



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS
CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL**

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS
DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE
LA UNIDAD EDUCATIVA, COMUNITARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE “7 DE MAYO”, COMUNIDAD RODEOPAMBA,
PARROQUIA JULIO MORENO, CANTÓN GUARANDA,
PROVINCIA BOLÍVAR, AÑO LECTIVO 2017 - 2018.**

**AUTORAS:
CAIZA LÓPEZ ANA LUCÍA
LARA MONTERO ANDREA VANESSA**

**TUTORA:
LCDA. MARTHA LÓPEZ QUINCHA, MsC.**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN
PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL**

2018



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS
CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL**

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS
DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE
LA UNIDAD EDUCATIVA, COMUNITARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE "7 DE MAYO", COMUNIDAD RODEOPAMBA,
PARROQUIA JULIO MORENO, CANTÓN GUARANDA,
PROVINCIA BOLÍVAR, AÑO LECTIVO 2017 - 2018.**

**AUTORAS:
CAIZA LÓPEZ ANA LUCÍA
LARA MONTERO ANDREA VANESSA**

**TUTORA:
LCDA. MARTHA LÓPEZ QUINCHA, MsC.**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN
PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL**

2018

I. DEDICATORIA

Al finalizar mi carrera profesional he logrado uno de mis objetivos en mi vida y quiero dedicar de manera especial a las personas que me apoyaron superando todos los obstáculos para lograrlo.

A mi esposo que ha sido el impulso durante toda mi carrera y el pilar principal para la culminación de la misma, que con su apoyo constante y amor incondicional ha sido amigo y compañero inseparable, fuente de sabiduría, calma y consejo en todo momento.

A mis hijos quienes han sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ellos. A mi familia y amigos por su apoyo constante e incondicional durante toda mi vida y mi carrera profesional.

Ana.

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional en todo momento.

A mis hijos: Por ser la razón por la cual busco cada día ser mejor persona, son mi principal motivo para seguir adelante y alcanzar junto a ellos mis metas, gracias Samuel y Arianna por existir.

Andrea.

II. AGRADECIMIENTO

Los resultados de este proyecto, están dedicados a Dios, a cada una de nuestras familias, a la Universidad Estatal de Bolívar, A la facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas a las autoridades, docentes y a todas aquellas personas que, de alguna forma son parte de su culminación. Nuestro sincero agradecimiento está dirigido a nuestra directora del proyecto de intervención Msc. Martha López Quincha, quien con su ayuda desinteresada nos guió y brindó información acerca del tema que planteamos y lo ejecutamos.

Ana y Andrea

III. CERTIFICADO DE LA TUTORA

III. CERTIFICADO DE LA TUTORA

Leda. Martha López Quincha MsC.

CERTIFICA

Que el informe final del Proyecto de intervención educativa titulado “**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA, COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “7 DE MAYO”, COMUNIDAD RODEOPAMBA, PARROQUIA JULIO MORENO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, AÑO LECTIVO 2017 – 2018**”. Elaborado por las autoras Ana Lucía Caiza López y Andrea Vanessa Lara Montero, Egresadas de la carrera de Educación Parvularia y Básica Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, Enero del 2018.


Leda. Martha López Quincha MsC.
Tutora

IV. AUTORIA NOTARIADA



IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final para el Proyecto de intervención educativa, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.


Ana Lucia Calza Lopez

C.I. N°0201523842


Andrea Vanessa Lara Montero

C.I. N°020186254-7



Factura: 001-002-000012085



20180201002D00273

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20180201002D00273

Ante mí, NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS de la NOTARÍA SEGUNDA , comparece(n) ANA LUCIA CAIZA LOPEZ portador(a) de CÉDULA 0201523842 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil CASADO(A), domiciliado(a) en GUARANDA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; ANDREA VANESSA LARA MONTERO portador(a) de CÉDULA 0201862547 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil CASADO(A), domiciliado(a) en GUARANDA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede , es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial - El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaría, no asume responsabilidad alguna. – Se archiva un original. GUARANDA, a 4 DE MAYO DEL 2018, (10:13).


ANA LUCIA CAIZA LOPEZ
CÉDULA: 0201523842




ANDREA VANESSA LARA MONTERO
CÉDULA: 0201862547

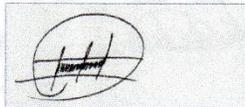



NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARÍA SEGUNDA DEL CANTÓN GUARANDA


NOTARÍA SEGUNDA
DR. HERNAN CRIOLLO ARCOS
Notario Público del Cantón Guaranda
Guaranda - Ecuador



CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Número único de identificación: 0201523842

Nombres del ciudadano: CAIZA LOPEZ ANA LUCIA

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/GUARANDA/GABRIEL
IGNAC. VEINTIMILLA

Fecha de nacimiento: 27 DE ABRIL DE 1977

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: COMERCIANTE

Estado Civil: CASADO

Cónyuge: GARCIA S LIZANDRO ALBERTO

Fecha de Matrimonio: 5 DE JUNIO DE 1998

Nombres del padre: No Registra

Nombres de la madre: CAIZA LOPEZ BRASILIA BEATRIZ

Fecha de expedición: 14 DE MARZO DE 2018

Información certificada a la fecha: 4 DE MAYO DE 2018

Emisor: HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS - BOLIVAR-GUARANDA-NT 2 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 185-118-22075



185-118-22075

Ing. Jorge Troya Fuertes
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación

Documento firmado electrónicamente



La institución o persona ante quien se presente este certificado deberá validarlo en: <https://virtual.registrocivil.gob.ec>, conforme a la LOGIDAC Art. 4, numeral 1 y a la LCE. Vigencia del documento 1 validación o 1 mes desde el día de su emisión. En caso de presentar inconvenientes con este documento escriba a onlinea@registrocivil.gob.ec

REPÚBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL
IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CÉDULA DE CIUDADANÍA
APELLIDOS Y NOMBRES
CAIZA LOPEZ ANA LUCIA
LUGAR DE NACIMIENTO
BOLIVAR
GUARANDA
GABRIEL I VEINTIMILLA
FECHA DE NACIMIENTO 1977-04-27
NACIONALIDAD ECUATORIANA
SEXO MUJER
ESTADO CIVIL CASADO
LIZANDRO ALBERTO GARCIA S

Nº 020152384-2




INSTRUCCIÓN BACHILLERATO PROFESIÓN / OCUPACIÓN COMERCIANTE
APELLIDOS Y NOMBRES DEL PADRE XXXXXXXXXXXX
APELLIDOS Y NOMBRES DE LA MADRE CAIZA LOPEZ BRASILIA BEATRIZ
LUGAR Y FECHA DE EXPEDICIÓN
GUARANDA
2018-03-14
FECHA DE EXPIRACIÓN 2028-03-14

E1333I2222




000487122

DIRECTOR GENERAL FIRMA DEL CEDULADO

CERTIFICADO DE VOTACIÓN
4 DE FEBRERO 2018

004 JUNTA No. 004 - 346 NÚMERO 0201523842 CEDULA

CAIZA LOPEZ ANA LUCIA
APELLIDOS Y NOMBRES

BOLIVAR PROVINCIA CIRCUNSCRIPCIÓN:
GUARANDA CANTÓN ZONA:
GABRIEL I VEINTIMILLA PARROQUIA




REFERENDUM Y CONSULTA POPULAR 2018

CIUDADANA (O)

ESTE DOCUMENTO ACREDITA QUE USTED SUFRAGÓ EN EL REFERENDUM Y CONSULTA POPULAR 2018

ESTE CERTIFICADO SIRVE PARA TODOS LOS TRÁMITES PÚBLICOS Y PRIVADOS

Alfonso Baza
F. PRESIDENTE DE LA JRV

IMP. IGM. M.J.



REPÚBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL
IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CÉDULA DE CIUDADANÍA
APELLIDOS Y NOMBRES
LARA MONTERO ANDREA VANESSA
LUGAR DE NACIMIENTO
BOLIVAR
GUARANDA
GABRIEL I VEINTIMILLA
FECHA DE NACIMIENTO 1983-12-01
NACIONALIDAD ECUATORIANA
SEXO MUJER
ESTADO CIVIL CASADO
PAUL STALIN GUTIERREZ

Nº 020186254-7




INSTRUCCIÓN SUPERIOR PROFESIÓN / OCUPACIÓN ESTUDIANTE
APELLIDOS Y NOMBRES DEL PADRE LARA FLORES EDWIN ALBERTO
APELLIDOS Y NOMBRES DE LA MADRE MONTERO FIERRO GLORIA EUGENIA
LUGAR Y FECHA DE EXPEDICIÓN
GUARANDA
2017-01-16
FECHA DE EXPIRACIÓN 2027-01-16

V2333V4222




000487054

DIRECTOR GENERAL FIRMA DEL CEDULADO

CERTIFICADO DE VOTACIÓN
4 DE FEBRERO 2018

012 JUNTA No. 012 - 177 NÚMERO 0201862547 CEDULA

LARA MONTERO ANDREA VANESSA
APELLIDOS Y NOMBRES

BOLIVAR PROVINCIA CIRCUNSCRIPCIÓN:
GUARANDA CANTÓN ZONA:
GABRIEL I VEINTIMILLA PARROQUIA




REFERENDUM Y CONSULTA POPULAR 2018

CIUDADANA (O)

ESTE DOCUMENTO ACREDITA QUE USTED SUFRAGÓ EN EL REFERENDUM Y CONSULTA POPULAR 2018

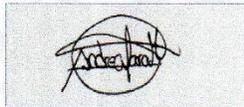
ESTE CERTIFICADO SIRVE PARA TODOS LOS TRÁMITES PÚBLICOS Y PRIVADOS

Gabriel Baza
F. PRESIDENTE DE LA JRV

IMP. IGM. M.J.



CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Número único de identificación: 0201862547

Nombres del ciudadano: LARA MONTERO ANDREA VANESSA

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/GUARANDA/GABRIEL
IGNAC. VEINTIMILLA

Fecha de nacimiento: 1 DE DICIEMBRE DE 1983

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: SUPERIOR

Profesión: ESTUDIANTE

Estado Civil: CASADO

Cónyuge: GUTIERREZ PAUL STALIN

Fecha de Matrimonio: 7 DE NOVIEMBRE DE 2003

Nombres del padre: LARA FLORES EDWIN ALBERTO

Nombres de la madre: MONTERO FIERRO GLORIA EUGENIA

Fecha de expedición: 16 DE ENERO DE 2017

Información certificada a la fecha: 4 DE MAYO DE 2018

Emisor: HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS - BOLIVAR-GUARANDA-NT 2 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 188-118-21531



188-118-21531

Ing. Jorge Troya Fuertes
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación

Documento firmado electrónicamente



CERTIFICADO DIGITAL DE IDENTIDAD

Número único de identificación: [Faint text]
Nombre del ciudadano: [Faint text]
Condición del ciudadano: [Faint text]
Lugar de nacimiento: [Faint text]
Fecha de nacimiento: [Faint text]
Nacionalidad: [Faint text]
Sexo: [Faint text]
Instrucción: [Faint text]
Profesión: [Faint text]
Estado civil: [Faint text]
Cónyuge: [Faint text]
Fecha de matrimonio: [Faint text]
Padres del padre: [Faint text]
Padres de la madre: [Faint text]
Fecha de expedición: [Faint text]

ESPACIO EN BLANCO

ESPACIO EN BLANCO

V.	INDICE	
	PORTADA.....	
	HOJA DE GUARDA.....	
	PORTADILLA.....	
I.	DEDICATORIA.....	1
II.	AGRADECIMIENTO	2
III.	CERTIFICADO DE LA TUTORA.....	3
IV.	AUTORIA NOTARIADA	4
V.	INDICE	10
VI.	TÍTULO.....	15
VII.	RESUMEN.....	16
	SUMMARY	17
VIII.	INTRODUCCIÓN.....	13
1.	OBJETIVOS.....	15
	1.1 OBJETIVO GENERAL.....	15
	1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
2.	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	16
	2.1 Delimitación del problema.....	18
3.	DESARROLLO DEL PLAN DE INTEREVENCIÓN	20
4.	MARCO TEÓRICO	39
	4.1 LA LÚDICA	39
	4.1.1 CATEGORÍAS DE LA LÚDICA.....	40
	4.2 DIDÁCTICA	42
	4.2.1 ENFOQUES DE LA DIDÁCTICA	43
	4.2.1.1 Enfoque tradicional de la didáctica.....	43
	4.2.1.2 Carácter de ciencia de la Didáctica y su objeto	44
	4.3 PSICOMOTRICIDAD.....	45
	4.4 LA MOTRICIDAD Y EL JUEGO.....	46
5.	RESULTADOS.....	47
6.	CONCLUSIONES.....	51

7. BIBLIOGRAFIA	52
8. ANEXOS	53
ANEXO 1: PLANIFICACIONES	53
ANEXO 2: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 2	54
ANEXO 3: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 3	55
ANEXO 4: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 4	56
ANEXO 5: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 5	57
ANEXO 6: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 6	58
ANEXO 7: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 7	59
ANEXO 8: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 8	60
ANEXO 9: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 9	61
ANEXO 10: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 10	62
ANEXO 11: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 11	63
ANEXO 12: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 12	64
ANEXO 13: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 13	65
ANEXO 14: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 14	66
ANEXO 15: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 15	67
ANEXO 16: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 16	68
ANEXO 17: URKUND	89

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS, NIÑAS Y DOCENTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA 7 DE MAYO. FECHA: 13/11/2017.....	49
Tabla 2 FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS, NIÑAS Y DOCENTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA 7 DE MAYO. FECHA: 12/01/2018.....	50

INDICE DE FOTOGRAFIAS

Fotografía 1 Estrategia: Tortillas	69
Fotografía 2.....	69
Fotografía 3 Estrategia: El mecánico	70
Fotografía 4.....	70
Fotografía 5 Estrategia: La tiendita	71
Fotografía 6.....	71
Fotografía 7 Estrategia: Alcancía	72
Fotografía 8.....	72
Fotografía 9 Estrategia: Jugando con rodelas	73
Fotografía 10.....	73
Fotografía 11 Estrategia: Pitillos gigantes	74
Fotografía 12.....	74
Fotografía 13 Estrategia: Golosinas deliciosas	75
Fotografía 14.....	75
Fotografía 15 Estrategia: Agarrando canicas.....	76
Fotografía 16.....	76
Fotografía 17 Estrategia: Semillitas	77
Fotografía 18.....	77
Fotografía 19 Estrategia: Eriso jugueteón	78
Fotografía 20.....	78
Fotografía 21 Estrategia: La tela araña.....	79
Fotografía 23.....	79
Fotografía 24 Estrategia: Jugando con masa	80
Fotografía 25.....	80
Fotografía 26 Estrategia: Pescando aviones	81
Fotografía 27.....	81
Fotografía 28 Estrategia: El ovillo	82
Fotografía 29.....	82
Fotografía 30 Estrategia: Carritos chocones.....	83

Fotografía 31	83
Fotografía 32 Estrategia: Bajo el agua	84
Fotografía 33	84
Fotografía 34 Estrategia: Obras de arte	85
Fotografía 35	85
Fotografía 36 Estrategia: Busca y Busca	86
Fotografía 37	86
Fotografía 38 Estrategia: Aritos traviesos	87
Fotografía 39	87
Fotografía 40 Estrategia: Clausura del proyecto	88
Fotografía 41	88

VI. TÍTULO

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EGB LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “7 DE MAYO”, DE LA COMUNIDAD RODEOPAMBA, PARROQUIA JULIO MORENO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, AÑO LECTIVO 2017 – 2018.

VII. RESUMEN

En este proyecto se demuestra como las actividades lúdicas en el aula pueden desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas del nivel primer grado de EGB. Para ello se divide en dos partes una teórica que fue la fundamentación bibliográfica de las variables presentadas en este trabajo, y una propuesta didáctica que se aplicó en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “7 de Mayo”.

En la primera parte se analiza la fundamentación teórica, en la que se abordaron temáticas como la lúdica, la didáctica y la motricidad fina, se realizó aportes a la teoría de expertos. Se redactó detalladamente la problemática encontrada y se realizó una conclusión del trabajo, gracias a la aplicación de las estrategias se pudo redactar resultados y aportar a las conclusiones.

En la propuesta didáctica en la que se aplicaron las actividades lúdicas se presentó como estrategias con objetivos para cada una y la respectiva evaluación. Esta propuesta tiene como objetivo desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de primer grado de EGB de la escuela objeto de la intervención aplicando la lúdica en toda su dimensión.

SUMMARY

This project demonstrates how recreational activities in the classroom can develop fine motor skills in boys and girls of the first grade level of GBS. To this end, a theoretical part was divided into two parts, which was the bibliographic basis of the variables presented in this paper, and a didactic proposal that was applied in the Bilingual Intercultural Community Education Unit "7 de Mayo".

In the first part, the theoretical foundation is analyzed, in which topics such as play, didactics and fine motor skills were addressed, contributions were made to the theory of experts. The problematic found was drafted in detail and a conclusion of the work was made, thanks to the application of the strategies it was possible to write results and contribute to the conclusions.

In the didactic proposal in which the ludic activities were applied, it was presented as strategies with objectives for each one and the respective evaluation. The purpose of this proposal is to develop fine motor skills in boys and girls of the first grade of GBS of the school object of the intervention by applying play in its entire dimension.

VIII. INTRODUCCIÓN

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece la necesidad de una educación de acuerdo a las capacidades del estudiante. Dándole seguimiento a este principio nuestro proyecto busca desarrollar la motricidad fina en los niños y las niñas de 5 años, puesto que es el periodo en que existe la mayor capacidad de aprendizaje del ser humano.

Este proyecto involucra la teoría y la práctica pues considera que mientras se aprende sobre la importancia de la lúdica como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina, se puede aplicar con los estudiantes del primer grado de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe” 7 de Mayo”, con el fin de alcanzar un óptimo desarrollo motriz de una forma divertida.

Es necesario relacionar las actividades lúdicas con el desarrollo de la motricidad fina, ya que el juego no se puede dar sin movimiento, ni el movimiento sería lo mismo sin el juego, aspecto que nos motiva para llevar a la práctica este proyecto con lo que se conseguirá calidad en la educación y una formación integral.

Se alcanzó los objetivos planteados por la apertura que nos brindaron las autoridades de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe”7 de Mayo”, el apoyo de los docentes fue necesario en la aplicación de cada una de las estrategias planteadas lo que aporta significativamente en la consecución de los objetivos.

La formación académica adquirida durante la vida universitaria nos ha forjado con conocimientos suficientes para actuar e intervenir en problemáticas educativas en el primer grado de EGB para que se puedan mejorar con un arduo trabajo y dedicación que son cualidades propias de la docente Parvularia.

El interés de las autoras por llevar a la práctica este proyecto fue para mejorar una problemática que afecta a niños y niñas del primer grado de EGB, son seres vulnerables que necesitan del apoyo para mejorar su realidad y tener una educación integral, mientras más temprano desarrollemos sus habilidades y potencialicemos sus fortalezas serán entes positivos y productivos lo que les permitirá en el futuro mejorar su calidad de vida.

Los beneficiarios directos del proyecto fueron los niños y las niñas de primer grado de EGB que asisten a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “7 de Mayo”, porque en ellos se intervino aplicando estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina y las docentes porque utilizaron la lúdica como estrategia didáctica e indirectamente se beneficiará la comunidad al obtener ciudadanos integralmente educados.

1. OBJETIVOS

1.1 OBJETIVO GENERAL

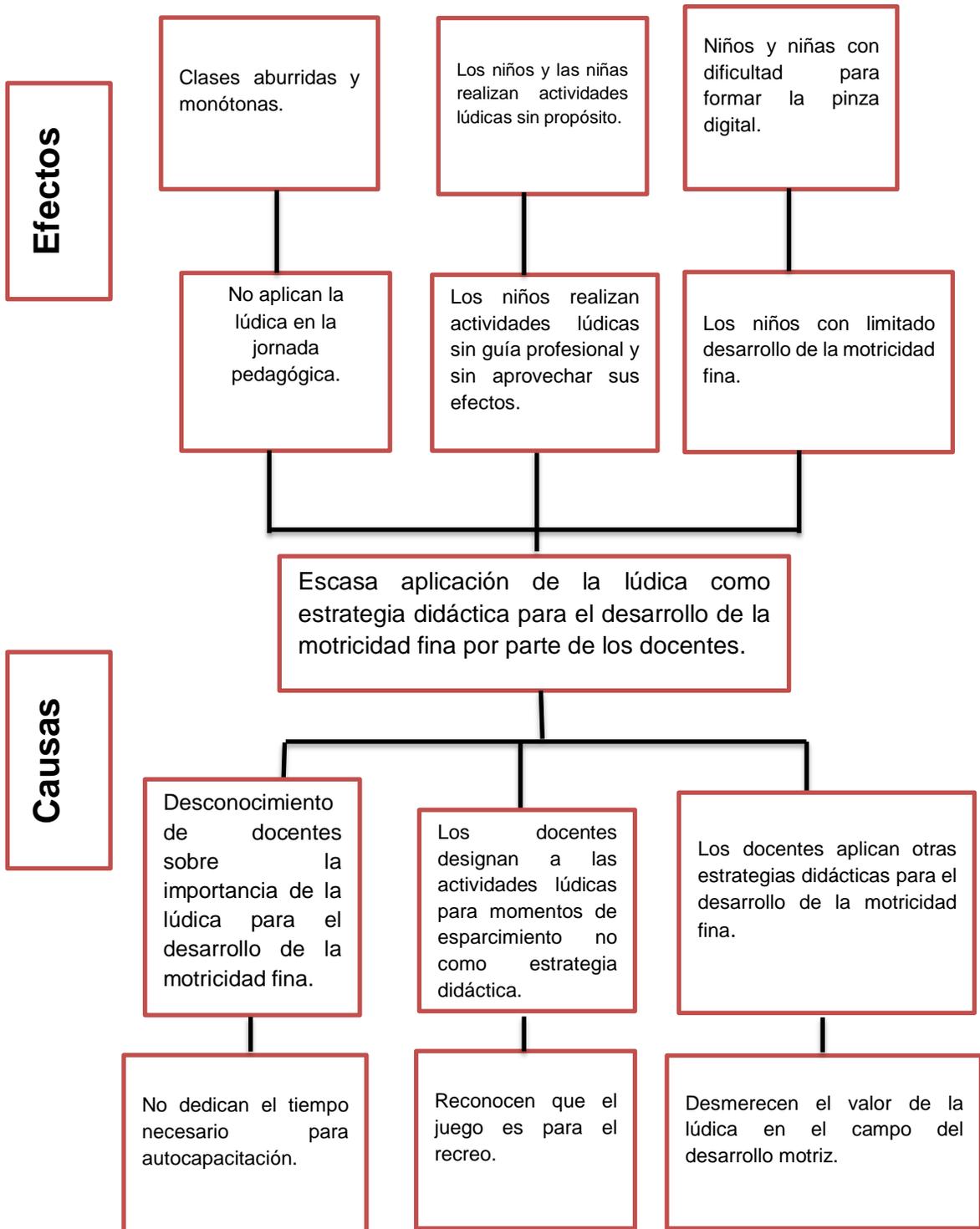
Realizar actividades lúdicas como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de primer grado de EGB de la Unidad Educativa” 7 de Mayo”.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar planificaciones curriculares para los niños y niñas de primer grado de EGB con actividades lúdicas como estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina.
- Capacitar a los docentes para que realicen actividades lúdicas con el propósito de desarrollar la motricidad fina como estrategia didáctica.
- Aplicar las planificaciones con estrategias lúdicas con los niños y niñas de primer grado de EGB durante el año lectivo 2017 – 2018 para desarrollar la motricidad fina.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Árbol de Problemas



El desconocimiento de las docentes, sobre la importancia de la lúdica para el desarrollo de la motricidad fina, por no autocapacitarse, crea un ambiente en el aula durante la jornada diaria de aburrimiento y monotonía lo que impide un aprendizaje significativo especialmente para alcanzar que formen la pinza digital.

Los momentos de esparcimiento como los recreos son los únicos que tienen actividades lúdicas que la docente no aprovecha para enseñar o desarrollar destrezas y habilidades, porque en estos espacios se dedica a realizar otras actividades, permitiendo a los niños y niñas jugar solos.

La motricidad fina es desarrollada limitadamente con otras actividades que sin desmerecer todas ellas no consiguen un óptimo desarrollo motriz, es decir se mantienen los niños en la toma del lápiz la pinza trípode sin llegar a dominar la pinza digital lo que demuestra que no alcanzan la siguiente etapa.

La motricidad fina no solo se enmarca en la formación de la pinza digital, se observan dificultades en la presión que ejerce la mano sobre el papel, los rasgos realizados con el lápiz son bruscos, pesados y perforan la hoja, el movimiento de la muñeca no es rotatorio por lo que se les dificulta maniobrar el lápiz para seguir la dirección de la escritura.

Tomando en cuenta que la motricidad fina y la lúdica van de la mano, se nota claramente que en la institución educativa están divorciadas, la lúdica la emplean para realizar movimientos amplios y grandes en el patio y en los rincones para agarrar objetos con toda la mano, no se aprovechan de esta

estrategia didáctica para que jueguen con objetos más pequeños, utilizando el dedo índice y pulgar, y que de esa manera desarrollen la motricidad fina de forma divertida.

En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “7 de Mayo”, los niños y niñas del primer grado no alcanzan un buen desarrollo psicomotriz fino, por diversos motivos, el más importante es que no emplea la docente el juego como estrategia didáctica para desarrollarlo al máximo.

Las docentes no son profesionales en Educación Inicial o Parvularia, por lo que desconocen la existencia de técnicas y estrategias didácticas propias del nivel, que sirven para desarrollar la motricidad fina de una forma divertida y voluntaria.

Los niños que asisten a la institución educativa, son descendencia de padres de escasos recursos económicos, ayudan con las tareas en el campo, por lo que el desarrollo motriz grueso lo tienen alcanzado, pero es limitado el fino, su mano es dura y rígida por el agarre del azadón. En el primer grado se adquieren habilidades y destrezas para una formación integral, especialmente en el desarrollo de la psicomotricidad fina, labor de los docentes del nivel.

2.1 Delimitación del problema

Escasa aplicación de la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de primer grado de EGB de la Unidad

Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “7 de Mayo” del recinto Rodeopamba, parroquia Julio Moreno, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Año Lectivo 2017- 2018

3. DESARROLLO DEL PLAN DE INTEREVENCIÓN

ESTRATEGIA N° 1

TORTILLITAS

Objetivo:

Emplear la mano completa para amasar y hacer tortillas utilizando la base de la muñeca para jugar a las cocinitas.

Desarrollo:

- ✓ Indicar normas de comportamiento.
- ✓ Formar parejas.
- ✓ Entregar a cada pareja un recipiente hondo.
- ✓ Entregar una porción de tierra.
- ✓ Desgranar la tierra, soltarla de los grumos.
- ✓ Utilizar las palmas para que la tierra quede en polvo fino.
- ✓ Poner agua hasta conseguir una masa manejable.
- ✓ Moldear tortillitas para jugar a las cocinitas.
- ✓ Otro grupo hará tacitas o platitos, etc.

Evaluación:

En la actividad se divierten y disfrutan consiguiendo movimientos de muñeca y al moldear utilizan sus dedos.

ESTRATEGIA N° 2

EL MECÁNICO

Objetivo:

Emplear artículos grandes para el movimiento circulatorio de la muñeca, en una actividad lúdica se divierten y disfrutan.

Desarrollo:

- ✓ Indicar la actividad que se realizará.
- ✓ Entregar a cada grupo una caja con las tuercas y tornillos.
- ✓ Demostrar cómo se hará la actividad.
- ✓ Dejar que enrosquen y desenrosquen los tornillos y las tuercas.
- ✓ Hacer competencia entre todos para ver quien lo hace en el menor tiempo.
- ✓ Entregarles tablas para que formen algo y junten con los tornillos y tuercas.

Evaluación:

Enroscan y desenroscan tornillos y tuercas con movimientos circulatorios de muñeca agarrando con los dedos índice y pulgar.

ESTRATEGIA N° 3

LA TIENDITA

Objetivo:

Realizar una actividad lúdica y un juego a la vez al tapar y destapar frascos con movimientos de muñeca y de la mano completa.

Desarrollo:

- ✓ Armar la tiendita con frascos en los que hay caramelos.
- ✓ Indicar que los frascos deben estar siempre tapados.
- ✓ Dividir al grupo en dos.
- ✓ Uno es el que vende y otro el que compra luego se intercambian los papeles.
- ✓ El grupo que compra tiene solo monedas que se encuentran en monederos y que deben sacar de una en una.
- ✓ Jugar a la tiendita hasta gastar el dinero del grupo para que se cambien los papeles.

Evaluación:

Abren y cierran frascos para realizar la actividad utilizan la mano completa y plana, el otro grupo saca las monedas de una en una utilizando la pinza digital.

ESTRATEGIA N° 4

ALCANCÍA

Objetivo:

Ensartar objetos en la ranura utilizando la pinza digital.

Desarrollo:

- ✓ Dar indicaciones del juego.
- ✓ Demostrar la actividad.
- ✓ Entregar a cada grupo una alcancía.
- ✓ Entregar una bolsita con semillas de zambo.
- ✓ Poner música y cuando pare todos tienen que poner una semilla en la alcancía.
- ✓ Repetir las veces que sean necesarias hasta poner todas las semillas.

Evaluación:

Utilizan la pinza digital para coger e introducir la semilla en la ranura de la alcancía, se divierten jugando y bailando.

ESTRATEGIA N° 5

JUGANDO CON RODELAS

Objetivo:

Utilizar la pinza digital para ensartar empleando el dedo índice y pulgar.

Desarrollo:

- ✓ Indicar normas de comportamiento durante el juego.
- ✓ Formar tres grupos.
- ✓ Entregarle una cuerda gruesa a cada uno.
- ✓ Dibujar un círculo en el patio.
- ✓ Demostrar cómo será la actividad.
- ✓ Colocar las rodelas paradas en el suelo por todo el espacio, dentro del círculo.
- ✓ Coger con la cuerda las argollas.

Evaluación:

Utiliza la pinza digital para parar las rodelas y emplea la mano con movimientos firmes y precisos al recogerlas.

ESTRATEGIA 6

PITILLOS GIGANTES

Objetivo:

Jugar en competencia a formar pitillos gigantes para ejercitar los movimientos circulatorios de la muñeca y de los dedos.

Desarrollo:

- ✓ Indicar las reglas del juego.
- ✓ Formar dos grupos.
- ✓ Entregar a cada grupo una gran cantidad de pitillos.
- ✓ Cada integrante debe tratar de construir pitillos gigantes uniendo las unidades.
- ✓ Gana el grupo que haya creado el pitillo más grande.

Evaluación:

Los niños realizan movimientos circulatorios de la muñeca con un buen agarre de dedos con la presión exacta para no deformar el pitillo.

ESTRATEGIA N° 7

GOLOSINAS DELICIOSAS

Objetivo: Mediante el juego desarrollar la motricidad fina en una actividad del agrado de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Desarrollo:

- ✓ Indicar normas de comportamiento durante la actividad.
- ✓ Formar grupos de cuatro y sentarlos a la mesa.
- ✓ Entregar un recipiente con grajeas a cada mesa.
- ✓ Entregar un sorbete a cada niño sellado por un extremo.
- ✓ Pedirles que introduzcan grajeas en el sorbete.
- ✓ Sellar los sorbetes llenos.
- ✓ Disfrutar de la golosina.

Evaluación:

Al introducir las grajeas en el sorbete forman la pinza digital en una actividad lúdicas que es de su agrado.

ESTRATEGIA N° 8

AGARRANDO CANICAS

Objetivo: Compartir un juego tradicional con variaciones para la edad de 4 años para desarrollar la motricidad fina.

Desarrollo:

- ✓ Indicar reglas del juego.
- ✓ Formar parejas.
- ✓ Demostración del juego.
- ✓ En una cancha de tierra hundir las canicas.
- ✓ Pedir a cada integrante que con tingazos a una canica tratar de topar a una enterrada si la topa saca esa de la tierra.
- ✓ Gana quien haya sacado más canicas del suelo.

Evaluación:

Los niños se divierten realizando este juego tradicional y disfrutan en compañía de sus compañeros, desarrollan la motricidad fina al sacar las canicas del suelo.

ESTRATEGIA N° 9

SEMILLITAS

Objetivo:

Formar la pinza digital al agarrar objetos con el dedo índice y pulgar.

Desarrollo:

- ✓ Indicar reglas del juego.
- ✓ Formar dos filas.
- ✓ Demostración del juego.
- ✓ En un espacio de tierra hacer orificios con la ayuda de un palito.
- ✓ Pedir ayuda a los niños para esa tarea.
- ✓ Entregar un puñado de semillitas a cada jugador.
- ✓ Indicarles que tiene que poner en cada huequito una semilla.
- ✓ El de atrás hará lo mismo.
- ✓ Gana el equipo que haya metido todas las semillitas entregadas.

Evaluación:

Crea en los niños el espíritu sano de competencia, se divierte jugando y compartiendo con los compañeros.

ESTRATEGIA N° 10

ERIZO JUGUETÓN

Objetivo:

Jugar con el erizo jugueteón armarlo y divertirse con él.

Desarrollo:

- ✓ Formar grupos de cinco.
- ✓ Entregarles sorbetes para que recorten tiras delgadas.
- ✓ Y otros cortar aros de sorbete.
- ✓ Entregar a cada grupo una gelatina.
- ✓ Pedir que pinchen cada tira de sorbete en la gelatina.
- ✓ Ensartar en cada tira los aros de sorbete.
- ✓ Hacerle temblar al erizo y jugar con él.

Evaluación:

Juega con el erizo luego de armarlo completamente, para lo que utilizó los dedos y la mano.

ESTRATEGIA N° 11

LA TELARAÑA

OBJETIVO: Jugar a la telaraña, disfrutando con los compañeros con movimientos circulares de muñeca.

DESARROLLO:

- ✓ Entregar los materiales un metro de cinta y un palo de 30 o 40 cm.
- ✓ Conversar con ellos sobre lo que es una telaraña y para que la utiliza la araña.
- ✓ Recordar normas de comportamiento en el juego.
- ✓ Al momento de iniciar el juego, todos menos dos deben estar con la cinta, la misma que la harán bailar de un lado a otro, tratando de ocultar a la araña para que la mosca se pose en donde quiera y poder atraparla.
- ✓ Los dos niños que quedan sin cinta son una mosca y otro una araña.
- ✓ La araña se esconderá tras las cintas que moverán los chicos mientras que la mosca deberá avanzar hasta el centro para posarse.
- ✓ Gana el juego cuando la araña atrapa a la mosca.

EVALUACIÓN: Los niños demuestran entusiasmo, participan con gusto y procuran apoyar a sus compañeros realizando movimientos circulares de la muñeca.

ESTRATEGIA N° 12

JUGANDO CON MASA

OBJETIVO: Divertirse percibiendo las texturas utilizando la creatividad en el modelado de objetos utilizando la motricidad fina.

DESARROLLO:

- ✓ Conversar con los estudiantes sobre la actividad a realizar.
- ✓ Nombrar algunas normas de comportamiento para que la actividad alcance los objetivos planteados.
- ✓ Colocarles los mandiles plásticos.
- ✓ Formar grupos de 5 o 6 integrantes y colocarlos en una mesa grande.
- ✓ Entregarles los ingredientes y los utensilios a cada grupo.
- ✓ La docente debe ir haciendo conjuntamente con los pequeños la confección de la masa.
- ✓ Para que la masa esté lista deben todos los integrantes meter mano en la elaboración para que sea un producto del trabajo en grupo.
- ✓ Entregar a cada integrante una porción de masa para que moldee utilizando su imaginación y creatividad.
- ✓ Exponer los trabajos realizados.

EVALUACIÓN:

Participaron del trabajo en grupo, colaboraron entre ellos y disfrutaron poniendo en práctica las emociones y sentimientos que experimentan cada uno, realizando movimientos finos.

ESTRATEGIA N° 13

PESCANDO AVIONES

OBJETIVO: Exteriorizar sentimientos, compartir con los demás y colaborar en el juego en la interacción realizando movimientos finos.

DESARROLLO:

- ✓ Realizar con los niños una actividad para recortar aviones de papel o realizar, origami para tener muchos aviones.
- ✓ Amarrar los aviones a un hilo largo.
- ✓ Pegar los hilos de los aviones al tumbado para que cuelguen hasta una altura prudente.
- ✓ Conversar con los niños sobre la actividad a realizar.
- ✓ Sugerirles que formen grupos de 4 participantes.
- ✓ Entregarles un gancho, una cajoneta, una silla y una caja.
- ✓ Recordarles normas de comportamiento.
- ✓ Cada grupo debe bajar la mayor cantidad de aviones del tumbado con la ayuda de sus compañeros y los implementos entregados.
- ✓ Dejar que los niños se organicen dentro del grupo.
- ✓ Ayudar en lo que se pueda para que los niños no realicen acrobacias innecesarias.
- ✓ Motivar para que todos los integrantes participen y se cambien roles.

EVALUACIÓN: Todos participan con entusiasmo, superan sus limitaciones, colaboran y participan en el trabajo en grupo utilizando muñeca, manos y antebrazos.

ESTRATEGIA N° 14

EL OVILLO

OBJETIVO:

Integrarse, divertirse, jugar en grupo grande y participar con entusiasmo en colaboración para que se exterioricen sentimientos.

DESARROLLO:

- ✓ Conversar con los niños sobre la actividad a realizar.
- ✓ Recordar normas de comportamiento en el juego.
- ✓ Utilizar los nombres de los compañeros.
- ✓ Ubicarlos en un círculo grande.
- ✓ Es mejor esta actividad realizarla en un salón grande o en un coliseo en donde el piso esté limpio.
- ✓ Entregar un ovillo de lana el mismo que está dentro de una funda semicerrada, el niño al que se le entregue debe sacar dos brazadas de lana y lanzarlo hacia un compañero indicando el nombre.
- ✓ El que lo coge debe decir otro nombre y lanzarlo, de esa manera ir por todos lados, si se olvidan de alguien, la docente intervendrá para no quede ningún niño fuera.
- ✓ Repetir con todos los niños.

EVALUACIÓN: Todos se divierten, participan en el juego utilizando la pinza digital.

ESTRATEGIA N° 15

CARRITOS CHOCONES

OBJETIVO: Demostrar felicidad al momento de interactuar con sus compañeros en pequeñas competencias de carreras de carritos.

DESARROLLO

- ✓ Solicitar con anterioridad a los pequeños para que traigan de casa carritos pequeños de varios colores.
- ✓ Realizar con cartones rampas que vayan de un lugar alto hacia abajo.
- ✓ Formar grupos de niños según los cartones colocados.
- ✓ Realizar competencias entre grupos para divertirse sanamente.
- ✓ Revisar bien que todos los carros sean del mismo tamaño.
- ✓ Llevar carritos para entregárselos por si no todos traen.
- ✓ Deslizar los carros y observar quien de ellos gana y llega más rápido a la meta.
- ✓ Hacer competencias.
- ✓ Pedir a los niños que agarren los carritos con la pinza.

EVALUACIÓN

Los niños se divirtieron en la competencia y utilizan la pinza digital.

ESTRATEGIA N° 16

BAJO EL AGUA

OBJETIVO

Conocer la vida acuática de forma lúdica tratando de agarrar con la mano.

DESARROLLO

- ✓ Formar cuatro grupos.
- ✓ Indicar normas de comportamiento.
- ✓ Entregar a cada grupo recipientes con los peces de gelatina.
- ✓ Jugar a encontrar más peces agarrando con los dedos a una sola mano.
- ✓ Repetir la actividad hasta que se terminen los peces.

EVALUACIÓN

Jugar y desarrollar la motricidad fina.

ESTRATEGIA N° 17

OBRAS DE ARTE

OBJETIVO

Reutilizar objetos reciclados en obras de arte para jugar con ellos utilizando la pinza digital.

DESARROLLO

- ✓ Solicitar a los niños tubos de papel higiénico, revistas viejas, hilos y tillos.
- ✓ Pedirles a los padres que envíen los tillos aplastados y con dos orificios a un extremo y otro.
- ✓ Pasar por el orificio de un tillo y hacer nudo, pasar por el orificio de otro tillo y hacer nudos en los extremos, de tal manera que puedan ir haciendo cadena larga.

EVALUACIÓN

Utilizan la creatividad en obras con material reciclado utilizan las manos y la pinza digital.

ESTRATEGIA N° 18

BUSCA Y BUSCA

OBJETIVO

Jugar y agrupar objetos por sus características.

DESARROLLO

- ✓ Mostrar la caja con tarjetas de diferentes texturas.
- ✓ Mantener a los niños y niñas afuera del aula hasta explicarles el juego.
- ✓ La docente indica un tipo textura que deben encontrar solo metiendo la mano en los orificios de la caja.
- ✓ El que encuentra uno podrá seguir buscando otro.
- ✓ Felicitar a todos y seguir con el juego.

EVALUACIÓN

Juegan y se divierten aprendiendo y utilizando las manos para descubrir texturas.

ACTIVIDAD N° 19

ARITOS TRAVIESOS

OBJETIVO

Descubrir la noción delante - atrás en juegos de competencia entre compañeros de clase.

DESARROLLO:

- ✓ Conversar con los niños sobre el juego.
- ✓ Indicar normas de comportamiento en el juego.
- ✓ Colocar una pared con cartones vacíos o con cualquier objeto con el que se pueda realizar.
- ✓ Sobre la pared colocar tres sillas o taburetes patas arriba.
- ✓ Trazar una línea en el suelo.
- ✓ Colocar a tres jugadores tras la línea.
- ✓ Entregar a los jugadores aros de colores, un color a cada uno.
- ✓ Los jugadores deberán lanzar los aros tratando de ensartar en las patas de las sillas.
- ✓ El jugador que ha ensartado más aros gana.
- ✓ Este juego cambiará cuando la docente cambie de posición los taburetes y los ponga atrás o adelante.
- ✓ El jugador tendrá que lanzar atrás de la pared y atinar a ensartar.
- ✓ Gana quien más aros ha ensartado.

EVALUACIÓN

Disfrutan en un juego diferente y utilizan la mano para arrojar los aros.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 LA LÚDICA

Ernesto Yturalde Tagle, investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos y pionero en utilizar la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro.

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas (Yturalde, 2012).

Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer, el niño y la niña menor de 6 años lo que más

le gusta es jugar por lo que aprender de esa forma divertida será lo mejor que le puede pasar y quisiera repetir.

4.1.1 CATEGORÍAS DE LA LÚDICA

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- ✓ La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en función del desarrollo.
- ✓ La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- ✓ El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

El acto lúdico es, por definición, un acto de re-creación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad (Cadavid, 2014).

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la

posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos (Cadavid, 2014).

La lúdica pedagogizada es la posibilidad del aprendizaje experiencial, el cual se basa en la premisa de que el conocimiento se crea a través de la transformación provocada por la experiencia. La experiencia concreta es trasladada a una conceptualización abstracta la cual es transferida activamente a través de nuevas experiencias. El ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb (Kolb, 1984) perfecciona el trabajo de otros autores en este sentido como Lewin (1951), Dewey (1938) y Piaget (1978). Se centra en la idea de que el aprendizaje experiencial existe como una forma particular de aprendizaje distinguida por el papel central que la experiencia juega en el proceso de aprendizaje (Cadavid, 2014).

La experiencia transforma el pensar de la persona, en base a lo que sabe realiza y ejecuta, de esa manera construye otro conocimiento, otros conceptos, mejorados o más avanzados.

La facilitación de este proceso vivencial y creativo en las personas, requiere de un esquema conceptual, una técnica instrumental y una práctica de aprendizaje, este ejercicio pretende en primera instancia iniciar una aproximación conceptual que me facilite problematizar en la construcción de un esquema teórico y operativo en donde apoyarme, para crear y fortalecer herramientas para la facilitación de aprendizajes desde la vivencia lúdica (Cadavid, 2014).

Según (Escalante, 2016) las experiencias lúdicas entre las que se incluye el juego lúdico – son aquellos escenarios de libertad, felicidad y satisfacción que promueven el desarrollo integral y armónico del infante y por tanto, cuenta con un potencial pedagógico que facilita su aprendizaje.

De esta forma, es evidente que la lúdica es la llamada a dinamizar los procesos educativos de la infancia pues permite crear escenarios significativos en donde los niños y las niñas desarrollan sus competencias de forma integral y armónica.

Lo lúdico está presente en la vida del ser humano desde que nace, se manifiesta en diversas formas y en especial según como indica el autor donde hay felicidad, libertad y satisfacción, es por ello que en la educación infantil debe estar permanentemente presente y con un propósito didáctico sería la mejor forma de enseñar a un niño.

4.2 DIDÁCTICA

Didáctica. Es una disciplina que abarca los principios más generales de la enseñanza aplicable a todas las asignaturas en su relación con los procesos educativos y cuyo objeto de estudio lo constituye el proceso docente – educativo a veces y también llamado de enseñanza–aprendizaje.

“La didáctica comprende un amplio cuerpo de conocimientos, teorías y propuestas prácticas, acumuladas históricamente, sobre las diferentes dimensiones de los procesos de enseñanza aprendizaje, importándole especialmente investigar y determinar que metodología puede contribuir a una mejora de dichos procesos de modo que potencien – según el ámbito y contexto – la acción docente” (Segovia, 2015).

La didáctica está enfocada en el accionar docente y cómo este conduce o mejor dicho organiza el ambiente para que el estudiante aprenda algo que no sabe y que le servirá para la solución de problemas de la vida diaria que es lo que se desea en el nivel inicial.

La didáctica a más de ser el arte de enseñar es el arte de aplicar estrategias y métodos consiguiendo un aprendizaje perdurable y utilizable, en las edades de 0 a 5 años el ser humano aprende todo, lo que utilizará el resto de la vida es por ello que, nosotras como docentes parvularias debemos aplicar estrategias lúdicas en el aula para que el niño sea feliz aprendiendo.

4.2.1 ENFOQUES DE LA DIDÁCTICA

4.2.1.1 Enfoque tradicional de la didáctica

El estudio de las categorías de la Didáctica desde la concepción tradicional de esta disciplina constituye, para todas aquellas personas que sientan inquietudes investigativas y en particular a las que se desempeñan en el campo de las ciencias y de modo especial en el campo educacional, elementos de referencia al estudiar otros enfoques didácticos.

En el enfoque tradicional de la didáctica se aprecian categorías generales y fundamentales, éstas últimas denominadas componentes; y además éste centra su estructura teórica en un sistema de principios didácticos. De ahí que también resulte una característica distintiva del mismo que no distingue de forma

explícita la parte “estática” del proceso, es decir, la concepción o diseño de la parte “dinámica”, la ejecución.

4.2.1.2 Carácter de ciencia de la Didáctica y su objeto

A la ciencia se la puede considerar como una actividad que produce, aplica y crea conocimientos científicos. En este proceso existe una relación estrecha entre la causa y efecto y enriquece la cultura de los pueblos.

En cuanto a su organización, es un cuerpo de doctrinas (ideas) metódicamente formadas y ordenadas que pueden constituir ramas particulares del saber humano.

En toda ciencia o rama científica existen conocimientos ordenados de acuerdo a una determinada lógica (conceptos, leyes, principios y teorías) que caracterizan los fenómenos y procesos que constituyen su núcleo y disponen de un método o métodos (tecnologías) que permiten alcanzar nuevas verdades, nuevos resultados (ECURED, 2017).

Toda ciencia tiene un objeto sobre el cual el hombre actúa, este es el objeto sobre el cual el hombre realiza su actividad tanto intelectual como material. Posee métodos científicos que permiten estudiar el objeto y un objetivo preciso (ECURED, 2017).

En las ciencias ocupan un lugar fundamental las teorías científicas que de forma condensada explican y predicen los hechos científicos y en su núcleo están las

leyes, principios y nexos cuantitativos y cualitativos que reflejan la esencia del objeto (ECURED, 2017).

En la siguiente definición dada por la doctora G. Labarrere se aprecia el objeto de la didáctica. Cuando indica que la Didáctica es una disciplina que abarca los principios más generales de la enseñanza aplicable a todas las asignaturas en su relación con los procesos educativos y cuyo objeto de estudio lo constituye el proceso docente – educativo a veces también llamado de enseñanza – aprendizaje.

La didáctica es la ciencia que forma, capacita y actúa en la persona para que adquiera nuevos conocimientos lo que cambiará su forma de pensar y su personalidad.

4.3 PSICOMOTRICIDAD

Para hablar de psicomotricidad nos amparamos en lo que menciona la revista digital para Profesionales de la Enseñanza (2010, marzo): La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas (BERRUEZO, 200).

Fonseca (1996) indica que, sólo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano.

4.4 LA MOTRICIDAD Y EL JUEGO

Todos los profesionales, teóricos y prácticos de la educación y la psicología infantil están de acuerdo en considerar el juego como el elemento crucial que promueve el desarrollo infantil, en todos sus aspectos. El juego y el movimiento actúan como verdadero motor del desarrollo individual. Consecuentemente la intervención psicomotriz realizada con niños y niñas en desarrollo, puede y debe beneficiarse de las posibilidades que aporta la conducta lúdica.

Gracias al juego, el niño puede reducir las consecuencias de sus errores (exploración) superar los límites de la realidad (imaginación, simbolización), proyectar su mundo interior y mostrar su forma de ser (creatividad, espontaneidad), divertirse, incorporar modelos y normas (asimilación) y desarrollar su personalidad (Berruezo, 2000).

El juego aparece en la conducta infantil desde el nacimiento (quizá antes, en el seno materno) y sigue una línea evolutiva. Los primeros juegos se van desarrollando a medida que el bebé va progresando en el control de su cuerpo: son los llamados juegos motores que caracterizan los dos primeros años de vida. A través de estos juegos el niño explora el ambiente y descubre sus posibilidades de acción. Se trata de un juego solitario, con objetos y muy repetitivo (Berruezo, 2000).

5. RESULTADOS

Cuando se aplicó la ficha de observación a los actores directos, docentes y niños, en el accionar diario se llegó a la conclusión que:

Las actividades lúdicas son ejecutadas por los niños en tiempos de recreo y en los rincones específicamente para el aprendizaje de nociones espaciales y para el desarrollo de la motricidad gruesa en lo que se refiere al equilibrio, lateralidad y direccionalidad mas no para la psicomotricidad fina.

Los niños no forman la pinza digital, un 70% mantienen la pinza trípode es decir el agarre del lápiz es con los dedos pulgar, índice y medio, notándose que la naturalidad con la que agarran es cómoda para ellos lo que demuestra que no alcanzan la siguiente etapa, pinza digital.

La actividad lúdica que más se acerca para el desarrollo de la motricidad fina y que se aplica en la Institución es el juego del rompecabezas, por lo que se puede indicar que no es la única actividad que se puede realizar y que mientras más pequeñas sean las piezas, mayor será el intento de formar la pinza digital.

Al observar si el movimiento circular de la muñeca es rotatorio se nota que los niños no realizan sus actividades empleando esos movimientos pues al garabatear persiste el básico de líneas, es decir el garabateo bidireccional de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo, en ningún momento en ondulatorio ni circular.

Se observó si la docente utiliza objetos pequeños al realizar actividades lúdicas es lo que no hace ya que no tiene en su inventario semillas, mullos, piedritas, canicas, ensartados pequeños, aguja, hilo, alambre, argollas, entre otros.

La docente desde el inicio de clase les indica que deben pintar, garabatear y envía deberes a la casa con trazos demostrando que no realiza primero actividades con el fin de ir soltando la muñeca, es decir desarrollando la motricidad fina, al obligarles que cojan el lápiz desde el inicio está dejando que los pequeños se acomoden como puedan al lápiz y eso no es correcto, según la edad el fin primordial es encaminarlos para que el proceso culmine con el desarrollo de la pinza digital, lo que obtiene con actividades dirigidas por el docente, en caso contrario el niño se mantendrá con la pinza trípode.

Luego de aplicar todas las estrategias en los niños de primer grado EGB se puede observar claramente que las actividades dieron resultados, el hecho de que traten de coger el lápiz con los dedos índice y pulgar es un adelanto enorme, comprometiendo a la docente a continuar con la labor hasta conseguir que esos movimientos finos se hagan presentes en todo el accionar de los niños y niñas.

Otro aspecto que se puede abordar es que para poder desarrollar la motricidad fina en los pequeños se dejó de lado el uso del lápiz, para iniciar el desarrollo de la motricidad fina con juegos divertidos y entretenidos que tenían el propósito didáctico de mejorar los movimientos de codo, muñeca, mano y dedos, para culminar con la pinza digital en movimientos más precisos.

Tabla 1 FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS, NIÑAS Y DOCENTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA 7 DE MAYO. FECHA: 13/11/2017

INDICADORES	SI	NO
Dirigidas a los niños		X
Juegan dentro del aula		X
Realizan actividades lúdicas con la maestra		X
Juegan exclusivamente en el recreo	X	
Forman la pinza digital		X
Utilizan la pinza trípode		X
Tienen movimiento de la muñeca		X
Dirigido a la docente		
Participa con los niños en los juegos del recreo		X
Planifica actividades para desarrollar la motricidad fina		X
Utiliza el juego como estrategia para desarrollar la motricidad fina		X
Utiliza materiales diversos para desarrollar la motricidad fina		X
Articula el juego y el desarrollo de la motricidad fina		X
Garabatea con movimientos ondulatorios		X

Tabla 2 FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS, NIÑAS Y DOCENTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA 7 DE MAYO. FECHA: 12/01/2018

INDICADORES	SI	NO
Dirigidas a los niños	X	
Juegan dentro del aula	X	
Realizan actividades lúdicas con la maestra	X	
Juegan exclusivamente en el recreo		X
Forman la pinza digital	X	
Utilizan la pinza trípode	X	
Tienen movimiento de la muñeca	X	
Garabatea con movimientos ondulatorios	X	
Dirigido a la docente		
Participó, con los niños en los juegos del recreo	X	
Planificó actividades para desarrollar la motricidad fina	X	
Utilizó el juego como estrategia para desarrollar la motricidad fina	X	
Utilizó materiales diversos para desarrollar la motricidad fina	X	
Articuló el juego y el desarrollo de la motricidad fina	X	

6. CONCLUSIONES

Los niños y niñas juegan en momentos de recreo o cuando se acaba la jornada, se observa que la docente no aprovecha este tiempo para enseñar o desarrollar la motricidad fina, ella desconoce que las actividades lúdicas no son exclusivas para recreación sino más bien sirven en el aula para alcanzar habilidades y destrezas motrices y cognitivas.

Se notó que para los niños y niñas al coger el lápiz formaban la pinza trípode, de forma natural, demostrando que se mantenían en esta fase no alcanzaban a formar la pinza digital, que en la edad de 5 años ya debe ser alcanzada.

Al aplicar actividades lúdicas con los niños y niñas de primer grado EGB se desarrolló la motricidad fina, en estos momentos son más perceptivos y están más dispuestos a realizar actividades lúdicas creativas, se aprovechó este espacio para que aprendan y mejoren sus movimientos finos.

7. BIBLIOGRAFIA

Berruezo. (2000). Obtenido de

<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>

BERRUEZO, P. (200). EL CONTENIDO DE LA PSICOMOTRICIDAD.

PSICOMOTRICIDAD PRÁCTICAS Y CONCEPTOS, 43-99.

Bruno, B. I. (2013). *Introducción a las Adaptaciones Curriculares para estudiantes con Necesidades Educativas Especiales*. Quito - Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador - MinEduc.

Cadavid, J. (23 de 08 de 2014). *funlibre*. Obtenido de funlibre:

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso13/JCCadavid.html>

Dep.Cultura. (s.f.). *Cantón Guaranda*. Guaranda.

ECURED. (20 de 03 de 2017). *ECURED*. Obtenido de ECURED:

<https://www.ecured.cu/Did%C3%A1ctica>

Escalante, e. C. (2016). *Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia*. Barranquilla: Verbum.

Min.Educación. (2016). *Clasificación de las Necesidades Educativas Especiales*. Quito.

Segovia, D. P. (2015). *Aprendiendo a enseñar*. Madrid: Pirámide.

Yturralde, E. (2012). Obtenido de <http://www.ludica.org/>

8. ANEXOS

ANEXO 1: PLANIFICACIONES PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 1

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Imaginando.

NOMBRE DEL PROYECTO: Tortillitas.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Emplear la mano completa para amasar y hacer tortillas utilizando la base de la muñeca para jugar a las cocinitas.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Crear figuras utilizando su imaginación y desarrollando la motricidad fina.	Indicar normas de comportamiento. Formar parejas. Entregar a cada pareja un recipiente hondo. Entregar una porción de tierra. Desgranar la tierra, soltarla de los grumos. Utilizar las palmas para que la tierra quede en polvo fino. Poner agua hasta conseguir una masa manejable. Moldear tortillitas para jugar a las cocinitas. Otro grupo hará tacitas o platitos, etc.		Coordina sus movimientos corporales. LOGRO Utilizar la pinza digital y crear figuras.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 2: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 2

BLOQUE CURRICULAR: MIS NUEVOS AMIGOS Y YO.

NOMBRE DEL PROYECTO: Jugando y siendo feliz.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Emplear artículos grandes para el movimiento circulatorio de la muñeca, en una actividad lúdica se divierten y disfrutan.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Identificar las posibilidades de movimiento de las distintas articulaciones para conocer su función y cuidar el esquema corporal.	Indicar la actividad que se realizará. Entregar a cada grupo una caja con las tuercas y tornillos. Demostrar cómo se hará la actividad. Dejar que enrosquen y desenrosquen los tornillos y las tuercas. Hacer competencia entre todos para ver quien lo hace en el menor tiempo. Entregarles tablas para que formen algo y junten con los tornillos y tuercas.	Patio Tuercas Tornillos	Coordinar sus movimientos corporales. LOGRO Realiza movimientos con gusto y agilidad.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 3: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 3

SITUACIÓN DIDÁCTICA: DESARROLLANDO LA MOTRICIDAD FINA.

NOMBRE DEL PROYECTO: JUNTOS JUGAMOS.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Realizar una actividad lúdica y un juego a la vez al tapar y destapar frascos con movimientos de muñeca y de la mano completa.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Reconocer su simetría corporal y las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos.	<p>Armar la tiendita con frascos en los que hay caramelos.</p> <p>Indicar que los frascos deben estar siempre tapados.</p> <p>Dividir al grupo en dos</p> <p>Uno es el que vende y otro el que compra luego se intercambian los papeles.</p> <p>El grupo que compra tiene solo monedas que se encuentran en monederos y que deben sacar de una en una.</p> <p>Jugar a la tiendita hasta gastar el dinero del grupo para que se cambien los papeles.</p>	Patio	<p>Coordinar sus movimientos corporales.</p> <p>LOGRO</p> <p>Ejecuta los ejercicios propuestos.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Observación.</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Lista de cotejo.</p>

ANEXO 4: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 4

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugando a la alcancía.

NOMBRE DEL PROYECTO: Mi familia.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Ensartar objetos en la ranura utilizando la pinza digital.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Coordinar en forma independiente los movimientos de las dos áreas laterales del cuerpo, con el fin de determinar su funcionalidad.	Dar indicaciones del juego. Demostrar la actividad. Entregar a cada grupo una alcancía. Entregar una bolsita con semillas de zambo. Poner música y cuando pare todos tienen que poner una semilla en la alcancía. Repetir las veces que sean necesarias hasta poner todas las semillas.	Alcancías. Semillas	Coordina sus movimientos corporales. LOGRO Utilizar la pinza digital en el juego.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 5: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 5

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugando con rodela

NOMBRE DEL PROYECTO: Juego feliz

OBJETIVO ESPECÍFICO: Utilizar la pinza digital para ensartar rodela empleando el dedo índice y pulgar

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Coordinar los movimientos formando la pinza digital.	Indicar normas de comportamiento durante el juego. Formar tres grupos. Entregarle una cuerda gruesa a cada uno. Dibujar un círculo en el patio. Demostrar cómo será la actividad. Colocar las rodela paradas en el suelo por todo el espacio, dentro del círculo. Coger con la cuerda las argollas.	Cuerdas. Rodela	Coordina sus movimientos corporales. LOGRO Utilizar la pinza digital en el juego.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 6: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 6

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugando a los pitillos.

NOMBRE DEL PROYECTO: Los pitillos gigantes.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Jugar en competencia a formar pitillos gigantes para ejercitar los movimientos circulatorios de la muñeca y de los dedos.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Practicar juegos sensoriomotore s y expresar las emociones que estos suscitan a través de las acciones y los movimientos corporales.	Indicar las reglas del juego. Formar dos grupos. Entregar a cada grupo una gran cantidad de pitillos. Cada integrante debe tratar de construir pitillos gigantes uniendo las unidades. Gana el grupo que haya creado el pitillo más grande.	Sorbetes.	Coordinar sus movimientos corporales. LOGRO Utilizar la pinza digital.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 7: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 7

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Delicias de caramelo.

NOMBRE DEL PROYECTO: Deliciosas golosinas.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Mediante el juego desarrollar la motricidad fina en una actividad del agrado de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Practicar en juegos sensoriomotores y expresar las emociones que estos suscitan a través de las acciones y los movimientos corporales.	Indicar normas de comportamiento durante la actividad. Formar grupos de cuatro y sentarlos a la mesa. Entregar un recipiente con grajeas a cada mesa. Entregar un sorbete a cada niño sellado por un extremo. Pedirles que introduzcan grajeas en el sorbete. Sellar los sorbetes llenos. Disfrutar de la golosina.	Grajeas. Sorbetes.	Coordinar sus movimientos corporales. LOGRO Utilizar la pinza digital al introducir grajeas.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 8: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 8

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Juegos tradicionales.

NOMBRE DEL PROYECTO: Agarrando canicas.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Jugar a un juego tradicional con variaciones para la edad de 4 años para desarrollar la motricidad fina Jugar a un juego tradicional con variaciones para la edad de 4 años para desarrollar la motricidad fina.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Practicar en juegos sensoriomotores y expresar las emociones que estos suscitan a través de las acciones y los movimientos corporales.	Indicar reglas del juego. Formar parejas. Demostración del juego. En una cancha de tierra hundir las canicas. Pedir a cada integrante que con tingazos a una canica tratar de topar a una enterrada si la topa saca esa de la tierra. Gana quien haya sacado más canicas del suelo.	Canicas.	Coordinar sus movimientos corporales. LOGRO Utilizar la pinza digital al introducir grajeas.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 9: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 9

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Guardando semillas.

NOMBRE DEL PROYECTO: Agarrando semillas.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Formar la pinza digital al agarrar objetos con el dedo índice y pulgar.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas y, de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	Indicar reglas del juego. Formar dos filas. Demostración del juego. En un espacio de tierra hacer orificios con la ayuda de un palito. Pedir ayuda a los niños para esa tarea. Entregar un puñado de semillitas a cada jugador. Indicarles que tiene que poner en cada huequito una semilla.	Semillas. Palos.	Coordinar sus movimientos corporales. LOGRO Utilizar la pinza digital al introducir grajeas.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 10: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 10

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugar y compartir.

NOMBRE DEL PROYECTO: Erizo juguetero.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Jugar con el erizo juguetero armarlo y divertirse con él.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas y, de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	Formar grupos de cinco. Entregarles sorbetes para que recorten tiras delgadas. Y otros cortar aros de sorbete. Entregar a cada grupo una gelatina. Pedir que pinchen cada tira de sorbete en la gelatina. Ensartar en cada tira los aros de sorbete. Hacerle temblar al erizo y jugar con él.	Sorbetes. Tijeras.	Coordinar sus movimientos corporales. LOGRO Utilizar la pinza digital al introducir grajeas.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 11: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 11

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugar con implementos.

NOMBRE DEL PROYECTO: La araña.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Jugar a la telaraña, disfrutando con los compañeros con movimientos circulares de muñeca.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas y, de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	Entregar los materiales un metro de cinta y un palo de 30 o 40 cm. Conversar con ellos sobre lo que es una telaraña y para que la utiliza la araña. Recordar normas de comportamiento en el juego. Al momento de iniciar el juego, todos menos dos debe estar con la cinta, la misma que la harán bailar de un lado a otro, tratando de ocultar a la araña para que la mosca se posee en donde quiera y poder atraparla. Los dos niños que quedan sin cinta son una mosca y otro una araña. La mosca se esconderá tras las cintas que moverán los chicos mientras que la mosca deberá avanzar hasta el centro para posarse. Gana el juego cuando la araña atrapa a la mosca.	Cinta métrica Palo.	Coordinar sus movimientos corporales. LOGRO Realiza movimientos de muñeca.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 12: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 12

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugar con implementos.

NOMBRE DEL PROYECTO: Jugando con la masa.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Divertirse percibiendo las texturas utilizando la creatividad en el modelado de objetos utilizando la motricidad fina.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas y, de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	<p>Conversar con los estudiantes sobre la actividad a realizar.</p> <p>Nombrar algunas normas de comportamiento para que la actividad alcance los objetivos planteados.</p> <p>Colocarles los mandiles plásticos.</p> <p>Formar grupos de 5 o 6 integrantes y colocarlos en una mesa grande.</p> <p>Entregar los ingredientes y los utensilios a cada grupo.</p> <p>La docente debe ir haciendo conjuntamente con los pequeños la confección de la masa.</p> <p>Para que la masa esté lista deben todos los integrantes meter mano en la elaboración para que sea un producto del trabajo en grupo</p> <p>Entregar a cada integrante una porción de masa para que moldee utilizando su imaginación y creatividad.</p> <p>Exponer los trabajos realizados.</p>	Mandiles. Sal. Harina. Agua.	<p>Coordinar sus movimientos corporales.</p> <p>LOGRO Realiza movimientos de muñeca y dedos.</p>	<p>TÉCNICA Observación.</p> <p>INSTRUMENTO Lista de cotejo.</p>

ANEXO 13: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 13

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Juego de Aviones.

NOMBRE DEL PROYECTO: Pescando aviones.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Exteriorizar sentimientos, compartir con los demás y colaborar en el juego en la interacción realizando movimientos finos.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas y, de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	Realizar con los niños una actividad para recortar aviones de papel o realizar, origami para tener muchos aviones. Amarrar los aviones a un hilo largo. Pegar los hilos de los aviones al tumbado para que cuelguen hasta una altura prudente. Conversar con los niños sobre la actividad a realizar. Sugerirles que formen grupos de 4 participantes. Entregarles un gancho, una cajoneta, una silla y una caja Recordarles normas de comportamiento. Cada grupo debe bajar la mayor cantidad de aviones del tumbado con la ayuda de sus compañeros y los implementos entregados. Dejar que los niños se organicen dentro del grupo. Ayudar en lo que se pueda para que los niños no realicen acrobacias innecesarias.	Papel. Cajas. Cajonetas. Ganchos. Sillas. Cuerda. Masking.	Coordinar sus movimientos corporales. LOGRO Agarra objetos.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 14: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 14

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Integración y juego.

NOMBRE DEL PROYECTO: El ovillo.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Integrarse, divertirse, jugar en grupo grande y participar con entusiasmo en colaboración para que se exterioricen sentimientos.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas y, de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	<p>Conversar con los niños sobre la actividad a realizar.</p> <p>Recordar normas de comportamiento en el juego.</p> <p>Utilizar los nombres de los compañeros.</p> <p>Ubicarlos en un círculo grande.</p> <p>Es mejor esta actividad realizarla en un salón grande o en un coliseo en donde el piso este limpio.</p> <p>Entregar un ovillo de lana el mismo que está dentro de una funda semicerrada, el niño al que se le entregue debe sacar dos brazadas de lana y lanzarlo hacia un compañero indicando el nombre.</p> <p>El que lo coge debe decir otro nombre y lanzarlo, de esa manera ir por todos lados, si se olvidan de alguien la docente intervendrá para no quede ningún niño fuera.</p> <p>Repetir con todos.</p>	Ovillo de lana. Funda.	<p>Coordinar sus movimientos corporales.</p> <p>LOGRO Agarra y lanza objetos.</p>	<p>TÉCNICA Observación.</p> <p>INSTRUMENTO Lista de cotejo.</p>

ANEXO 15: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 15

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugando con mis amigos.

NOMBRE DEL PROYECTO: Los carritos chocones.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Demostrar felicidad al momento de interactuar con sus compañeros en pequeñas competencias de carreras de carritos.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas y, de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	Solicitar con anterioridad a los pequeños para que traiga de casa carritos de varios colores. Realizar con cartones rampas que vayan de un lugar alto hacia abajo. Formar grupos de niños según los cartones colocados. Realizar competencias entre grupos para divertirse sanamente. Revisar bien que todos los carros sean del mismo tamaño. Llevar carritos para entregárselos por si no todos traen. Deslizar los carros y observar quien de ellos gana y llega más rápido a la meta. Hacer competencias.	Cartones. Carros.	Coordinar sus movimientos corporales. Al realizar la actividad.	TÉCNICA Observación. INSTRUMENTO Lista de cotejo.

ANEXO 16: PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA 16

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Pescando.

NOMBRE DEL PROYECTO: Bajo el agua.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Conocer la vida acuática de forma lúdica tratando de agarrar con la mano.

EJE DE APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN VERBAL Y NO VERBAL	EXPRESIÓN CORPORAL	Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas y, de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	Formar cuatro grupos Indicar normas de comportamiento. Entregar a cada grupo recipientes con los peces de gelatina. Jugar a encontrar más peces agarrando con los dedos a una sola mano. Repetir la actividad.	Agua Balde Peces de gelatina	Coordinar sus movimientos corporales Pescar con una mano y con la pinza digital.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Lista de cotejo.

Fotografía 1 Estrategia: Tortillas



Fotografía 2



FECHA: 13 y 14 de noviembre del 2013.

Fotografía 3 Estrategia: El mecánico



Fotografía 4



FECHA: 14, 15 de noviembre del 2017

Fotografía 5 Estrategia: La tiendita

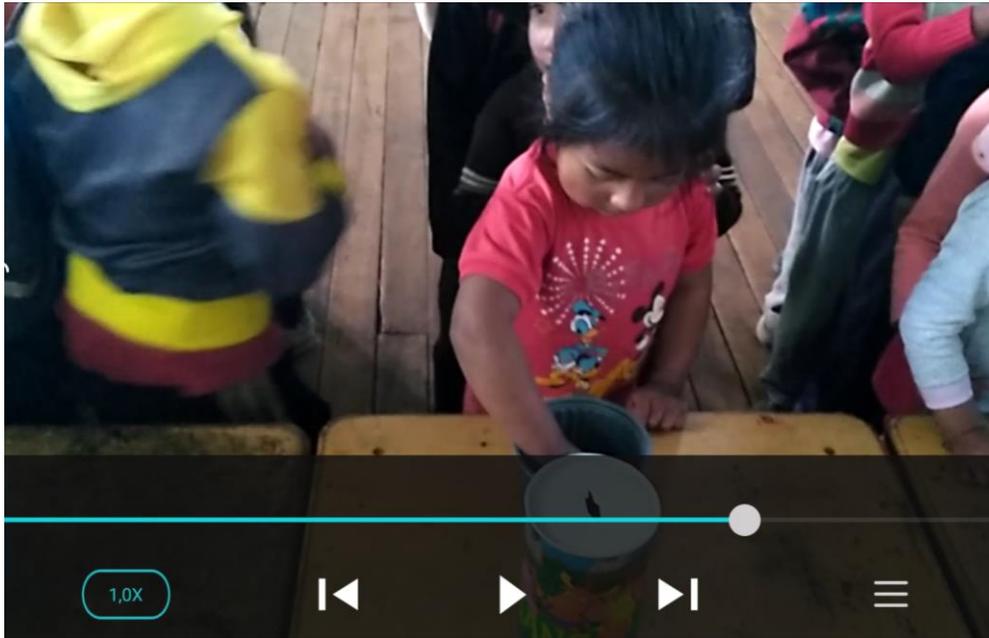


Fotografía 6



FECHA: 16,17 de noviembre del 2017

Fotografía 7 Estrategia: Alcancía



Fotografía 8



FECHA: 20, 21 de noviembre del 2017

Fotografía 9 Estrategia: Jugando con rodelas



Fotografía 10



FECHA: 22, 23 de noviembre del 2017

Fotografía 11 Estrategia: Pitillos gigantes



Fotografía 12



FECHA: 27,28 de noviembre del 2017.

Fotografía 13 Estrategia: Golosinas deliciosas



Fotografía 14



FECHA: 28, 29 de noviembre del 2017

Fotografía 15 Estrategia: Agarrando canicas



Fotografía 16



FECHA: 4,5 de diciembre del 2017

Fotografía 17 Estrategia: Semillitas



Fotografía 18



FECHA: 6, 7 de diciembre del 2017

Fotografía 19 Estrategia: Eriso juguétón



Fotografía 20



FECHA: 11,12 de diciembre del 2017

Fotografía 21 Estrategia: La tela araña



Fotografía 22



FECHA: 13, 14 de diciembre del 2017

Fotografía 23 Estrategia: Jugando con masa



Fotografía 24



FECHA: 18,19 de diciembre del 2017

Fotografía 25 Estrategia: Pescando aviones



Fotografía 26



FECHA: 4,5 de diciembre del 2017

Fotografía 27 Estrategia: El ovillo



Fotografía 28



FECHA: 3 de enero del 2018

Fotografía 29 Estrategia: Carritos chocones



Fotografía 30



FECHA: 4 de enero del 2018

Fotografía 31 Estrategia: Bajo el agua



Fotografía 32



FECHA: 5 de diciembre del 2018

Fotografía 33 Estrategia: Obras de arte



Fotografía 34



FECHA: 9 de enero del 2018

Fotografía 35 Estrategia: Busca y Busca



Fotografía 36



FECHA: 10 de enero del 2018

Fotografía 37 Estrategia: Aritos traviesos



Fotografía 38



FECHA: 11 de enero del 2018

Fotografía 39 Estrategia: Clausura del proyecto



Fotografía 40



FECHA: 12 de enero del 2018

ANEXO 17: URKUND