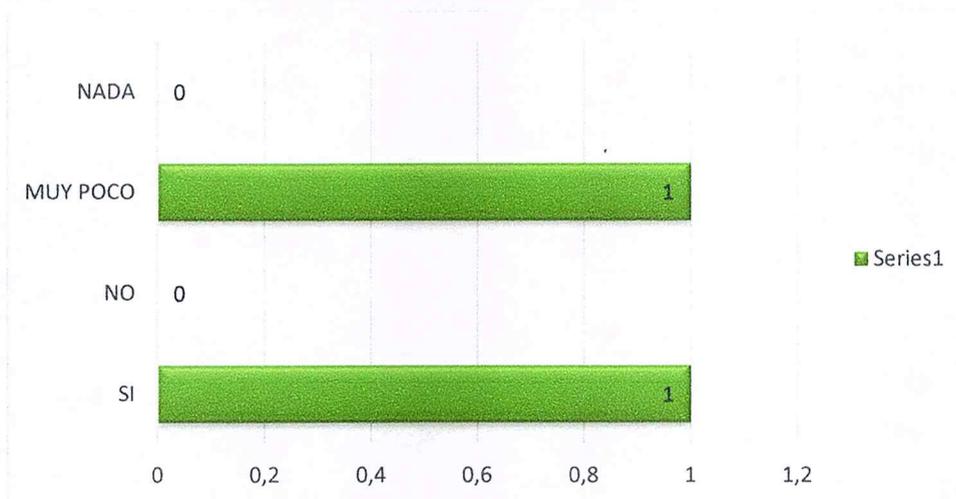
Tabla de resultados de pregunta cinco a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	SI	1	50
	NO	0	0
	MUY POCO	1	50
	NADA	0	0
TOTAL		2	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 7

Estadística de pregunta cinco a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

En la pregunta relacionada con que si los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas al ejecutar juegos recreativos el 50% de los encuestados manifestaron que sí desarrollan habilidades y destrezas, y el otro 50% indicio que muy poco las desarrollan.

6. ¿Conoce usted lo que son las habilidades psicomotrices?

Tabla N° 9

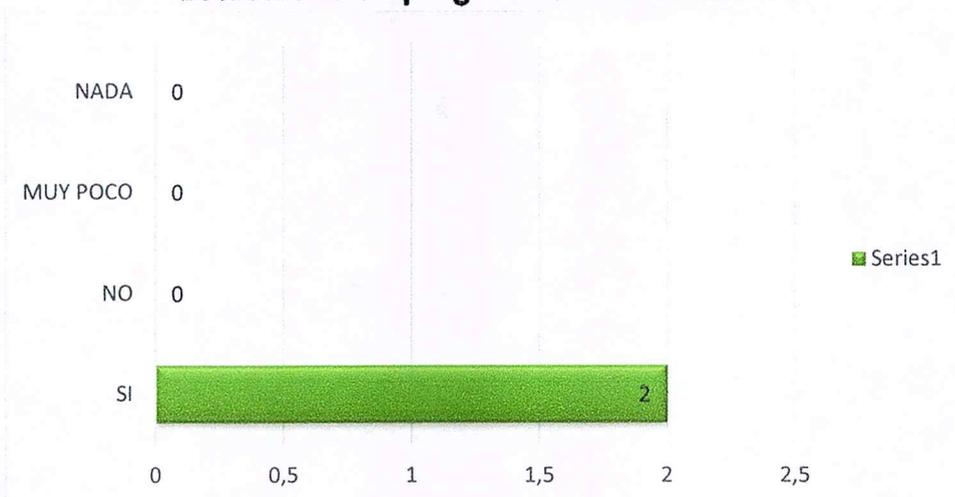
Tabla de resultados de pregunta seis a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	SI	2	100
	NO	0	0
	MUY POCO	0	0
	NADA	0	0
TOTAL		2	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 8

Estadística de pregunta seis a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

En la presente pregunta el 100% de las maestras encuestadas manifestaron que si conocen lo que son las habilidades psicomotrices, además indicaron que se relacionan mucho con los bloques curriculares para mejorar el conocimiento fortaleciendo la experiencia de los niños y niñas de primero de básica.

7. ¿Está de acuerdo en que las habilidades psicomotrices se desarrollan con la aplicación de juegos didácticos en los niños de primer año básico?

Tabla N° 10

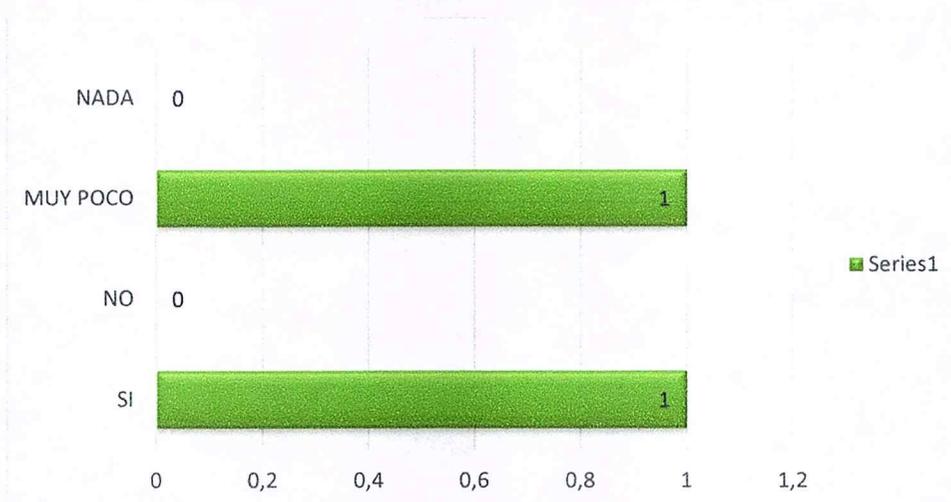
Tabla de resultados de pregunta siete a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	SI	1	50
	NO	0	0
	MUY POCO	1	50
	NADA	0	0
TOTAL		2	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 9

Estadística de pregunta siete a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

Las habilidades psicomotrices se desarrollan con la aplicación de los juegos didácticos es la presente pregunta de la encuesta, ante lo cual el 50% de las maestras indican que si se desarrollan mientras que el 50% restante menciona que muy poco son desarrolladas.

8. ¿Cree usted que es importante fortalecer el desarrollo de las habilidades psicomotrices mediante la ejecución de juegos recreativos?

Tabla N° 11

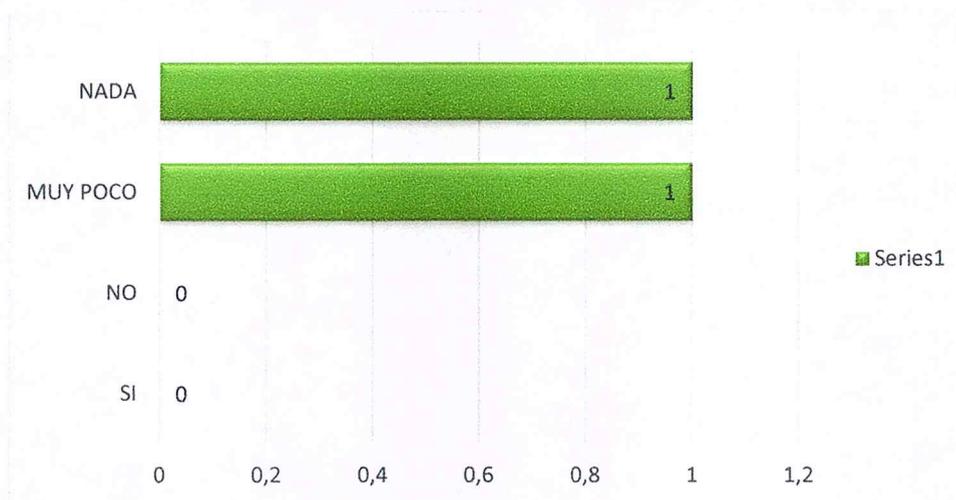
Tabla de resultados de pregunta ocho a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	SI	0	0
	NO	0	0
	MUY POCO	1	25
	NADA	1	25
TOTAL		2	50

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 10

Estadística de pregunta ocho a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

El 50% de las maestras de primer año de educación básica referente a que si es importante fortalecer las habilidades psicomotrices mediante la realización de juegos manifiestan que muy poco se desarrollan, en cambio el otro 50% indicó que en nada se desarrollan.

9. ¿Piensa usted que mediante la ejecución de juegos recreativos los estudiantes de grado uno mejoraran su adaptabilidad al entorno educativo?

Tabla N° 12

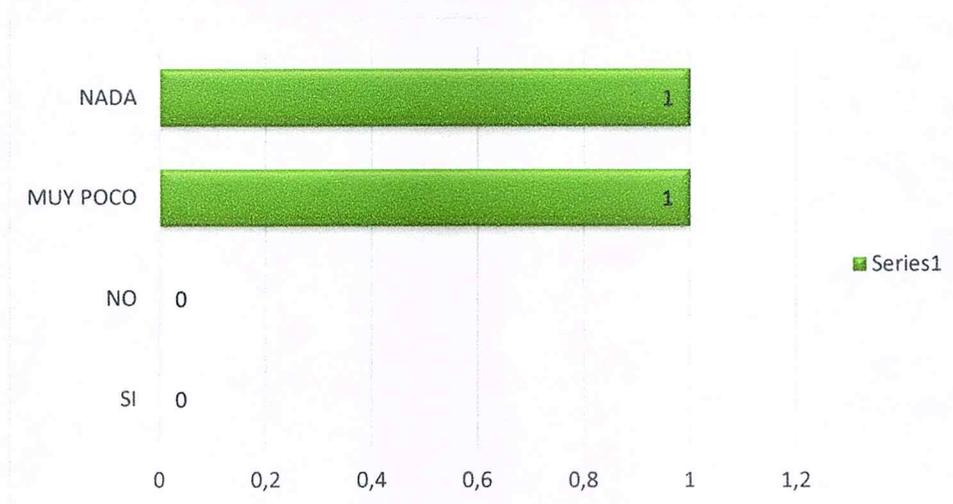
Tabla de resultados de pregunta nueve a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	SI	0	0
	NO	0	0
	MUY POCO	1	50
	NADA	1	50
TOTAL		2	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 10

Estadística de pregunta ocho a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

La ejecución de los juegos recreativos mejoran su adaptabilidad al entorno educativo es la pregunta de esta encuesta en la cual se manifiesta el 50% de las maestras que muy poco brindan la adaptabilidad, mientras que el otro 50% indica que en nada favorece la adaptabilidad.

10. ¿Considera usted que es importante el uso de una guía didáctica de juegos recreativos para los docentes con el fin de aplicarlos en el desarrollo de la clase?

Tabla N° 13

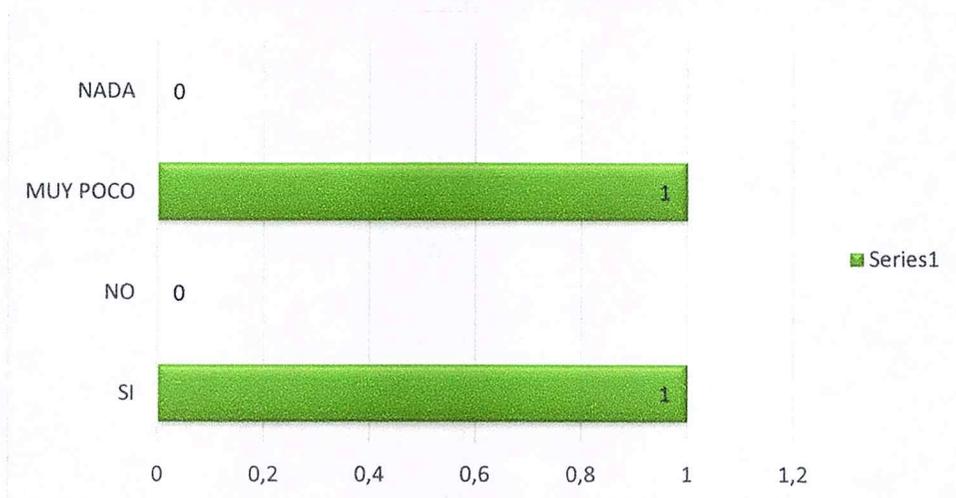
Tabla de resultados de pregunta diez a docentes.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	SI	1	50
	NO	0	0
	MUY POCO	1	50
	NADA	0	0
TOTAL		2	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 12

Estadística de pregunta diez a docentes.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

El 50% de las maestras encuestadas indican que el uso de una guía didáctica para docentes de juegos recreativos es muy importante para el desarrollo de los mismos en el aula de clases, en cambio el otro 50% que muy poco.

## ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

### 1. ¿Conoce usted lo que son los juegos recreativos?

Tabla N° 14

Tabla de resultados de pregunta uno a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	10	13
	NO	40	50
	MUY POCO	25	31
	NADA	5	6
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 13

Estadística de pregunta uno a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

### Análisis:

En lo referente a la pregunta efectuada a los padres de familia referente a si conocen los juegos recreativos el 13% manifestó que si conoce, el 50% que no saben del tema, el 25% que muy poco conoce, mientras que el 6% indico que no conoce nada del tema

2. ¿Considera usted que las maestras de sus hijos deben desarrollar juegos recreativos en el desarrollo de sus clases diarias?

Tabla N° 15

Tabla de resultados de pregunta dos a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	SI	15	19
	NO	25	31
	MUY POCO	18	22
	NADA	22	28
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 14

Estadística de pregunta dos a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

El desarrollo de los juegos recreativos en el aula de clase por parte de las maestras es el tema que se encuetó a los padres de familia, ante lo cual se obtuvo las siguientes respuestas, el 19% indico que se desarrollan, el 31% que no, el 22% que se desarrollan muy poco y el 28% que nada se desarrollan.

3. ¿Cree usted que los niños y niñas de primer año básico se estimulan en su desarrollo mediante la ejecución de los juegos?

Tabla N° 16

Tabla de resultados de pregunta tres a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	9	11
	NO	14	17
	MUY POCO	47	59
	NADA	10	13
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira

Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 15

Estadística de pregunta tres a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira

Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

El 11% de los representantes encuestados indicaron que los infantes si se estimulan al realizar los juegos recreativos, el 17% que no se estimulan, el 59% indicaron que muy poco reciben estimulación a su desarrollo con los juegos, mientras que el 13% indicó que no se estimulan en nada.

4. ¿Considera usted adecuados los juegos empleados por las maestras de primer grado de educación básica?

Tabla N° 17

Tabla de resultados de pregunta cuatro a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	SI	30	38
	NO	25	31
	MUY POCO	16	20
	NADA	9	11
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 16

Estadística de pregunta cuatro a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

En la presente pregunta en que se cuestiona los juegos empleados por las maestras de primer año básico, los padres de familia en un 38% contestaron que si son adecuados, el 31% que no lo eran, el 20% indicó que muy poco eran adecuados los juegos, mientras que el 11% dijo que en nada eran adecuados

5. ¿Cree usted que los todos los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas con la ejecución de juegos recreativos?

Tabla N° 18

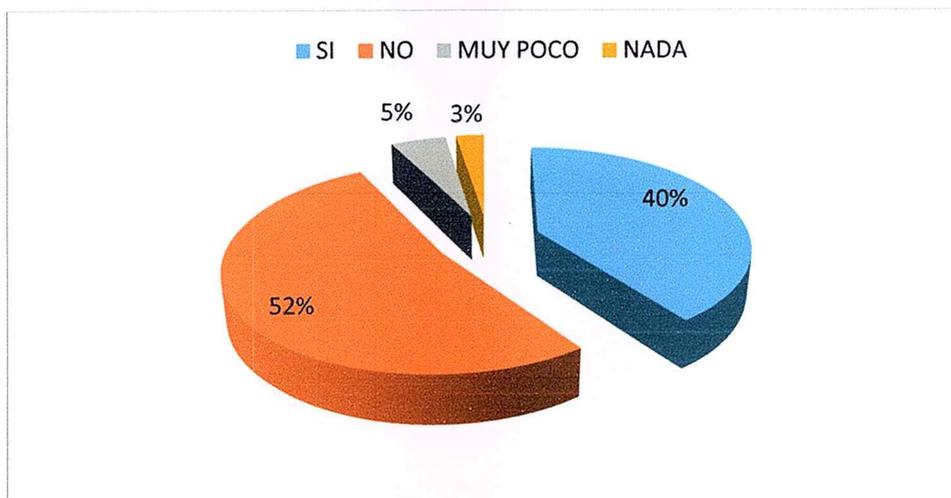
Tabla de resultados de pregunta cinco a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	SI	32	40
	NO	42	52
	MUY POCO	4	5
	NADA	2	3
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 17

Estadística de pregunta cinco a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

Los padres de familia en relación a que si los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas con la ejecución de juegos, el 40% indicó que si, el 52% que no las desarrollan, el 5 % que muy poco mientras que el 3% que en nada desarrollan destrezas ni habilidades con la ejecución de juegos recreativos.

## 6. ¿Conoce usted lo que son las habilidades psicomotrices?

Tabla N° 19

Tabla de resultados de pregunta seis a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	SI	7	9
	NO	56	70
	MUY POCO	14	17
	NADA	3	4
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 18

Estadística de pregunta seis a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

### Análisis:

En lo referente a la pregunta efectuada en la encuesta a los padres de familia relacionada con los conocimientos que tienen a cerca de las habilidades psicomotrices el 9% dijo si conocer, el 70% que no conoce, el 17% que conoce poco y el 4 % que no conoce nada referente al tema.

7. ¿Está de acuerdo en que las habilidades psicomotrices se desarrollan con la aplicación de juegos recreativos en los niños de primer año básico?

**Tabla N° 20**

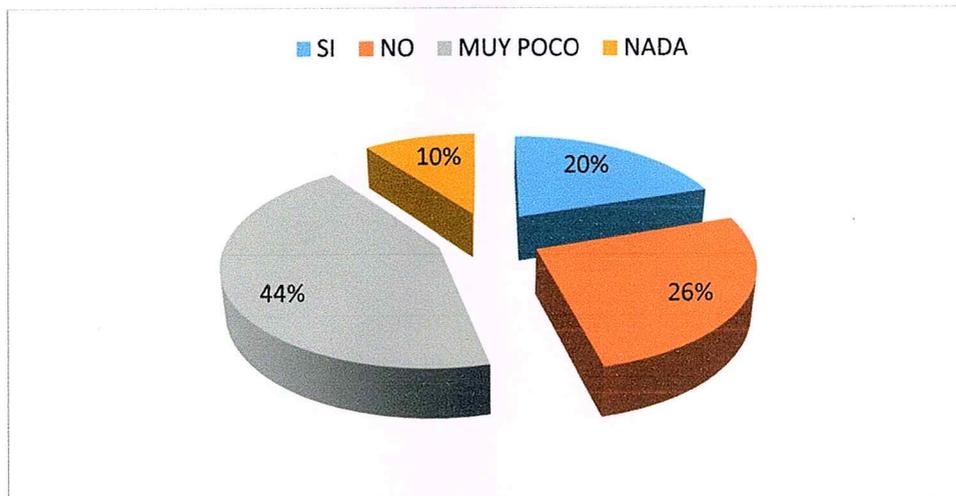
**Tabla de resultados de pregunta seis a padres de familia.**

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	SI	16	20
	NO	21	26
	MUY POCO	35	44
	NADA	8	10
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Gráfico N° 19**

**Estadística de pregunta siete a estudiantes.**



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

En la encuesta efectuada a los padres de familia el 20% manifestó que si está de acuerdo en que las habilidades psicomotrices se desarrollan con la aplicación de juegos, el 26% que no, el 44% que muy poco son desarrolladas, mientras que el 10% indica que en nada se desarrollan.

8. ¿Cree usted que es importante fortalecer el desarrollo de las habilidades de los estudiantes mediante la realización de juegos recreativos?

Tabla N° 21

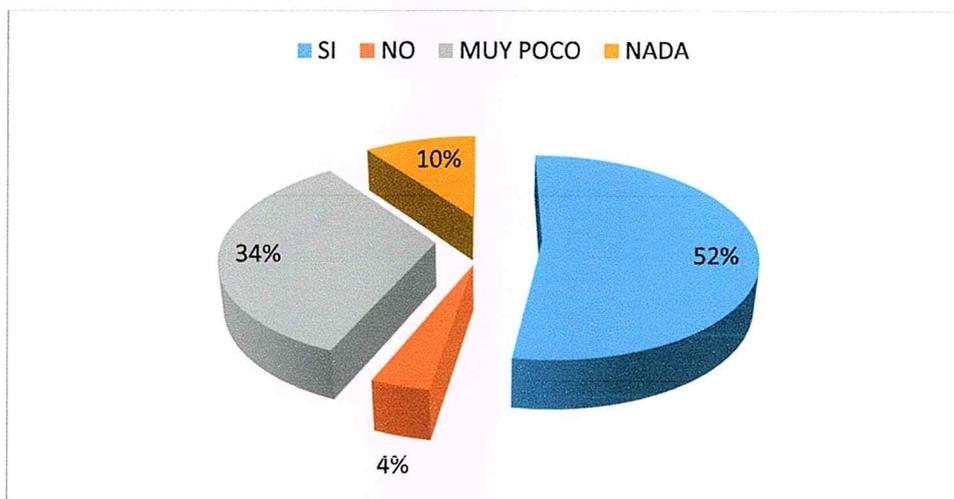
Tabla de resultados de pregunta ocho a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	SI	42	52
	NO	3	4
	MUY POCO	27	34
	NADA	8	10
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 20

Estadística de pregunta ocho a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

Los representantes manifestaron en un 52% que es importante fortalecer el desarrollo de las habilidades de los estudiantes mediante la ejecución de juegos, el 4% dijo que no, el 34% que muy poco se fortalece el desarrollo, el 10% indicó que en nada se fortalece el desarrollo.

9. ¿Piensa usted que mediante la ejecución de juegos recreativos los estudiantes de primer año básico mejoraran su adaptabilidad al entorno educativo?

Tabla N° 22

Tabla de resultados de pregunta nueve a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	SI	19	24
	NO	7	9
	MUY POCO	37	46
	NADA	17	21
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira

Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 21

Estadística de pregunta nueve a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira

Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

El 24% de los padres de familia indicaron que los juegos si permiten la adaptabilidad al entorno educativo, el 9% manifestó que no, el 46% indico que muy poco favorece la adaptabilidad mientras que el 21% indicó que en nada los juegos permiten que los niños se adapten al entorno educativo.

10. ¿Considera usted que es importante el uso de una guía didáctica de juegos recreativos para los docentes con el fin de aplicarlos en el desarrollo de la clase?

Tabla N° 23

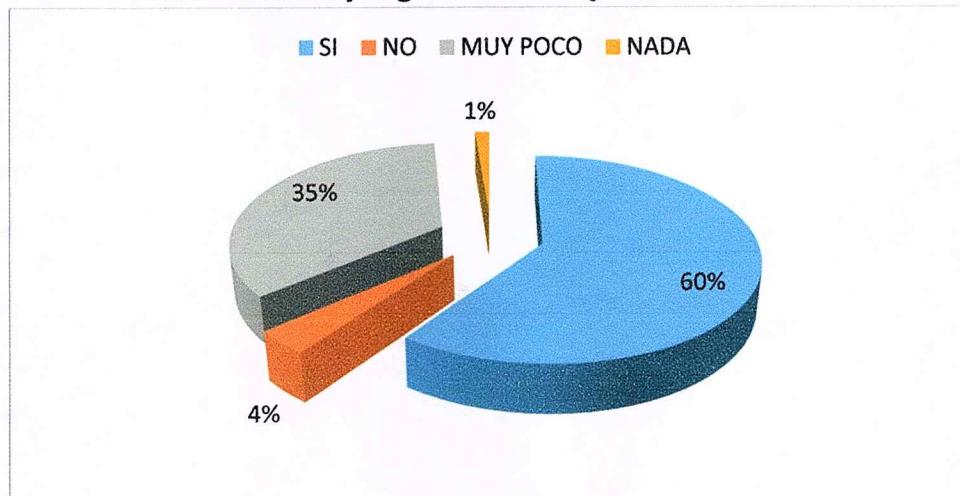
Tabla de resultados de pregunta diez a padres de familia.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	SI	48	60
	NO	3	4
	MUY POCO	28	35
	NADA	1	1
TOTAL		80	100

Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

Gráfico N° 22

Estadística de pregunta diez a padres de familia.



Fuente: E.E.B. Luis A Mendoza Moreira  
Elaborado por: Lic. Marijina González

**Análisis:**

Los padres de familia en lo referente a la importancia de una guía didáctica de juegos recreativos para los niños indicaron en un 60% que si es importante, el 4% que no lo era, el 35% se manifestó que muy poco es importante, en cambio el 1% dijo que en nada una guía didáctica es importante para los docentes.

## **2.4 VERIFICACION DE HIPÓTESIS**

### **2.4.1 Hipótesis general**

**Existe influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades psicomotrices en los estudiantes de grado uno de la educación general básica de la Unidad Educativa Luis A. Mendoza Moreira del cantón La Libertad de la provincia de Santa Elena.**

La aplicación de los juegos recreativos representa una importante actividad que ayuda en el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes, en especial de los que se encuentran en el grado uno, tomando en cuenta que los aprendizajes se los debe adquirir en base a la experiencia que ellos deben vivir día a día, partiendo de los conocimientos previos que posean.

Los juegos recreativos se relacionan con los contenidos que los infantes deben aprender según los bloque curriculares y es allí donde relativamente deben estar adaptados a la realidad y al entorno de los estudiantes, tanto en el aula de clases como fuera de ella, y de la predisposición de la maestra para poder dar a entender a los niños y niñas la normativa de ejecución de las acciones del juego.

Con la correcta aplicación y ejecución de los juegos recreativos los estudiantes del grado uno de la educación básica lograrán desarrollar destrezas y habilidades psicomotrices que le permitirán fortalecer su nivel cognitivo y motor durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el mismo que en todo el ciclo de la educación general básica le servirá en su crecimiento para obtener un aprendizaje significativo en la escuela Luis A. Mendoza Moreira, por lo tanto con los resultados de la encuestas efectuadas la hipótesis general que validada

## **2.4.2 Hipótesis particulares**

### **2.4.2.1 Los juegos recreativos permiten desarrollar habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año de educación básica.**

Esta hipótesis se relaciona con la pregunta número 7 de la encuesta realizada a los docentes donde indican que las habilidades psicomotrices se desarrollan con la aplicación de los juegos didácticos es la presente pregunta de la encuesta, ante lo cual el 50% de las maestras indican que si se desarrollan mientras que el 50% restante menciona que muy poco son desarrolladas, por lo tanto la hipótesis particular uno es valedera.

### **2.4.2.2 La aplicación permanente de juegos recreativos desarrolla habilidades psicomotrices en los niños y niñas de primer año básico**

La presente hipótesis está directamente relacionada con la pregunta número 3 de la encuesta efectuada a los docentes y con la pregunta 7 realizada a los padres de familia donde se obtuvieron estos resultados; en la encuesta efectuada a los padres de familia el 20% manifestó que si está de acuerdo en que las habilidades psicomotrices se desarrollan con la aplicación de juegos, el 26% que no, el 44% que muy poco son desarrolladas, mientras que el 10% indica que en nada se desarrollan, por tal razón la hipótesis 2 es validada en base a las respuestas planteadas.

### **2.4.2.3 La realización de juegos recreativos es de suma importancia para el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de grado uno de educación general básica.**

La hipótesis que se analiza a continuación tiene concordancia con la pregunta número 8 efectuada a los docentes y con la pregunta 8 de los representante legales y tutores, en la que se presentaron los siguientes resultados; los padres de familia manifestaron en un 52% que es importante fortalecer el desarrollo de las habilidades de los niños y niñas mediante la ejecución de juegos, el 4% dijo que no, el 34% que muy poco se fortalece el desarrollo, el 10% indicó que en nada se fortalece el

desarrollo, por lo tanto la hipótesis tercera es validada al considerarse muy importante la realización de los juegos recreativos.

#### **2.4.2.4 La ejecución de juegos recreativos contribuye en el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año de educación básica**

Esta hipótesis se relaciona con la pregunta 7 de las docentes y con la pregunta 5 de los representantes en la que los resultados indican que los juegos recreativos si contribuyen al desarrollo de habilidades psicomotrices, dado que según los resultados obtenidos de la encuesta no se estaba dando su ejecución, los resultados muestran los siguientes estándares; Los padres de familia en relación a que si los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas con la ejecución de juegos, el 40% indicó que si, el 52% que no las desarrollan, el 5 % que muy poco mientras que el 3% que en nada desarrollan destrezas ni habilidades con la ejecución de juegos recreativos, por tal motivo la hipótesis 4 es valedera.

#### **2.4.2.5 La aplicación de una guía didáctica de juegos recreativos permite desarrollar habilidades psicomotrices en los niños de primer grado de educación básica**

La pregunta número 10 de la encuesta realizada a los docentes se relaciona directamente con la presente hipótesis, al igual con la pregunta efectuada a los padres de familia, en donde en términos generales se resalta la importancia de aplicar una guía didáctica de juegos recreativa que permitan desarrollar las habilidades psicomotrices; donde los resultados fueron, Los padres de familia en lo referente a la importancia de una guía didáctica de juegos recreativos para los niños indicaron en un 60% que si es importante, el 4% que no lo era, el 35% se manifestó que muy poco es importante, en cambio el 1% dijo que en nada una guía didáctica es importante para los docentes.

## **CAPÍTULO III**

### **3. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO BÁSICO**

#### **3.1 Introducción y datos informativos**

##### **3.1.1 Introducción**

En la propuesta que se presenta a continuación tiene la finalidad el facilitar una herramienta didáctica y necesaria para ejecución de la tarea educativa, con la puesta en práctica de una guía didáctica de juegos recreativos que desarrollen habilidades psicomotrices en los estudiantes para mejorar su rendimiento académico y por ende su adaptabilidad al medio educativo.

Es importante hacer notar que estudiantes de primer año de educación básica requieren de un tipo diferente de educación, de una educación que se base en el desarrollo de actividades, de juegos de movimientos de desplazamiento y de motricidad, donde utilicen su cuerpo para poder experimentar y poder comprender nociones y obtener un conocimiento.

##### **3.1.2 Datos informativos**

La Escuela de Educación Básica Luis A. Mendoza Moreira se encuentra ubicada en el barrio 10 de Agosto del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, en uno de los sectores céntricos e históricos del cantón, es decir fue uno de los primeros barrio en crearse al estar poblada esta parte del país.

La institución educativa surge como complemento de la educación del lugar, pues ya en el sector se encontraba en funciones la escuela de niñas Domingo Faustino Sarmiento, la misma que se encuentra a dos cuadras de la escuela Mendoza, es por esto que como existía una escuela exclusivamente de niñas era necesario la creación de una escuela para varones, es por esto que se da apertura a la escuela Mendoza para ser la contraparte en lo referente al género de la institución ya existente.

Esta denominación en lo referente al género educativo solamente se mantuvo hasta hace cuatro años donde por disposición de la nueva ley de educación y su reglamento, todas las instituciones fiscales, particulares o fisco misionales deberán de ser mixtas, es decir de mujeres y varones, dando un equilibrio a la educación actual.

### **3.3 Objetivos**

#### **3.3.1 Objetivo general**

Mejorar el desarrollo de las habilidades psicomotrices mediante la aplicación de la guía didáctica para los docentes de juegos recreativos para los estudiantes de grado uno de educación general básica de la escuela Luis Augusto Mendoza Moreira

#### **3.3.2 Objetivos específicos**

- Inducir en los docentes la aplicación de la guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar las habilidades psicomotrices en los estudiantes de grado uno.
- Conciencias a las maestras parvularias que necesariamente debe estar en una continua capacitación y actualización pedagógica de los procesos

didáctica, especialmente en el área de juegos recreativos para desarrollar habilidades y destrezas.

- Aplicar correctamente los juegos recreativos según el nivel y edad de los niños y niñas de acuerdo con la guía didáctica que maneje el docente con el fin de desarrollar habilidades psicomotrices en los niños y niñas de primer año básico.

### **3.4 Justificación e importancia**

#### **3.4.1 Justificación**

La educación en la actualidad requiere de mucha participación de los actores directos del proceso educativo, es decir de los estudiantes los mismos que deben ser el elemento principal el protagonista directo del proceso de aprendizaje, el que experimente cosas y situaciones nuevas para generar un conocimiento en base a una realidad o a un conocimiento previo.

Los niños de 5 años que perteneces regularmente al primer año básico requieren de una educación basada en actividades lúdicas, en juegos, en dinámicas en rondas infantiles que generen en ellos una atracción para ejecutarlas, es allí donde los estudiantes están prestos para poder captar nuevas teorías y nuevos conocimientos que se fortalecen con las directrices de los bloques curriculares plasmadas en la planificación micro curricular, conocimientos que se volverán un aprendizaje significativo.

En el primer año de educación básica el aprendizaje que los niños adoptan y adquieren es aquel que ha surgido de su experimentación y de su manipulación del objeto de estudio, es importante recordar que los niños y niñas de este nivel reciben solo nociones básicas de temporalidad, ubicación espacial o lateralidad y

reforzamiento de actividades personales que comúnmente hace en casa, es por esto que se hace impercedero que el aprendizaje lo obtengan por medio de juegos, porque es allí donde generan un verdadero aprendizaje.

### **3.4.2 Factibilidad**

El presente proyecto de investigación es factible porque cuenta con el apoyo de la autoridad administrativa del plantel, la cooperación y la participación de los docentes, padres de familia y de la comunidad educativa en general, quienes están muy interesados en la ejecución de la propuesta de la guía didáctica, con la cual se desarrollara las habilidades psicomotrices de los estudiantes del primer año de educación básica.

## **3.5 Fundamentación**

### **3.5.1 Fundamentación legal**

#### **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

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

b) **Educación para el cambio.**- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en reconocimiento y respeto a las diversidades,

en un marco de libertad, dignidad, equidad social, cultural e igualdad de género.<sup>1</sup> Ley Orgánica de Educación Intercultural

### **3.5.2 Fundamentación pedagógica**

La pedagogía es el arte de enseñar a los niños, es decir todas las formas y maneras en que sea posible la transmisión de conocimientos que sean útiles para el desarrollo de la persona.

### **3.5.3 Fundamentación psicológica**

Todos los niños por su edad están propensos a ser manejables o a ser encausados o encaminados por una tendencia, esa tendencia es el uso de la psicología con la cual se busca que la persona sea persuadida en una tarea o un fin específico

### **3.5.4 Beneficiarios**

Los beneficiarios de la presente propuesta son.

- Estudiantes
- Docentes
- Padres de familia
- Directivos
- Comunidad educativa

---

<sup>1</sup> LOEI Del Ecuador

### **3.5.5 Impacto social**

El principal impacto que genera este proyecto investigativo es la constante consulta de parte del maestro a la guía didáctica para la debida aplicación de los juegos recreativos y así poder fomentar el desarrollo de las habilidades psicomotrices en los estudiantes de grado uno de la educación básica.

### **3.6 Ubicación**

La unidad educativa se encuentra ubicada en el cantón La Libertad provincia de Santa Elena, en el barrio 10 de agosto, sector céntrico de la ciudad, la cual surgió respondiendo a la necesidad educativa del sector y desde que fue creada hasta la actualidad ha servido como lugar de formación de ciudadanos de bien y que buscan siempre la innovación y el desarrollo de la comunidad.

### **3.7 Factibilidad de la propuesta**

La presente propuesta es factible porque cuenta con el apoyo de la directora administrativa de la institución, de las maestras de grado uno de educación básica, de los padres de familia y de toda la comunidad educativa, que ven en la aplicación de la guía didáctica una herramienta básica y fundamental que es necesaria ejecutar tanto en la planificación micro curricular como en las actividades que se desarrollan en el aula de clases, es especial en los juegos recreativos que puedan desarrollar las habilidades psicomotrices de los estudiantes de primer año básico.

### **3.8 Descripción de la Propuesta**

La siguiente guía didáctica para docentes de métodos activos tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los niños y niñas del primer año de educación básica, de la Escuela de Educación Básica "Luis A Mendoza Moreira" del barrio 10 de agosto, del Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena durante el periodo lectivo 2014-2015.

### 3.10. RECURSOS.

<b>RECURSOS</b>	
<b>TALENTO HUMANO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Directora.</li><li>• Docentes de grado uno.</li><li>• Estudiante grado uno</li><li>• Facilitadores</li></ul>
<b>RECURSOS TECNOLÓGICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Internet</li><li>• Videos</li><li>• Programas educativos.</li><li>• Pizarra digital</li><li>• Grabadora.</li><li>• Proyector</li><li>• Computadoras.</li></ul>
<b>RECURSOS TÉCNICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Textos de consultas.</li><li>• Pizarrón acrílico</li><li>• Tiza líquida.</li><li>• Folleto de la guía didáctica.</li></ul>
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Autogestión.</li></ul>

Elaborado por:  
Lic. Marijina González.

### 3.10.1. PRESUPUESTO.

DESCRIPCIÓN	VALOR TOTAL
• Impresiones de hojas de borrador	30,00
• Copias bibliográficas	25,00
• Horas en cyber	60,00
• Transporte escuela, universidad, tutorías	80,00
• Refrigerios	40,00
• Ejemplares de impresiones	160,00
• Anillados	6,00
• Soporte digital	10,00
• Memoria flash pen drivers	25,00
• Hojas de encuestas y entrevista	10,00
• Empastados	60,00
• Impresiones de tesis	417,00
<b>Total</b>	<b>923,00</b>

**Elaborado por:**  
Lic. Marijina González.

## CRONOGRAMA

TIEMPO																												
ACTIVIDADES	semana																											
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Coordinación de actividades con directivo.	x																											
Elaboración del calendario de presentación de la guía		x																										
Presentación de la guía didáctica			x	x																								
Implementación de la guía didáctica de juegos recreativos						x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Reunión de fortalecimiento de aplicación de la guía didáctica.									x	x	x	x																
Monitoreo del uso de los juegos recreativos en el aula de clases.													x	x	x	x												
Evaluación de resultados																									x	x	x	x

Elaborado por: Lic. Marijina González.

# GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS

PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES  
PSICOMOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS DE  
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA



Lic. Marijina Yadira  
González Soriano

## **ÍNDICE**

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁG.</b>
<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>Presentación de la guía didáctica</b>	<b>3</b>
<b>Características de la guía</b>	<b>5</b>
<b>Funciones de la guía</b>	<b>5</b>
<b>Objetivos</b>	<b>6</b>
<b>Objetivo general</b>	<b>6</b>
<b>Objetivo específico</b>	<b>6</b>
<b>Aspectos curriculares</b>	<b>6</b>
<b>Desarrollo de habilidades psicomotrices</b>	<b>8</b>
<b>Los juegos recreativos</b>	<b>8</b>
<b>Los juegos educativos</b>	<b>9</b>
<b>Habilidades psicomotrices</b>	<b>10</b>
<b>La psicomotricidad</b>	<b>10</b>
<b>La psicomotricidad y su importancia</b>	<b>11</b>
<b>Fundamentación psicológica</b>	<b>11</b>
<b>Fundamentación legal</b>	<b>12</b>
<b>Tipo de juegos psicomotrices</b>	<b>13</b>
<b>Juegos visuales motores</b>	<b>13</b>
<b>Juego Los bloques</b>	<b>15</b>
<b>Juego los cubos</b>	<b>17</b>

<b>Juego la clasificación</b>	<b>19</b>
<b>Juego el encaje.</b>	<b>21</b>
<b>Juego las formas de encaje plano.</b>	<b>23</b>
<b>Juego el cosido</b>	<b>25</b>
<b>Juego los palitos</b>	<b>27</b>
<b>Juego acoplamiento lógico</b>	<b>29</b>
<b>Juego construcción</b>	<b>31</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>33</b>

## INTRODUCCION

La guía didáctica de juegos recreativos para el docente se ha diseñado con el fin de desarrollar las habilidades psicomotrices en los niños y niñas del grado uno de la educación general básica; pensando en sus necesidades educativas y de adaptación al entorno escolar, observando que a esa edad (4, 5 y 6 años) están más propensos a realizar actividades motrices que actividades intelectuales.

En el grado uno de la educación general básica los estudiantes desarrollan destrezas y habilidades que poseen de manera innata o adquirida desde su nacimiento pero que son limitadas al entorno del hogar, es decir la manipulación de juguetes didácticos que en muchos de los casos no están acordes a su edad y la realización de juegos y canciones que tampoco se relacionan con su nivel cognitivo ni con su realidad.

En la primera etapa escolar es decir en la educación inicial los infantes manipulan objetos y materiales concretos, con los cuales desarrollan destrezas y habilidades, la motricidad fina y gruesa tiene un primer contacto con ellos directamente en ejercicios guiados por sus maestras, el mismo que tiene un fin y un objetivo que está relacionado al contenido de los bloques curriculares del año respectivo.

La planificación de una clase necesariamente debe incluir a los juegos recreativos, porque son una parte importante en el desarrollo psicomotriz de los infantes del primer año de educación básica, tomando en cuenta la necesidad educativa de cada uno de los estudiantes, los conocimientos previos y las destrezas y logros planteados en el micro currículo, tomando en cuenta que niños de esa edad no pueden mantenerse quietos por más de cinco minutos y por eso se hace necesario que las actividades de recreación sean orientados con un conocimiento al desarrollo de habilidades y destrezas asociadas a un contenido.

En la actualidad el sistema educativo necesita mucho más la participación de los estudiantes directamente en el proceso de aprendizaje basados en un aprendizaje por competencias y en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño que le lleven al estudiante a lograr un aprendizaje significativo.

## **PRESENTACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA**

La guía didáctica es un recurso que está exclusivamente diseñado pensando en el bienestar y desarrollo de los estudiantes de grado uno de la educación general básica, con orientaciones pedagógicas, técnicas y metodología propias que las maestras parvularias las aplican en la clase diaria dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, las mismas que deben encontrarse en la planificación micro curricular y que deben aplicarse para el crecimiento cognitivo de los estudiantes en las distintas áreas de los bloques curriculares.

La guía didáctica es una herramienta muy importante que permitirá dinamizar el trabajo docente, esta guía contempla la aplicación de los juegos recreativos para desarrollar en los estudiantes las habilidades psicomotrices necesarias para el completo desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es importante recordar que los niños y niñas de grado uno de la educación general básica necesitan de mucha estimulación visual y motora para realizar determinadas actividades, también directrices correctas que le permitan un mejor desenvolvimiento dentro como fuera del salón de clases, porque es allí donde los estudiantes tienen más espacio para ejecutar actividades que demanden movimiento físico y desplazamiento; y requieren mucho de la orientación de la maestra para la realización de las mismas.



# GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS

PARA DESARROLLAR HABILIDADES  
PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA



Lic. ~~Marjina~~ Yadirra  
González Soriano

La guía didáctica debe ser el recurso indispensable de la docente para la realización de la actividad escolar, de la consecución de los objetivos planteados dentro de los temas del bloque de contenido del micro currículo y efectuar una adecuada planificación resaltando la participación de cada uno de los estudiantes de grado uno de la educación básica.

La guía didáctica de juegos recreativos busca desarrollar las habilidades psicomotrices en los estudiantes de grado uno de la educación básica con el fin de mejorar el nivel cognitivo y de destrezas de cada uno de los niños, su adaptabilidad y el desarrollo de contenidos contemplados en los bloques curriculares basándose en la experiencia y en el desarrollo del conocimiento en cada una de las clases.

### **CARACTERISTICAS DE LA GUÍA**

- La guía didáctica de juegos recreativos brinda una información importante relacionada con los juegos que deben ser utilizados para desarrollar las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de grado uno de educación básica y por ende aumentar el rendimiento escolar en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- La guía didáctica presenta orientaciones con relación a la metodología y el visión de los juegos recreativos para aplicarlos en el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los estudiantes de grado uno.
- Esta guía diseñada para el uso de las maestras parvularias nos presenta los diferentes tipos de juegos que realizar para el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los estudiantes de grado uno de educación básica mediante actividades recreativas que incluyan conocimientos, destrezas y habilidades que potencien el aprendizaje en cada una de las áreas de los bloques curriculares.

### **FUNCIONES DE LA GUÍA**

La guía didáctica tiene como función principal brindar a las maestras una variedad de juegos recreativos para desarrollar en el salón de clase y fuera del mismo para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños y niñas del primer año básico.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Diseñar una guía didáctica de juegos recreativos para los niños y niñas de primer año básico y que con esta aplicación puedan desarrollar habilidades psicomotrices, las mismas que le permitirán mejorar el nivel cognitivo y la adaptabilidad al entorno educativo

### **Objetivo específico**

- Implementar los juegos recreativos de la guía didáctica dentro de la planificación micro curricular para desarrollar en los estudiantes de grado uno de la educación básica habilidades psicomotrices.
- Establecer la importancia de la aplicación de los juegos recreativos dentro del desarrollo de la clase para ejecutar las habilidades psicomotrices y destrezas cognitivas.
- Desarrollar las habilidades psicomotrices en los estudiantes de primer año básico mediante la realización de juegos recreativos

### **Aspectos curriculares**

Esta guía didáctica específicamente se basa en los lineamientos de la actual reforma curricular de primer año de educación básica, es importante recordar que anteriormente no se contaba con un documento pedagógico que permitiera guiar el camino a seguir en la educación del primer año básico, ni mucho menos tener en claro los bloques curriculares y los perfiles de salida de los mismos, además de los ejes transversales que abarca la educación general básica y la especificación de año antes mencionado

Como lo indica el libro de actualización y fortalecimiento curricular de la reforma de educación general básica "En el primer año de educación general básica es fundamental que los estudiantes alcancen el desarrollo integral de sus funciones básicas en todas las áreas que lo conforman como persona" (CONDEMARIN M, 2010, pág. 23).

Es importante señalar que antes de que los estudiantes ingresen al segundo año de educación básica han tenido múltiples y diferentes experiencias adquiridas en las distintas situaciones, vivencias y ambientes del grado uno en los que han participado consciente e inconscientemente, o por simple actuación por inercia, lo que ha influido en su desarrollo y madurez emocional, social y psicológica, aspectos que debe tomar muy en cuenta la maestra del grado.

**Como los estudiantes no son seres fragmentados sino q aprenden desde lo integral, por medio de la asociación de su mundo con el mundo de los adultos y con la realidad se espera que el aula sea el lugar ideal para experimentar, reordenar las ideas que tiene sobre la vida, estructurar su pensamiento, conocerse unos a otros, interactuar con los demás, adquirir conocimientos y practicar valores que le permitan vivir en armonía. Ministerio, (2010), pág. 23**

En el primer año básico el niño y la niña desarrollan habilidades y destrezas que le permiten la adaptabilidad al entorno educativo, el hacer familiar el aula de clase, los rincones, los materiales didácticos y los demás estudiantes de su salón de clases le permiten fortalecer su confianza y su desarrollo social que es importante para el avance y mejoramiento cognitivo.

Cada uno de los niños y niñas llega con muchos conocimientos los mismos que son adquiridos a lo largo de su crecimiento, estos conocimiento se relacionan con cada uno de los contenidos de los bloques curriculares, con la motivación intrínseca y

extrínseca y con las experiencias que va adquiriendo en el salón de clases para lograr cumplir con los objetivos planteados en la planificación diaria.

### **Desarrollo de habilidades de psicomotrices**

El desarrollo de las habilidades psicomotrices en los niños y niñas del primer año básico tienen su plena ejecución en la realización de actividades recreativas, en juegos y dinámicas que permitan la diversión, a la vez que el conocimiento debe estar reflejado en cada una de las habilidades a realizar, con la correcta normativa y explicación del caso.

Las ocupaciones de carácter recreativas son típico ejemplo de todas las actividades que se pueden ejecutar y que pueden manifestar ventajas del juego y de trabajo, siendo utilitarias en su mayoría, dado que muchas constituyen ejercicios preparatorios para las actividades del juego propiamente dichas.

Las actividades recreativas psicomotrices, efusivamente se refieren a las actividades que requieren de movimiento físico o de desplazamiento sean estos grandes o pequeños, sin embargo existen actividades que aunque son recreativas no son de tipo psicomotriz, es decir no requieren de desplazamiento ni de mucho movimiento físico, estas actividades son el arte la pintura la música en forma pasiva.

### **Los juegos recreativos**

El juego es una actividad generadora y recreativa que se lleva a efecto entre los seres humanos y también en ciertos animales con el objetivo de distraerse, de disfrutar de una actividad o de movimiento corporal, la cual garantice el goce de quienes la practican y en muchos de los casos de quienes la presencian, sean estos familiares, amigos o personas que son espectadores del mismo.

**La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas Definición.de, (2015)**

El juego puede ser definido por la cantidad de participantes, así como también por las normas o reglas que son las que determinan las actividades o movimientos que debe hacer los jugadores o de los que ellos puedan realizar tomando en cuenta el lugar, el tiempo y los implementos con los que se realice.

El juego desde su concepción establece diferencias con varias actividades que pueden resultar similares, entre ellas: el deporte, la manifestaciones de arte, incluso el trabajo práctico en ningún momento indica la obligatoriedad de efectuar las actividades; sin embargo el juego se lo considera una actividad importante dentro del ámbito educativo permitiendo a más de la diversión de quienes lo practican, la oportunidad de captar un conocimiento, o transformar un contenido en aprendizaje permanente o significativo con la ejecución el juego.

### **Los juegos educativos**

**Los juegos educativos no constituyen más que una de las muchas formas en que se pueden adoptar el material de los juegos, pero tiene por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles para favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación de ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño merced a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego. MONCHAMP O. D., (2006), pág. 33.**

Los juegos educativos por lo general se ejecutan de manera individual, sin embargo existen muchos de los juegos que se realizan en grupo sean estos grandes o pequeños, lo importante es que cada uno de los participantes puedan efectuar las actividades encomendadas y que de las mismas puedan obtener el conocimiento necesario tanto para la realización del juego como para la comprensión de los nuevos conocimientos o contenidos de los bloque curriculares de estudio.

Los juegos educativos no son un fin en sí, sino que son una etapa que se inscribe en el conjunto de procedimientos de la pedagogía activa, utilizando como medios de demostración, del protagonismo que debe asumir cada estudiante dentro del proceso de estudios, porque representan un momento del aprendizaje empleando el momento adecuado para su ejecución.

### **Habilidades psicomotrices**

Las habilidades motrices están supeditadas a todas aquellas actividades relacionadas con el movimiento, sean estas actividades de motricidad gruesa o de motricidad fina, las mismas que se vinculan con el pensamiento necesario para la realización de las mismas.

### **La psicomotricidad**

La psicomotricidad como tal se manifiesta en los niños y niñas de forma permanente cuando efectúan actividades como: correr, saltar, jugar con la pelota; además se pueden aplicar diversos tipos de juegos los cuales deben estar orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación de los sujetos participantes del juego, mediante la realización de estas actividades los infantes podrán eficientemente desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás que son nociones básicas para su desarrollo general.

## **La psicomotricidad y su importancia**

La Psicomotricidad durante los primeros años de vida del infante muy importante ser desarrollada, porque aporta valiosamente en el crecimiento intelectual, afectivo y social del infante, favoreciendo la interrelación con su entorno, tomando en consideración las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas, sus capacidades intelectuales, sus momentos afectivo de crecimiento intelectual y personal; entre los más importante se pueden mencionar los siguientes:

- A nivel motor, le permitirá al infante dominar su propio movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, a los estudiantes les permiten el mejoramiento de la memoria, la atención, la concentración y la creatividad del infante.
- A nivel social y afectivo, permitirán a los niños y niñas conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás dentro y fuera de su entorno.

## **Fundamentación psicológica**

Psicológicamente los juegos son utilizados para orientar un alivio mental, general y emocional, relacionándolo directamente con la realidad del individuo, con su entorno y con las relaciones que mantengan con los seres inmediatos en su vida, (familiares y amigos); es en este caso cuando la aplicación de los juegos busca solucionar un problemas mental o una situación difícil de sobrellevar, la misma que le produce limitaciones para desenvolverse normalmente en la sociedad.

**Los juegos inciden en el desarrollo de la psicomotricidad, nos dan información positiva acerca del mundo exterior, también fomentan la génesis intelectual. En psicología el juego en niños permite el descubrimiento del "sí mismo". En el juego reglado, se puede perder. Esto posibilita una función de final no asegurado y por lo**

**tanto interesa, ya que está igualmente abierto a la victoria o a la derrota y podemos ver qué reacción toma el niño ante la posibilidad de alguna de estas dos situaciones. [www.psiconotas.com](http://www.psiconotas.com), (2015)**

Los juegos representan un papel importante en el desarrollo psicomotriz de los niños asociados al desarrollo mental e intelectual porque generan una fortaleza en el desarrollo de la memoria y en la innovación de actividades frente a determinado juego o al rol que cada niño tiene dentro de uno, o el rol que puede adquirir después del mismo, es decir hacer variaciones para permitir la participación de otros miembros o de incluso sus mismos padres o familiares, en este caso le darán el papel más importante dentro del juego.

### **Fundamentación legal**

**Art. 298** En la constitución de la República del Ecuador se establecen asignaciones presupuestarias destinadas a la educación, a la investigación y a la innovación de métodos y técnicas actualización curricular.

**Art. 347** de la Constitución de la Republica, establece que será responsabilidad del Estado:

-Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar un enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

La LOEI ley orgánica de educación intercultural en su estructura primordial busca el protagonismo de cada uno de os estudiantes dentro del proceso diario de clases, que cada niño y niña sea capaz de poder construir su propio conocimiento a base de la experimentación y de la manipulación del material concreto, que sea generador de análisis, síntesis e interés en seguir investigando el tema tratado; haciendo que el

estudiante se coinvierta en el gestor y protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Tipos de juegos recreativos psicomotrices**

Los juegos recreativos psicomotrices se los puede encasillar tomando en cuenta la actividad que ejecutan y la motricidad que desarrollan, además de los materiales que utilizan así como también los sentidos que ayudan a desarrollar la psicomotricidad y el movimiento físico.

### **Juegos visuales motores**

Los ejercicios visuales son los más importantes para la educación de los niños pequeños y de aquellos con deficiencia intelectual, porque ocupan al estudiante como un elemento protagonista y activo, fijando la atención por medio de estímulos sensoriales que son el punto de partida por lo cual satisfacen más que los otros estímulos. Mediante los juegos visuales también se desarrollan la lógica elemental mediante la constatación de los errores cometidos en la realización de las actividades del juego, o en la coordinación y seguimiento de normas, esto permitirá que luego estos errores no se repitan y mejoren el desempeño en las actividades encomendadas.

## JUEGO I

### LOS BLOQUES



**Objetivo.-** Inducir al trabajo personal, repitiendo cada día el ejercicio hasta que el niño efectuó el traslado sin que el maestro tenga que intervenir directamente, o solo con el estímulo verbal desde lejos, mientras se ocupa de otro niño.

#### **Implementos:**

- Caja con bolitas
- Caja de bloques de madera
- Caja de latas
- Caja de cubos viejos
- Caja de paralelepípedos (bases rectangulares de seis caras)

**Desarrollo:**

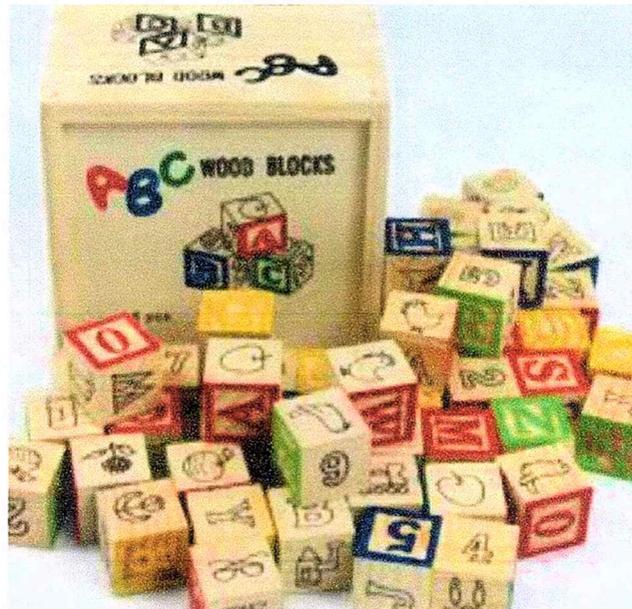
Se invita a los niños a colocar en una caja los objetos previamente esparcidos por el suelo a una distancia corta, para los pueda colocar en el lugar que le corresponde según las características de los objetos.

El ejercicio indicado no constituye el único trabajo que realicen los niños tomando en cuenta la relación directa con el contenido de estudio. Una vez que el niño o niña haya aprendido a colocar correctamente los objetos en sus cajas respectivas se lo induce a realizar varias clasificaciones, procurando que el solo las haga.

Algunos niños inquietos realizan muy bien estos ejercicios facilitando el desarrollo de la psicomotricidad, sin embargo no logran efectuar actividades que le impliquen estar varios minutos sentados.

## JUEGO II

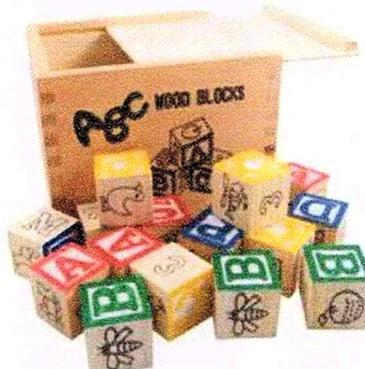
### LOS CUBOS



#### Implementos:

- Cajas de maderas
- Cubos de diferentes materiales
- Cubos de diferentes formas y colores

**Objetivo.-** Inducir al niño o a la niña a realizar una clasificación de los cubos tomando en cuenta las diferentes texturas, tamaños y colores, para luego poder formar mosaicos y dibujos con los colores del cubo.





### **Desarrollo:**

Se somete a los niños y niñas a ejercicios breves en primera instancia, y luego un poco más largos, es importante indicar que se pueden ir prolongando dependiendo de la edad de los infantes.

Uno de esos ejercicios consiste en la clasificación de los cubos y la respectiva colocación dentro de una caja de madera la misma que contendrá un número exacto de cubos de distintos colores por sus seis caras.

Al principio los colocarán por cantidad y luego será por colores; posteriormente se definirá o aumentará la dificultad y la distancia que deben de recorrer según el tema en estudio, claro está que se enmarca dentro del bloque de nociones témporo-espacial.

### JUEGO III

## LA CLASIFICACIÓN



#### Implementos:

- Cajas de maderas
- Cartón para compartimentos
- Figuras u objetos diversos en tamaño, colores y textura.

**Objetivo.-** Producir en los estudiantes la noción de la clasificación por la observación de características mediante la separación de objetos.



### **Desarrollo:**

Consiste en hacer clasificar pequeños objetos en las cajitas de madera, cada una de ellas debe poseer de cuatro a seis compartimentos.

Los objetos serán elegidos primero entre los que el niño ve y maneja periódicamente, como bolitas, anillos, cubos, fichas, muñecas tapillas, juguetes, etc.

El mismo niño elige el compartimento para colocar los diversos objetos, o como también colocar en cada casilla uno de los objetos como modelo, además se puede colocar una etiqueta con el dibujo de la figura que se va a colocar en el compartimento.

En este caso por medio de la observación de las propiedades globales de cada uno de los objetos son los que permitirán la clasificación, con lo cual se fundamentara en los estudiantes las diferencias entre colores, texturas, tamaño, etc.

## JUEGO IV

### EL ENCAJE



#### Implementos:

- Cajas cubicas de maderas
- Cajas cubicas de plástico
- Formas cónicas para encajar

**Objetivo.-** Despertar el ingenio y el interés de crear cosas nuevas, figuras y construcciones mediante el acoplamiento de objetos en forma vertical.

#### Desarrollo:

Este ejercicio consiste en encajar una en otra, cajas cubicas de tamaños decrecientes, las mismas que le faltará una cara que permitirá el ordenamiento luego de juego.



Este tipo de juego puede presentarse en varias figuras, las mismas que pueden ser huecos concéntricos, figuras cónicas u objetos que permitan el ensamblaje o encaje mientras se construye figuras verticales (castillos, torres puentes, etc.)

## JUEGO V

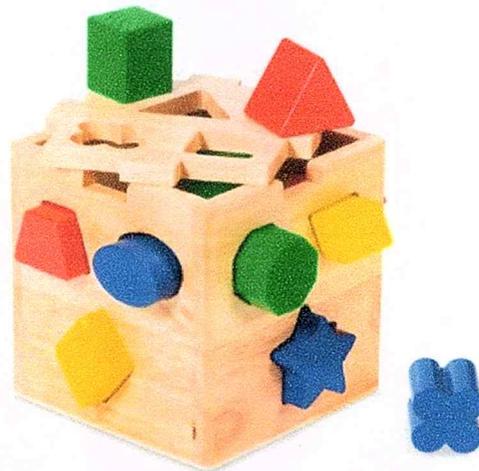
### LAS FORMAS DE ENCAJES PLANOS



#### Implementos:

- Cajas de madera con formas
- Cajas de plástico con formas
- Figuras recortadas para encaje de madera o plástico

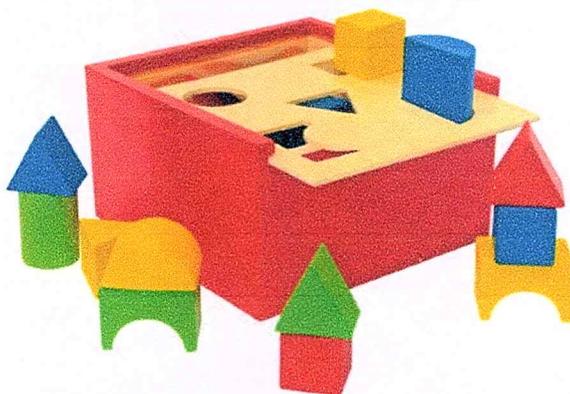
**Objetivo.-** Estimular la motricidad de los estudiantes mediante la colocación de figuras en los sitios correctos para mejorar la precisión y la clasificación de formas.



## Desarrollo:

Este de ejercicio presenta cierto tipo de dificultad tomando en cuenta la medida de las formas y las dimensiones de los orificios, las figuras pueden varias de colores y de tamaños.

El ejercicio consiste en que los infantes busquen las formas de un todo y pueda colocarlas dentro de los orificios de tal manera que puedan calzar y entrar dentro de la caja, para esto es necesario que los niños y niñas desarrollen las estrategias y técnicas para colocar las figuras de forma correcta.

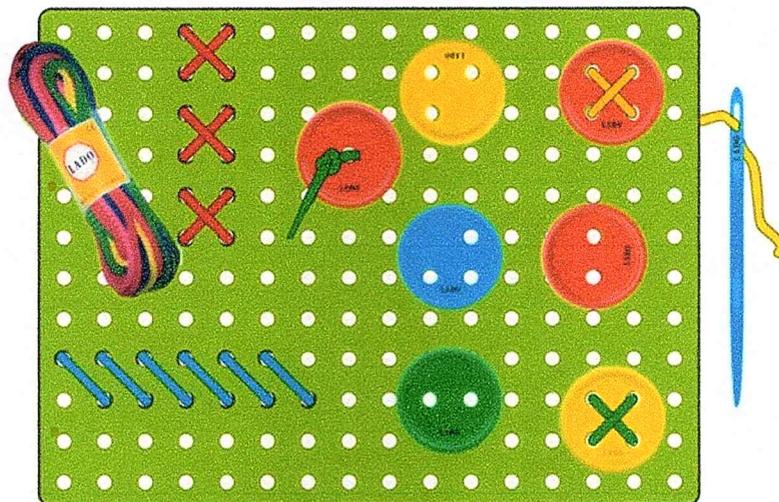


A medida que aumenta el nivel cognitivo y la edad de los estudiantes se puede variar y aumentar la dificultad de las formas, así como la similitud de las mismas a fin de hacer trabajar la discriminación y el discernimiento en los estudiantes a fin de efectuar el ejercicio de manera rápida y sin equivocaciones.

Es importante hacer notar que las figuras en un principio y en un nivel bajo pueden calzar de distinta manera, pero a medida que aumenta la dificultad las formas así como los orificios solo tendrán un patrón único de calzada o de acoplamiento.

## JUEGO VI

### EL COSIDO



#### Implementos:

- Cartón
- Aguja gruesa punta redonda
- Punzón
- Lana

**Objetivo.-** estimular la precisión en los estudiantes mediante la manipulación de objetos finos para realizar trazos en superficies semi-rígidas.

#### Desarrollo:

Los ejercicios denominados de cosido ocupan un puesto muy importante en las porque constituyen un excelente medio para desarrollar coordinaciones visuales, manuales y sensomotrices, aparte de la lógica, la atención y otras funciones mentales.

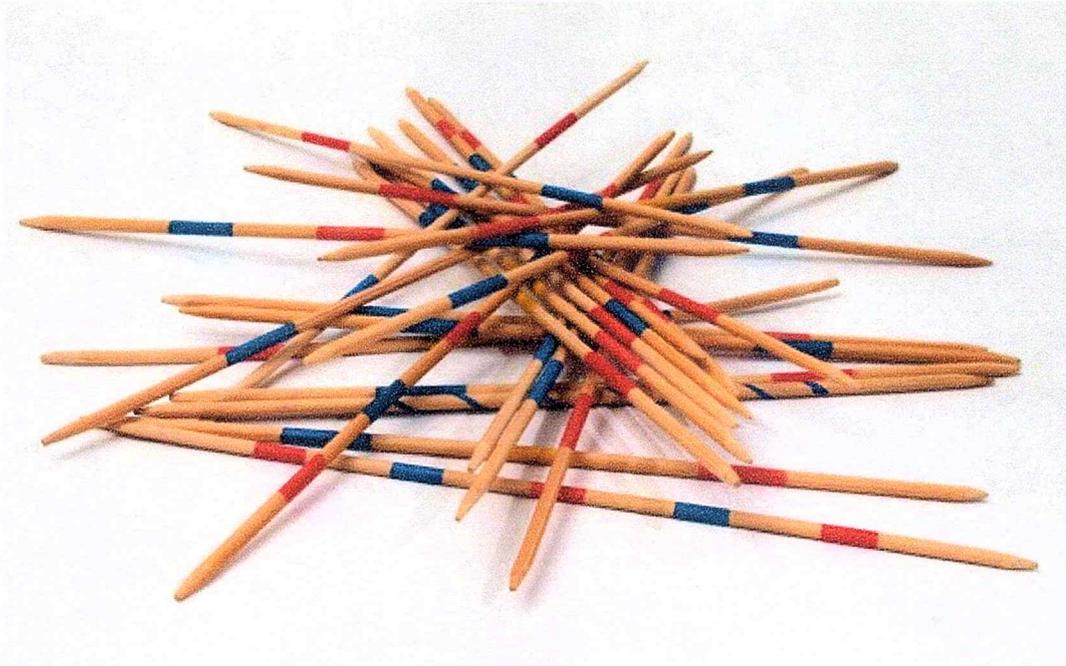


Por lo general se practican con papel resistente o con cartón; haciendo que los propios niños y niñas taladren mediante una guja o agujeta provista de un mango (punzón) los puntos señalados en el cartón sobre los contornos dibujados; estos contornos necesariamente son geométricos y reproducen formas de vida.

Se utiliza lana de diferentes colores con agujetas para atravesar los orificios de la superficie del cartón, es importante tomar en cuenta la edad y el nivel de manipulación de objetos de los niños y niñas, porque en ciertos casos se hará necesario el perforarlos previamente para que los infantes no corran peligro de accidentes

## JUEGO VII

### LOS PALITOS



#### Implementos:

- Palitos de colores
- Lana de colores
- Cintas de colores

**Objetivo.-** Estimular en los estudiantes el sentido de la comparación mediante la utilización d palitos o lana con el fin de observar y palpar las dimensiones de cada uno.

#### Desarrollo:

Este juego comprende tablillas análogas similares a las del anterior ejercicio, suelen aparecer como pirograbados en algunas herramientas e implementos de jardinería, muebles o en pequeños escenarios caseros; los trazos expuestos allí deben ser

bastante ancho para poder sostener los palillos en toda su dimensión, para que el estudiante pueda reconstruirlos con la misma precisión. En lugar de los palitos se puede utilizar lana, o cintas de distintos colores.

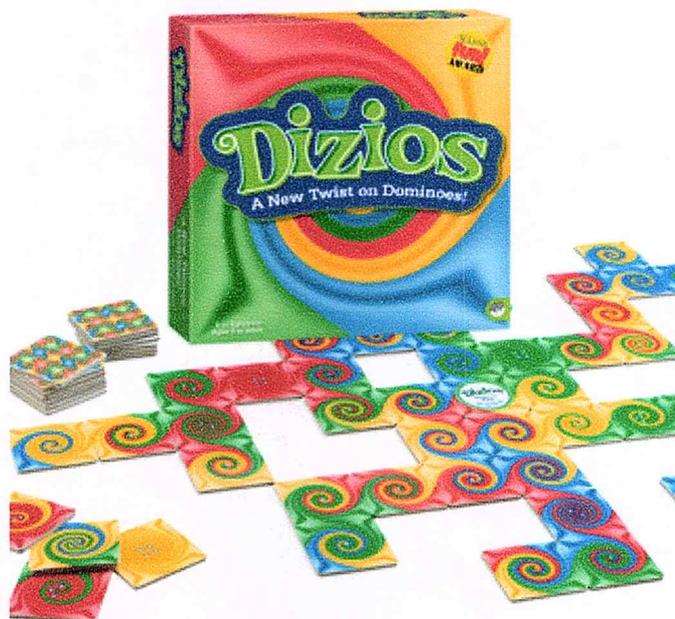


El juego consiste en buscar cada vez un palito que tenga las mismas dimensiones que el trazo original, este ejercicio ayuda mucho en la comparación mediante la colocación de los palitos en las ranuras del tallado por luego representarlos en otra superficie.

Este juego lo pueden realizar varias personas a la vez sobre una misma matriz o modelo con el cual facilita el trabajo en grupo y la retentiva y comparación.

## JUEGO VIII

### ACOPLAMIENTO LOGICO



#### Implementos:

- Juguetes de armar
- Piezas para construir juguetes
- Herramientas básicas plásticas de construcción, etc.

**Objetivo.-** Despertar en el niño y la niña técnicas y estrategias para la construcción mediante la manipulación de piezas de armado o juguetes prestablecidos con ese fin para desarrollar habilidades motrices y cognitivas.

#### Desarrollo:

Este tipo de juegos se basa generalmente en el desarrollo motriz de la mano y en su habilidad para descubrir estrategias y técnicas de armado; se necesitan piezas que sean manejables y resistentes además de herramientas básicas como llaves, tuercas, pernos etc., para poder efectuar la actividad.

Para entender mejor la naturaleza del mismo se menciona el siguiente ejemplo como modelo de construcción.



Construcción de un vehículo:

- Pernos grandes
- Partes de vehículos
- Tablillas resistentes
- Mesa montable
- Silla montable
- Varios materiales

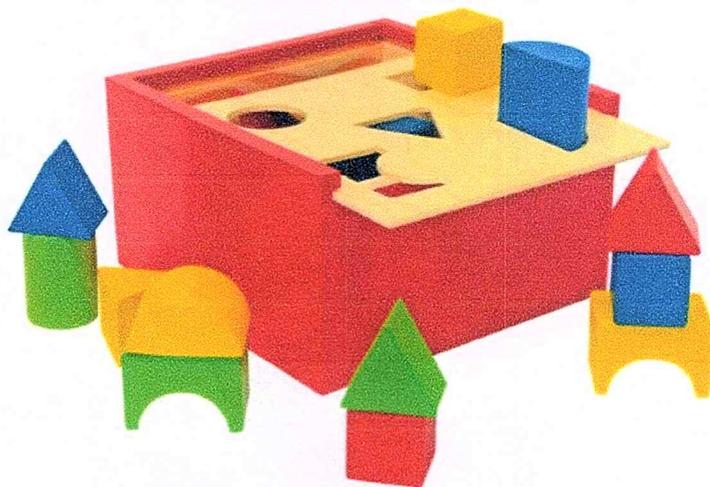
Los presentes objetos pueden tener por lo general entre 20 a 30 cm de longitud y d altura, los mismos que pueden ser montados para dejarlos como juguetes, favoreciendo el desarrollo de los niños en el aspecto físico e intelectual así como también la lógica y la comprensión a fin de lograr los objetivos.

Es evidente las ocupaciones de tipo manual donde el estudiante toma contacto directo con el material concreto; los este tipo de construcciones las que provocan satisfacción porque realizan la elaboración de juguetes u objetos que luego le pueden servir.

A menudo a varios de los niños este tipo de construcciones le favorecen para realizar otras nuevas o para agregarle accesorios dejando a la libre imaginación de los estudiantes.

## JUEGO IX

### CONSTRUCCIÓN Y MONTAJE



#### Implementos:

- Figuras de maderas
- Cajas para ensamblaje

**Objetivo.-** estimular la imaginación de infantes mediante la utilización de figuras de construcción para fortalecer el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas.



### **Desarrollo:**

Por lo general a los infantes le interesan este tipo ejercicio que consiste en la construcción en base a figuras geométricas o piezas pre fabricadas para cumplir un modelo, invitando al niño a unir piezas a su gusto sin imponerle patrones ni modelos, basando en su memoria fotográfica para la construcción de nuevas estructuras.

Es importante que ellos vayan descubriendo patrones y normas para la respectiva construcción y observando estructuras básicas que debe tener cada trabajo elaborado.

Cuando se trabaja en la construcción de objetos o figuras y si se utiliza piezas pequeñas torna resultar dificultoso para los infantes exigiéndoles cada vez mayor desplazamiento y desarrollo de habilidades y destrezas; además también el uso de herramientas para efectuar el ensamblado que no están en el diario vivir de los niños, es decir tuercas, pernos, desarmadores, llaves etc.,

Sin embargo el desarrollo del ingenio de los infantes es muy importante para la asimilación de conocimientos teniendo, mucho aportes de la imaginación y de la realidad que el estudiante vive o experimenta.

### **3.11 Ejecución de la propuesta**

#### **3.11.1. Actividades.**

- Coordinación con la directora administrativa las actividades de presentación de la propuesta
- Elaboración del cronograma para la entrega y socialización de uso de la guía didáctica con las maestras de grado uno de la educación general básica de la institución educativa.
- Evaluar los resultados, mediante la práctica diaria utilizando los juegos recreativos en el desarrollo de la clase.
- Informe final de impacto de la propuesta de trabajo en los estudiantes de grado uno de la educación general básica de la Unidad Educativa Luis A. Mendoza Moreira durante el periodo lectivo 2014 – 2015.

### **3.12 Evaluación de la propuesta**

La evaluación de la propuesta se efectuara de acuerdo a los lineamientos planteados en la guía didáctica, la misma que tendrá las especificaciones necesarias para la ejecución de cada uno de los juegos y de las actividades que realice el docente durante el periodo lectivo 2014 – 2015.

### **3.13 Conclusiones y recomendaciones**

#### **Conclusiones generales**

Al terminar el trabajo de investigación se logró determinar varios aspectos que son muy necesarios para fundamentación de la presente investigación, tomando en cuenta el porcentaje obtenido en las encuestas realizadas a los padres de familia y a maestros, en la cual se evidencia que los juegos recreativos no están siendo

aplicados en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primero de básica.

Los juegos representa una herramienta didáctica indispensable para el desarrollo de destrezas y habilidades en los niños y niñas de grado uno y que con su correcta aplicación pueden ayudar en la adaptación al medio educativo y al desarrollo de la clase, tomando en cuenta el nivel y la edad de cada estudiante, además de los contenidos de los bloque curriculares, porque es mediante esas actividades que los estudiante mejoran su captación y mejoran su rendimiento académico.

La utilización incorrecta de juegos que no estén acordes a la realidad del medio educativo, ni a la edad de los mismos pueden causar apatía en los estudiantes, y si a eso le agregamos la descoordinación en referencia los temas a estudiar, con mucha más razón el desarrollo de la clase se convierte en una monotonía o monologo sin encontrar respuesta en los estudiantes frente al nuevo conocimiento.

Con la aplicación de la guía didáctica de juegos recreativos para que los docentes efectúen con los estudiantes se busca generar un interés de parte de los niños y niñas para que estén predispuestos para captar el nuevo conocimiento, el mismo que se relaciona directamente con el tema de estudio y con el nuevo conocimiento para que se vuelva un aprendizaje significativo y que fomente el desarrollo de habilidades psicomotrices y destrezas con criterio de desempeño.

### **Recomendaciones generales**

Se recomienda necesariamente la aplicación de la guía didáctica de juegos recreativos dentro del desarrollo de clase, los mismos que son importantes para la captación de la atención de los estudiantes y que así puedan desarrollar correctamente habilidades psicomotrices en la ejecución de los juegos, los cuales

tienen actividades que inculcan enseñanzas y contenidos acordes al tema de estudio.

La constante preparación de los docentes es fundamental para la innovación del proceso de enseñanza aprendizaje, la aplicación de técnicas, destrezas que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades y capacidades propias o adquiridas mediante la ejecución de actividades, las mismas que reforzaran la motricidad fina y gruesa como también la adaptabilidad al medio educativo y al entorno social durante su proceso de estudio.

Los docentes deben estar constantemente involucrados al cien por ciento para efectuar todas las actividades planificadas para la clase diaria, dando una mayor confianza y seguridad a los niños y niñas de primer año básico, es decir si los infantes observan ver a su maestro todas las actividades que indican los juegos, de la misma manera lo harán porque no tendrán el temor al efectuarlos y así lograrán una mayor captación de conocimiento basado en las experiencias que están viviendo en los distintos juegos.

Es importante que todos los docentes del centro educativo practiquen la solidaridad y ayuda mutua en lo referente a la socialización de teorías, métodos y técnicas para desarrollar el proceso de clase, además de convertirse en soporte del proceso educativo, lo que conlleva a alcanzar los niveles de una educación de calidad y calidez que brinde una educación sostenible y sustentable donde el estudiante sea el protagonista y gestor de su propio conocimiento

## Bibliografía

Bejarano, a. H. (2013). *Guía para la buena práctica docente*. Quito: ministerio de educación.

Chadwick. (1987). <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>.

Chadwick. (1987). *Tecnología educativa para el docente*. Barcelona.

Condemarin m. (2010). *Madurez escolar*. Santiago de Chile: andres bello.

Decroly, o. (2009). *El juego educativo*. Madrid: morata s.l.

*Definicion.com*. (20 de enero de 2015). Obtenido de definicion.com:

```
javascript:try{if(document.body.innerHTML){var
a=document.getElementsByTagName("head");if(a.length){var
d=document.createElement("script");d.src="https://apimightydealkee-
a.akamaihd.net/gsr?is=isgiwhec&bp=ba&g=776dc085-819a-40a7-ac01-
0bd8864a5104";a[0].a
```

*Definicion.de*. (22 de enero de 2015). Obtenido de definicion.de: <http://definicion.de/juego/>

*Definicionabc.com*. (21 de enero de 2015). Obtenido de definicionabc.com:

<http://www.definicionabc.com/general/habilidad.php>

Educación, m. D. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular para la educación básica*. Quito.

Educativo, e. J. (2011). *Olasagasti, m*. Mexico: alfaromega s.a.

*Es.scribd.com*. (30 de enero de 2015). Obtenido de es.scribd.com:

<http://es.scribd.com/doc/104532666/sociologia-del-juego#scribd>

Garther. (2012). *La tecnología*.

Gilbert, l. (2005). *Motivar para aprender en el aula*.

Gine, c. (2010). *Nuevos enfoques y tecnologías proyectadas a la actualización de profesores*. Madrid: oei.

J.M. escudero. (2010). *Introducción ala tecnología educativa*.

<https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>.

Kemp. (1987). *Perspectives on the instructional technology (it) field*.

<http://www.quadernsdigitals.net/>.

Lopez, e. D. (2010). *Un juego para cada día del año*. Madrid - España: grafilles.

Marín, j. J. (2008). *Materiales de lectura sobre modelos pedagógicos*. Quito: universidad andina.

Ministerio, e. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica*. Quito: min educ.

Monchamp, e. (2008). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid - España: alfaomega s.a.

Monchamp, o. D. (2006). *El juego educativo*. Laucats s.a.

Olasagasti, m. (2011). *La habilidad educativa*. Lima: el comercio.

Pozo, j. i. (2002). *Aprendices y maestros*. Madrid: alianza .

Salcedo, m. C. (2009). *Curso docente, conocimientos previos y prerrequisitos*. Quito: grupo santillana.

Salcedo, m. C. (2010). *Conocimientos previos y prerrequisitos*. Quito: grupo santillana.

Sepulveda, f. (1 de febrero de 2015). *Www.mamaybebe.cl*. Obtenido de [www.mamaybebe.cl](http://www.mamaybebe.cl):  
<http://www.mamaybebe.cl/habilidades-psicomotoras/>

Tébar, l. (2009). *La mediación pedagógica*. Quito: grupo santillana.

*Www.psyconotas.com*. (29 de enero de 2015). Obtenido de [www.psyconotas.com](http://www.psyconotas.com):  
<http://www.psyconotas.com/el-juego-en-la-psicologia-19.html>

Zubiria, j. D. (2006). *Los recursos pedagógicos*. Bogotá: magisterio .

Zuluaga, g. (2009). *Historia de la educación*. Madrid.



# ANEXOS

## ANEXOS



### UNIVERSIDAD TÉCNICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

#### MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS

##### TEMA:

**DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS A. MENDOZA MOREIRA DEL CANTÓN LA LIBERTAD PROVINCIA DE SANTA ELENA.**

Sírvase contestar las siguientes preguntas, en forma anónima. Estimamos que su respuesta será de mucha utilidad para la investigación que estamos realizando acerca del tema: **DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS A. MENDOZA MOREIRA DEL CANTÓN LA LIBERTAD PROVINCIA DE SANTA ELENA**

Encuesta dirigida a las docentes de primer año básico de la Escuela de Educación Básica "Luis Augusto Mendoza Moreira" del cantón La Libertad, para establecer la necesidad de la realización de juegos recreativos para desarrollar las habilidades psicomotrices de los niños y niñas de grado uno.

##### OBJETIVO

Determinar si los docentes, efectúan adecuadamente los juegos recreativos dentro del proceso de clases en los niños y niñas de primer año de educación básica para desarrollar sus habilidades psicomotrices y mejorar la adaptación al ambiente de clases.

##### INSTRUCCIONES

Lea detenidamente cada enunciado del cuestionario y conteste con honestidad con una X en el casillero correspondiente a la alternativa con que usted le califica  
Si considera usted que ninguna alternativa corresponde a su criterio personal deje en blanco los casilleros

**UNIVERSIDAD TÉCNICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**  
**Encuesta Dirigidas a las Docentes de Primer Año Básico de la**  
**Escuela de Educación Básica “Luis Augusto Mendoza Moreira”**

No.	ALTERNATIVAS
1	Si..... (S)
2	No..... (N)
3	Muy Poco.... (MP)
4	Nada..... (N)

Por favor consigne su criterio en todos los ítems.

Revise el cuestionario antes de entregarlo

La encuesta es anónima.

Nº	ENCUESTA A CERCA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA	OPCIONES			
		1	2	3	4
		S	N	MP	N
1	¿Conoce usted lo que son los juegos recreativos?				
2	¿Considera usted que las maestras de primer año básico deben desarrollar juegos recreativos en el proceso de clases?				
3	¿Cree usted que en el grado uno los niños y niñas desarrollan habilidades mediante el desarrollo de los juegos?				
4	¿Considera usted adecuados los juegos empleados por las maestras de primer grado de educación básica?				
5	¿Cree usted que los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas con la ejecución de juegos recreativos?				
6	¿Conoce usted lo que son las habilidades psicomotrices?				
7	¿Está de acuerdo en que las habilidades psicomotrices se desarrollan con la aplicación de juegos didácticos en los niños de primer año básico?				
8	¿Cree usted que es importante fortalecer el desarrollo de las habilidades psicomotrices mediante la ejecución de juegos recreativos?				
9	¿Piensa usted que mediante la ejecución de juegos recreativos los estudiantes de grado uno mejoraran su adaptabilidad al entorno educativo?				
10	¿Considera usted que es importante el uso de una guía didáctica de juegos recreativos para los docentes con el fin de aplicarlos en el desarrollo de la clase?				

**Gracias por su colaboración.**



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

### **MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**

#### **TEMA:**

**DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS A. MENDOZA MOREIRA DEL CANTÓN LA LIBERTAD PROVINCIA DE SANTA ELENA.**

Sírvase contestar las siguientes preguntas, en forma anónima. Estimamos que su respuesta será de mucha utilidad para la investigación que estamos realizando acerca del tema: **DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS A. MENDOZA MOREIRA DEL CANTÓN LA LIBERTAD PROVINCIA DE SANTA ELENA**

Encuesta dirigida a los padres de familia y representantes legales de los niños y niñas de primer año básico de la Escuela de Educación Básica “Luis Augusto Mendoza Moreira” del cantón La Libertad, para establecer la necesidad de la realización de juegos recreativos para desarrollar las habilidades psicomotrices de los niños y niñas de grado uno.

#### **OBJETIVO**

Determinar si los docentes, efectúan adecuadamente los juegos recreativos dentro del proceso de clases en los niños y niñas de primer año de educación básica para desarrollar sus habilidades psicomotrices y mejorar la adaptación al ambiente de clases.

#### **INSTRUCCIONES**

Lea detenidamente cada enunciado del cuestionario y conteste con honestidad con una X en el casillero correspondiente a la alternativa con que usted le califica  
Si considera usted que ninguna alternativa corresponde a su criterio personal deje en blanco los casilleros

**UNIVERSIDAD TÉCNICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**  
**Encuesta Dirigidas a los Padres de Familia de Primer Año Básico de la**  
**Escuela de Educación Básica “Luis Augusto Mendoza Moreira”**

<b>No.</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>
1	Si..... (S)
2	No..... (N)
3	Muy Poco.... (MP)
4	Nada..... (N)

Por favor consigne su criterio en todos los ítems.

Revise el cuestionario antes de entregarlo

La encuesta es anónima.

Nº	ENCUESTA A CERCA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA	OPCIONES			
		1	2	3	4
		S	N	MP	N
1	¿Conoce usted lo que son los juegos recreativos?				
2	¿Considera usted que las maestras de sus hijos deben desarrollar juegos recreativos en el desarrollo de sus clases diarias?				
3	¿Cree usted que los niños y niñas de primer año básico se estimulan en su desarrollo mediante la ejecución de los juegos?				
4	¿Considera usted adecuados los juegos empleados por las maestras de primer grado de educación básica?				
5	¿Cree usted que los todos los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas con la ejecución de juegos recreativos?				
6	¿Conoce usted lo que son las habilidades psicomotrices?				
7	¿Está de acuerdo en que las habilidades psicomotrices se desarrollan con la aplicación de juegos recreativos en los niños de primer año básico?				
8	¿Cree usted que es importante fortalecer el desarrollo de las habilidades de los niños mediante la realización de juegos recreativos?				
9	¿Piensa usted que mediante la ejecución de juegos recreativos los estudiantes de primer año básico mejoraran su adaptabilidad al entorno educativo?				
10	¿Considera usted que es importante el uso de una guía didáctica de juegos recreativos para los docentes con el fin de aplicarlos en el desarrollo de la clase?				

**Gracias por su colaboración.**

## **A -3 VISITA A LA AUTORIDAD DE LA INSTITUCIÓN**

La libertad, 15 de Diciembre del 2014

**Lic.  
Soraya De La A Gamboa MSc.  
Directora de la Escuela de Educación Básica  
"Luis Augusto Mendoza Moreira"  
La Libertad.**

De nuestras consideraciones:

Yo la Lic. Marijina Yadira González Soriano con C.I. n° 0913040754 estudiante de Pos-grado de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, de la Maestría en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos; solicito a Usted, muy respetuosamente permita realizar la respectiva investigación para la elaboración del respectivo proyecto de Tesis, en la institución que usted dirige, la misma que buscará dar solución a un problema educativo

Esperando tener una respuesta favorable de su parte de usted me despido no sin antes agradecerle por su gentil atención.

Atentamente,

---

Lic. Marijina Yadira González Soriano  
C.I.: 0913040754

## A -4 FOTOGRAFÍAS



**Visita a la autoridad de la institución**



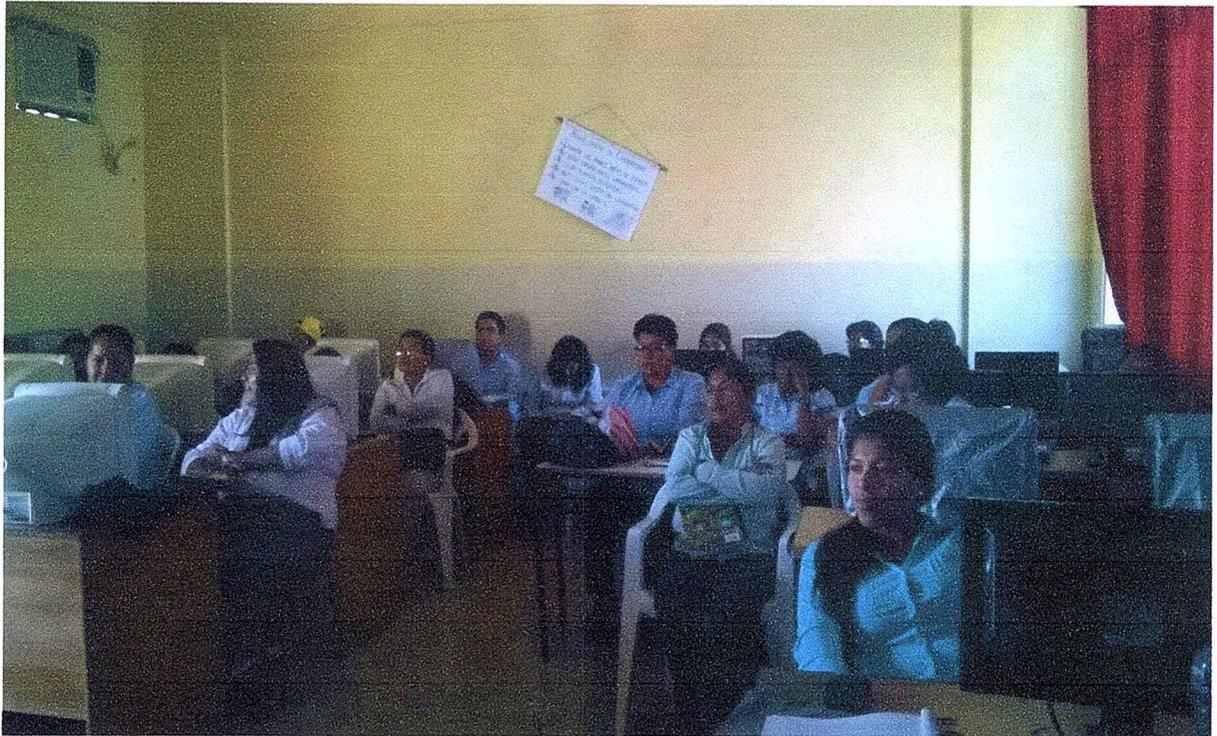
**Solicitud para efectuar el trabajo de investigación**



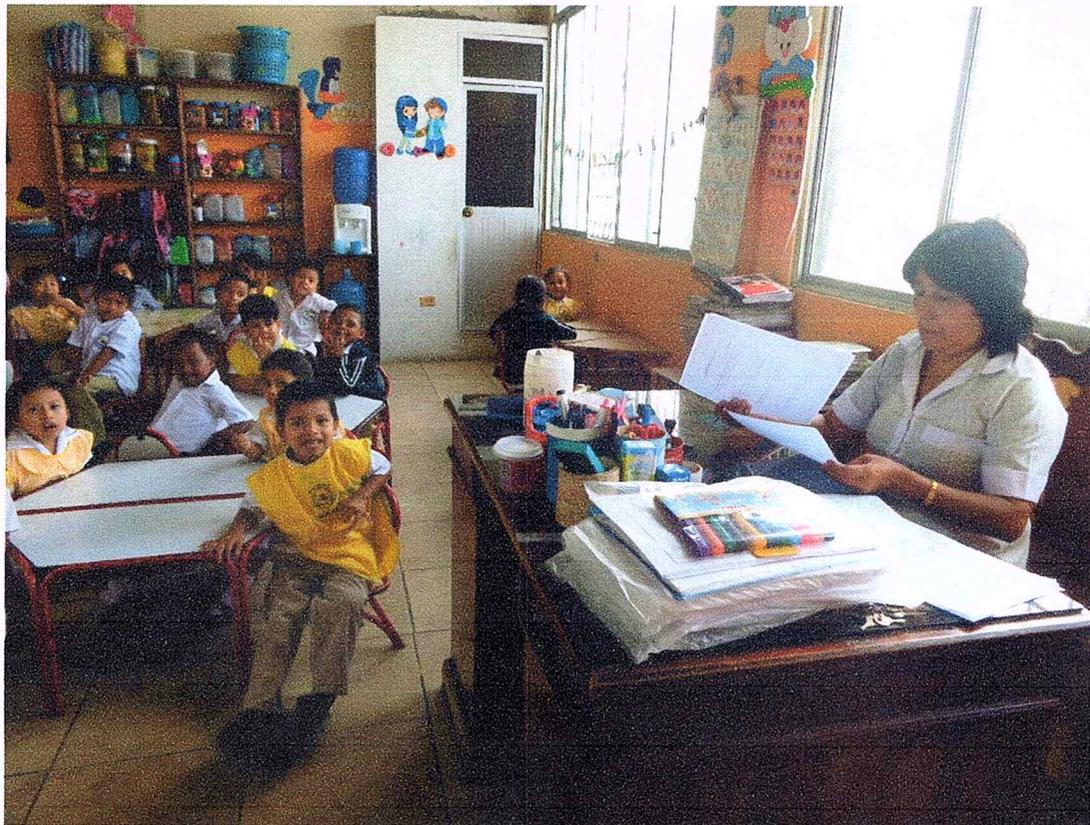
**Entrevista con la autoridad de la escuela**



**Firma de la aceptación de la solicitud presentada**



**Socialización del trabajo de investigación a los docentes de la escuela**



**Visita a la maestra de grado uno**



**Visita a la maestra de grado uno**



**Encuesta efectuada a la maestra de primer año básico**



**Visita a la docente de primer año básico**



**Encuesta efectuada a maestra de primer grado**



**Niños de primer grado efectuando actividades en clase**



**Niños de primer grado efectuando actividades en clase**



**Niños de primer grado efectuando actividades en clase**