



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA
INICIAL**

**IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA
MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN
INICIAL II PARALELO “A” INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“TOMAS RIVADENEIRA” DEL CANTÓN QUITO,
PROVINCIA PICHINCHA AÑO LECTIVO 2020 - 2021.**

AUTORAS:

**MONTOYA GUAMÁN NELY ALEXANDRA
TOCTO CAJO JESENIA CAROLINA**

TUTORA:

LIC. DORA MARCELA LLIGÜISUPA PÁSTOR. 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**

2020



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA
INICIAL**

**IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA
MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION
INICIAL II PARALELO “A” INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“TOMAS RIVADENEIRA” DEL CANTÓN QUITO,
PROVINCIA PICHINCHA AÑO LECTIVO 2020-2021.**

AUTORAS:

**MONTOYA GUAMAN NELY ALEXANDRA
TOCTO CAJO JESENIA CAROLINA**

TUTORA:

LIC. DORA MARCELA LLIGÜISUPA PÁSTOR. 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**

2020

I. DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico primeramente a Dios por haberme dado la vida; a mis queridos padres, hermanos/as, sobrinos/as que siempre me han brindado su apoyo incondicional y han depositado en mí toda su confianza para poder alcanzar esta meta.

A mis queridos docentes que con sus enseñanzas me han perfeccionado en mis conocimientos que hoy poseo y que me guían en mis decisiones como profesional.

Nely

Dedico este trabajo a Dios, a mis Padres quienes me han guiado por el camino del bien y han estado en todo momento apoyándome para salir adelante y han sido un pilar para culminar con éxitos mis estudios para obtener mi Licenciatura.

A mi esposo e hijas, que son la inspiración de mi vida, quienes me impulsaron a seguir adelante brindándome su apoyo incondicional durante toda la carrera de la Licenciatura, sabiendo comprender mis horas de ausencia.

Carolina

II. AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestros agradecimientos a la Universidad Estatal de Bolívar y a todos los docentes que iniciaron y compartieron sus valiosas experiencias y conocimientos para nuestra formación ética, académica y profesional durante el transcurso de nuestra vida estudiantil en esta gran institución.

De manera especial a nuestra tutora Lcda. Dora Lligüisupa por su esfuerzo y dedicación

A todo personal de la Institución Educativa Tomas Rivadeneira por su valiosa colaboración para el desarrollo del presente trabajo.

Nely
Y
Carolina

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR/A

Lic. Dora Lligüisupa

CERTIFICA:

Que, el informe final del Proyecto de Intervención Educativa denominado: **IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL II PARALELO “A” INSTITUCIÓN EDUCATIVA “TOMAS RIVADENEIRA” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA AÑO LECTIVO 2020-2021**. Elaborado por las autoras Montoya Guamán Nely Alexandra y Tocto Cajo Jesenia Carolina. 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, diciembre de 2020



Lic. Dora Marcela Lligüisupa Pàstor

TUTORA

IV. AUTORÍA NOTARIZADA.

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de intervención Educativa Titulado: **IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II PARALELO “A” INSTITUCIÓN EDUCATIVA “TOMAS RIVADENEIRA” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA AÑO LECTIVO 2020-2021**, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.


Srta. Montoya Guaman Nely Alexandra
C. I. 020213167-8


Srta. Tócto Cajo Jesenia Carolina
C.I. 020201545-9

REDMI NOTE 8 PRO
AI QUAD CAMERA

NOTARIA 2

Dr. Telmo Elías Yáñez Olalla
NOTARIO SEGUNDO CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR

20210205002P00484

DECLARACION JURAMENTADA

QUE OTORGAN:
NELY ALEXANDRA MONTOYA GUAMÁN y
JESENIA CAROLINA TOCTO CAJO
CUANTIA: INDETERMINADA

DI: (2) COPIAS

En San Miguel de Bolívar, en la República del Ecuador, hoy día miércoles treinta y uno de marzo del año dos mil veintiuno. Ante mí **DOCTOR TELMO ELÍAS YÁÑEZ OLALLA, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN**, comparecen con plena capacidad, libertad y conocimiento, a la celebración de la presente escritura, la señorita **NELY ALEXANDRA MONTOYA GUAMÁN**, de estado civil soltera, de veintinueve años de edad, de ocupación estudiante; y, la señorita **JESENIA CAROLINA TOCTO CAJO**, de estado civil soltera, de veintinueve años de edad, de ocupación estudiante. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, domiciliadas en este cantón, legalmente capaces para contratar y obligarse, a quienes de conocerlas doy fe, en virtud de haberme presentado sus respectivos documentos de identidad. Advertidas las comparecientes por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura así como examinadas que fueron en forma aislada y separada de que comparecen al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, me piden que eleve a escritura pública el contenido de la declaración juramentada contenida en los siguientes términos: Previo a la obtención del Título de "LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - MENCIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL", que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Intervención Educativa titulado "IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II PARALELO "A" INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA " DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA AÑO ELECTIVO 2020-2021", son de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores. Declaración que la realizamos para los fines legales pertinentes.- HASTA AQUI la declaración juramentada, que las compareciente aceptan en todas y cada una de sus partes. Para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que le fue a las comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporado en el protocolo de esta Notaría, de todo cuanto doy fe.-

Nely Alexandra Montoya Guamán
NELY ALEXANDRA MONTOYA GUAMÁN
C.C.020213167-8

Jesenia Carolina Tocto Cajo
JESENIA CAROLINA TOCTO CAJO
C.C.020201545-9

DOCTOR TELMO ELIAS YANEZ OLALLA
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTON SAN MIGUEL DE BOLIVAR

DR. TELMO ELÍAS YÁÑEZ OLALLA
Notaria Segunda
SAN MIGUEL DE BOLÍVAR



V. TABLA DE CONTENIDOS

CARATULA

PORTADA

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	1
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR/A.....	3
IV. AUTORÍA NOTARIZADA.	4
V. TABLA DE CONTENIDOS	6
VI. LISTA DE ANEXOS.....	8
1. TÍTULO	9
2. RESUMEN	10
3. INTRODUCCIÓN	14
4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	16
5. DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	18
5.1 MÉTODO DE MONTESSORI.....	18
5.2 LA ACTIVIDAD LÚDICA.	19
5.2.2 LA METODOLOGÍA LÚDICO-CREATIVA	19
5.2.3 FASES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	20
5.2.4 EL JUEGO.....	21
5.2.5 BENEFICIOS DEL JUEGO	22
5.3.1 EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA.	24
5.3.2 CUÁLES SON LAS DESTREZAS MOTORAS GRUESAS.	25
5.3.3 CAPACIDAD EN MOTRICIDAD GRUESA ES UNA HABILIDAD CRÍTICA.....	25
5.4 ESTRATEGIAS APLICADAS EN LA IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA.	26
5.4.1 LOS ENCANTADOS	28
5.4.2 BAILE DE LAS SILLAS.....	30
5.4.3 CARRERA DE TORTUGAS	32
5.4.4. CARRERA DE OBSTÁCULOS.....	34
5.4.5 EXPLOTANDO GLOBOS	36
5.4.6 CÁMBIATE LA ROPA.....	38
5.4.7. PELOTA ZIG-ZAG	39

5.4.8 CAMINAR SOBRE LA BARRA DE EQUILIBRIO.....	40
5.4.9 PELOTA DE COLORES EN AGUA	42
5.4.10 HUELLAS EN EL PISO.....	44
5.4.11BAILE DE TELAS	45
5.4.12 LÍNEA DE COLORES	47
6. RESULTADOS	48
7. CONCLUSIONES	53
8. BIBLIOGRAFÍA	54
9. ANEXOS.....	55

VI. LISTA DE ANEXOS

ANEXO N°1 PROPUESTA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA APROBADO POR EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	554
ANEXO N°2 RESOLUCIÓN DE CONSEJO DIRECTIVO.	71
ANEXO N° 3 INSTITUCIÓN EDUCATIVA TOMAS RIVADENEIRA	74
ANEXO N° 4 FICHA DE OBSERVACIÓN.	75
ANEXO N° 5 OFICIOS DE PRESENTACIÓN DEL TEMA	76
ANEXO N° 6 ACEPTACIÓN DEL TEMA.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS N° 7 PLANIFICACIONES	79

1. TÍTULO

IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II PARALELO “A” INSTITUCIÓN EDUCATIVA “TOMAS RIVADENEIRA” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA AÑO LECTIVO 2020-2021.

2. RESUMEN

El presente documento, da cuenta del proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la Institución Educativa “Tomás Ribadeneira”; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de Investigación – Acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. (Antolin, 2016, pág. 35)

Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa, este proyecto analiza específicamente el contenido del problema y crea una posible solución.

Los objetivos demuestran a lo largo de la investigación que la implementación de las estrategias lúdicas como metodología es un medio efectivo para el desarrollo de la motricidad gruesa en el niño/a, para esto se ha tomado en cuenta realizar listas de cotejo, encuestas y observaciones que han permitido integrar una serie de estrategias como propuesta siendo el medio de solución al problema planteado.

Los niños en edades tempranas son capaces de absorber la mayor cantidad de información que les sea posible, a base de la experimentación y observación de su entorno, la misma que se facilita por medio de la estimulación con actividades lúdicas que de forma práctica ayudan al niño a mejorar sus logros en el área del desarrollo de la motricidad gruesa, así pues el juego proporciona al niño placeres, sentidos y movimientos que le permiten reconocerse en un entorno social e individual, demostrando que el juego incide en el desarrollo motriz grueso. (Bozquez, 2005, pág. 78)

Mediante la observación realizada a los educandos del inicial II, en la Institución Educativa “Tomas Rivadeneira” de la ciudad de Quito, se ha establecido que ciertas actividades en las que los niños participan son escasamente utilizadas para fomentar el desarrollo de las habilidades psicomotoras. El establecimiento educativo, sus autoridades y el personal docente conscientes de que la recreación es un factor muy importante en el desarrollo de destrezas en los niños trata de llegar a ellos con actividades lúdicas, que son sencillas y repetitivas por lo que no se está aprovechando al máximo su desempeño psicomotriz.

Después de haber encontrado las causas de la problemática y la propuesta para solución de la misma, se aplicaron actividades desde el juego para estimular la motricidad gruesa el fortalecimiento de la coordinación y el equilibrio, luego se hizo el análisis de esta propuesta el cual arrojó resultados satisfactorios, descritos en la conclusión general del trabajo, para que la propuesta sea aplicada con más fuerza por parte de los docentes de la Institución donde se realizó este trabajo pedagógico.

ABSTRACT

This document gives an account of the formative research process carried out with children of the preschool level in the Educational Institution "Tomás Ribadeneira"; which was developed in two phases, the first being an exercise of an ethnographic nature and the second phase of Research - Action. The project allowed to recognize the importance of playful activity as a pedagogical tool to strengthen learning in children, learning being a process in which the individual appropriates knowledge in its different dimensions, the intervention is focused towards the acquisition of habits and development of motivational activities for children's learning, from the preschool classroom. (Antolin, 2016, p. 35)

That is why play is not only important for physical and communicative development, but also contributes to the expansion of needs and that it can also be used as a learning principle in a meaningful way, this project specifically analyzes the content of the problem and creates a possible solution.

The objectives show throughout the research that the implementation of playful strategies as a methodology is an effective means for the development of gross motor skills in the child, for this it has been taken into account to make checklists, surveys and observations that have allowed to integrate a series of strategies as a proposal being the means of solution to the problem posed.

Children at an early age are able to absorb as much information as possible, based on experimentation and observation of their environment, which is facilitated through stimulation with playful activities that help the child in a practical way to improve their achievements in the area of gross motor development, so that play provides the child with pleasures, senses and movements that allow them to recognize themselves in a social and individual environment, demonstrating that play affects gross motor development. (Bozquez, 2005, p. 78)

Through the observation made to the students of initial II, in the Educational Institution "Tomas Rivadeneira" of the city of Quito, it has been established that certain activities in which children participate are rarely used to promote the development of psychomotor skills. The educational establishment, its authorities and the teaching staff, aware that recreation is a very important factor in the development of skills in children, tries to reach them with recreational activities, which are simple and repetitive, so it is not taking advantage of the maximum your psychomotor performance.

After having found the causes of the problem and the proposal for its solution, activities were applied from the game to stimulate gross motor skills, strengthening coordination and balance, then the analysis of this proposal was made, which yielded results satisfactory, described in the general conclusion of the work, so that the proposal is applied with more force by the teachers of the Institution where this pedagogical work was carried out.

3. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tuvo como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través de estrategias lúdicas en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño, por lo anterior expuesto se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Esta investigación se centró en desarrollar una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudaran a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida. El presente informe de intervención educativa nos introduce al maravilloso mundo infantil, que está lleno de imaginación y fantasía; hablar de juegos es referirse a la alegría que tienen los niños, pasando de generación en generación de los abuelos a los padres y de los padres a los hijos. (Comellas, 2018)

El problema se genera en un ambiente de carácter económico social medio y bajo, donde ha sido evidenciado, mediante la observación directa realizada dentro del campo de estudio que los niños/as necesitan estrategias lúdicas que permitan desarrollar la motricidad gruesa; la poca ayuda que reciben las autoridades de la Institución Educativa “Tomas Rivadeneira”, es utilizado para cubrir otras necesidades básicas, lo que impide el arreglo de los espacios, su ubicación mantenimiento, adquisición de materiales didácticos lúdicos y elaboración de talleres que contribuyan con el avance de nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje que solo sería en beneficio de los niños.

La falta de conocimiento y desinterés de los maestros en cuanto a nuevas formas de enseñanza puede ocasionar problemas en la adquisición de habilidades

cognitivas e intelectuales o retraso mayor en el desarrollo de sus potencialidades, por esto es necesario cambiar poco a poco el método tradicional con actividades lúdicas que sean integradas a sus clases diarias.

Es así que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio - temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para nosotras reconocer en el niño en sus diferentes etapas del desarrollo.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe fundamentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen.

En los primeros años de vida del niño, la actividad lúdica es la base fundamental de la formación del niño, por ello la utilización de técnicas adecuadas en los estudiantes, ayudara a que se desarrollen de manera exitosa los aprendizajes, de acuerdo a sus necesidades y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual. Por consiguiente, la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

A nivel de nuestro país el Ecuador, desde hace años atrás no se consideraba como una atención prioritaria las diferentes necesidades educativas existentes, y por tal motivo hay que implementar nuevas técnicas que desarrollen y favorezcan de mejor manera el aprendizaje.

La educación debe cambiar por completo y apostar por una formación integral que aborde todas las facetas del ser humano y llegue a ser un sujeto activo, tanto personal, como al servicio de la sociedad.

Para lograr estos objetivos debemos prestar mucha importancia a la infancia, siendo el juego infantil una de las estrategias metodológicas significativas en el proceso enseñanza- aprendizaje del infante.

La educación ecuatoriana debe cambiar por completo y dejar de ser monótona, rígida y ausente de alegría, debe convertirse en creativa, dinámica así nuestros niños tengan una autoestima muy alta y así serán héroes en el futuro.

En la provincia de Pichincha en la actualidad se ve reflejado y apoyado de una u otra forma por parte de las autoridades visualizando alguna clase de dificultad de tipo motriz y deberán tomar en cuenta que los niños son el futuro de la patria, por la cual debería implementar capacitaciones permanentes para los docentes, donde aprendan nuevas estrategias lúdicas y esto será el motivo de grandes cambios en el desarrollo de la motricidad gruesa. Aquí es donde el docente presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje; este aprendizaje no es simplemente espontáneo, es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado aprendizaje escolar.

La investigación se realizará en la Institución Educativa “Tomas Rivadeneira” ubicada en el cantón Quito, se detectó que los niños y niñas de educación inicial II paralelo “A” tienen poca actividad lúdica, no existe un cambio de metodología, los recursos didácticos son escasos afectando la motricidad gruesa, bajo rendimiento escolar poca motivación por el aprendizaje.

Por consiguiente, el presente proyecto tiene como objetivo plantear estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico. Estamos conscientes que aplicando el juego lograremos desarrollar en los niños la motricidad gruesa, en base de una pedagogía lúdica lograremos elevar en el estudiante su autoestima, independencia, seguridad, el valor que tiene como ser humano, la capacidad para enfrentar los retos que se le presente y busque soluciones a los mismos, a relacionarse con la sociedad en general.

Por otra parte, la participación de la familia, es fundamental en los procesos de aprendizaje de sus hijos partiendo de que es la familia la que ejerce una poderosa influencia en la educación de los hijos, el apoyo familiar a los hijos aparece determinado por una valoración de las propias capacidades de llevarlo a cabo, pero también se asocia a las características de la familia, al contexto y a las actitudes de los docentes hacia la familia y hacia los niños.

5. DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Para autores como Vygotski, el juego es un espacio de construcción de un sinnúmero de actividad que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos.

Es de vital importancia recalcar que el juego es una estrategia importante para el desarrollo de los niños/as dentro de su motricidad sea esta gruesa o fina contribuyendo eficazmente para el desarrollo de su aprendizaje.

5.1 MÉTODO DE MONTESSORI

“El método Montessori se caracteriza por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad.

El ambiente preparado ofrece al niño oportunidades para comprometerse en un trabajo interesante, elegido libremente, que propicia prolongados períodos de concentración que no deben ser interrumpidos. La libertad se desarrolla dentro de límites claros que permite a los niños convivir en la pequeña sociedad del aula.

Los niños trabajan con materiales concretos científicamente diseñados, que brindan las llaves para explorar el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas básicas. Los materiales están diseñados para que el niño pueda reconocer el error por sí mismo y hacerse responsable del propio aprendizaje.

El adulto es un observador y un guía; ayuda y estimula al niño en todos sus esfuerzos. Le permite actuar, querer y pensar por sí mismo, ayudándolo a desarrollar confianza y disciplina interior.” (Montessori., 2018).

Es importante recalcar que el método Montessori, es un sistema de educación centrado en el respeto a los derechos de los niños y en su capacidad espontánea para aprender. Este modelo educativo se utiliza hoy en muchas escuelas del mundo y, sin duda, es una herramienta muy útil para que los padres eduquen a sus hijos.

5.2 LA ACTIVIDAD LÚDICA.

La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad. El acto lúdico es, por definición, un acto de recreación destinado a propiciar el desarrollo integral del niño mediante 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. (González Vázquez & Rodríguez Cobos., 2018).

La actividad 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.

Frente a esta temática podemos manifestar que la actividad lúdica promueve el desarrollo de habilidades, donde el juego permite el desarrollo de las actividades libres y espontáneas que nos permite alcanzar niveles y destrezas más amplias. No olvidemos que la actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas.

5.2.2 LA METODOLOGÍA LÚDICO-CREATIVA

Según (Céspedes Ruiz, 2017): En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices. El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y

el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los niños en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. (Umaña, 2015).

Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad. (Habrán, 2017)

5.2.3 FASES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.

La participación: Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego. (Bello, 2016)

El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su

participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante. (Bello, 2016)

5.2.4 EL JUEGO

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física. (Campos, 2016)

Respecto a las metodologías de los juegos, nos encontramos con que estos cuentan con reglas claras o reglamentos que cada participante o jugador deberán respetar a rajatabla si quieren participar en él y luego continuar siendo parte del juego, porque obviamente el desconocimiento o la falta de respeto a alguna de estas implicarán la sanción o expulsión del mismo.

5.2.5 BENEFICIOS DEL JUEGO

El investigador (Fernandez, David, 2016) recuerda por qué es importante dejar que los niños se diviertan. "Desde que nace, el niño encuentra en la llamada estimulación temprana la manera de irse diferenciando del mundo, conociendo su lugar en él, adquiriendo su propia personalidad, entendiendo de roles y socializando. Además, el juego es la herramienta natural con la que expresa sus sentimientos de rabia, miedo, alegría o tristeza" (Comellas, 2018). Para la especialista, son algunos de los beneficios que aporta en los pequeños:

Fortalece la Autoestima. "A través del juego, el niño comienza a hacer amigos y socializar. Cuando el niño comienza a jugar a ser enfermero, médico, doctor, papá o policía, va entendiendo de roles y aprendiendo a relacionarse con otros, lo cual va armando su experiencia de lo que hará como adulto.

El juego también permite propiciar el encuentro con otros; le va permitiendo conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades y contribuir en la construcción de su autoestima".

Mejora condiciones Corporales y Disciplina. La actividad lúdica al aire libre se ha perdido por la irrupción de los videojuegos, el ajetreo de la vida urbana y la inseguridad. (Fernandez, David, 2016) cree necesario que los niños hagan actividad física porque eso los mantiene pegados al mundo real.

"No soy contraria a los videojuegos, pero hay que lograr equilibrio. Los muchachos deben ver naturaleza, conocer cómo son los árboles, que sepan lo que es una pelota o que puedan tocar la tierra porque eso les permite estimular sus sentidos, experimentar.

Desarrolla Habilidades Cognitivas y Motrices. "Los juegos de rol (la casita, mamá y papá, policías y ladrones, el doctor, etcétera) suelen ayudar a construir la autoestima del niño, mientras otros contribuyen con sus capacidades cognitivas, como por ejemplo los que estimulan su pensamiento abstracto, porque les enseñan cómo resolver problemas, imaginar situaciones y soluciones.

Por otra parte, los videojuegos son muy útiles para estimular la motricidad fina de los muchachos, porque suelen exigirle mucha precisión con dedos o brazos, sin contar con que permiten al niño adquirir habilidad viso espacial, es decir, conocer de distancia o profundidad. Es importante mantenerse atento a los contenidos de los juegos, incluyendo los de video, porque aquellos que estimulan la agresividad o actividades antisociales como la el robo o el asesinato pueden alterar la personalidad del muchacho".

Permite Detectar Trastornos. A través del juego, podemos identificar si un niño tiene dificultades físicas o psíquicas, si tiene problemas de lenguaje, trastornos de desarrollo, autismo o problemas de conducta, todo dependiendo del tipo de juego que realiza.

Por ejemplo, si un niño tiene un patrón de juegos agresivos persistente, muy probablemente necesite atención por un conflicto emocional o porque podría estar desarrollando un trastorno antisocial. Si, por el contrario, no juega o no se involucra con otros de su edad, el pequeño podría tener un problema neurológico o una depresión.

Vincula a la Familia. "Muchos padres acuden a consulta porque sus niños no les hacen caso. Y uno de los factores más comunes detrás de esta situación es el poco tiempo que papás y mamás dedican a jugar con ellos. Es muy difícil poner disciplina o negociar reglas con tu hijo si no lo conoces. (Decrory, 2016)

5.2 MOTRICIDAD GRUESA

Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. (Comellas, 2018)

El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

La motricidad gruesa es aquella que permite todas las acciones que implican movimientos de grandes grupos musculares tales como: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. en general permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio...etc. La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea. (Céspedes Ruiz, 2017)

5.3.1 EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA.

Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos. (K, Berger, 2006)

Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo.

Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.
Armar rompecabezas del cuerpo humano.

Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.

Subir y bajar escaleras.

Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.

El Docente proyectará luz con un espejo en la sombra, para que el niño trate de coger la luz, el maestro cambiará constantemente de posición; en caso de que el día estuviera nublado puede utilizarse una linterna.

Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.

5.3.2 CUÁLES SON LAS DESTREZAS MOTORAS GRUESAS.

Habilidades motoras en los músculos grandes del cuerpo que permiten funciones como caminar, patear, sentarse derecho, levantar y lanzar una pelota. Habilidades bruto de una persona depende tanto de motor tono y fuerza muscular. (Cultura., 1999)

5.3.3 CAPACIDAD EN MOTRICIDAD GRUESA ES UNA HABILIDAD CRÍTICA.

Las habilidades motoras gruesas son importantes para el movimiento del cuerpo principal, tales como caminar, mantener el equilibrio, la coordinación, saltar y alcanzar. Motricidad gruesa habilidades compartir conexiones con otras funciones físicas.

Algunas de las destrezas motoras gruesas que un niño debe ser capaz de hacer por la edad preescolar:

1. Ejecutar.

2. Caminar en línea recta
3. Saltar
4. Trepar
5. Pies alternativos para bajar escaleras
6. Marchar
7. Pararse en un pie por 5-10 segundos
8. Caminar hacia atrás
9. Lanzar una pelota.

5.4 ESTRATEGIAS APLICADAS EN LA IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA.

5.4.1 CONCEPTO

Estrategia lúdica la cual está concebida como una “metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

- Los encantados.
- Baile de las sillas.
- Carrera de tortugas.
- Carrera de obstáculos.
- Explotando globos.
- Cámbiate de ropa.
- Pelota zig- zag.
- Caminar sobre la barra de equilibrio.
- Pelota de colores en agua.
- Huellas en el piso.
- Baile de telas.
- Línea de colores.

**JUEGOS
INFANTILES
PARA
DESARROLLAR
LA MOTRICIDAD
GRUESA EN
LOS NIÑOS/AS**



5.4.1 LOS ENCANTADOS



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Tema: Los encantados.

Objetivo: Ejercitar la motricidad gruesa para desarrollar el equilibrio en los niños.

Tipo de juego: Motricidad gruesa.

Material: Niños, sala de casa.

Participantes: Ilimitados

Tiempo de duración: 1 minuto por participante.

Proceso: Explicar el juego y dar a conocer sus reglas.

1. Se pide la colaboración de padres de familia.
2. El juego consiste en tocar a un niño y el que se deja tocar está encantado, este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencante.
3. Escoger los participantes para la competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta.

4. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte, tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencanten a nadie. Labor difícil.
5. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca.
6. Empieza el juego otra vez el que está encantado.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
Realiza las actividades solicitadas.			
Demuestra interés en el juego.			
El niño mantiene el equilibrio.			

5.4.2 BAILE DE LAS SILLAS



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Tema: El baile de la silla

Tipo de juego: Motricidad gruesa

Objetivo: Desarrollar la concentración y equilibrio por medio del baile para ejercitar la motricidad gruesa en los educandos.

Recursos: Sillas, música, maestra

Participantes: Depende del espacio.

Tiempo de duración: Depende de los participantes y silla.

Proceso.

1. Se disponen de 4 sillas y 5 miembros de familia
2. Se colocan las sillas en círculo juntas en el centro de la sala hay que tener música o una persona que cante una canción.
3. El juego inicia cuando empieza a sonar la música.
4. Todos comienzan a dar vueltas alrededor de las sillas.
5. En cuanto se apaga la música todos deben sentarse en la silla que tengan más cerca.
6. Pierde la persona que no logre sentarse en una silla y sale del juego
7. Se retira una silla y comienza de nuevo juego.
8. Y así sucesivamente hasta que solo quede un ganador.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Realiza las actividades solicitadas.			
Demuestra interés en el juego.			
El niño desarrolla la concentración			
El niño se ubica en tiempo, lugar y espacio			

5.4.3 CARRERA DE TORTUGAS



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Tema: Carrera de tortugas.

Tipo de juego: Motricidad gruesa.

Objetivo: Coordinar los miembros superiores e inferiores del cuerpo para desarrollar la motricidad gruesa por medio del juego.

Edad: 4 a 6 años

Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante

Participantes: Miembros de la familia

Lugar: Patio de la casa

Tiempo de duración: 5 minutos por participantes.

Proceso:

1. Se debe marcar o señalar el trayecto de la carrera.
2. Todos los participantes deben tener un almohadón o una almohada pequeña.
3. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga).
4. Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar.
5. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente.
6. Por lo tanto, deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido.

7. La tortuga que haga menos en realizar el recorrido con el caparazón puesto es la ganadora.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Realiza las actividades solicitadas.			
Coordina los movimientos miembros superiores e inferiores			
Desarrolla equilibrio			
Demuestra interés en el juego.			
Se ubica en el espacio según la señalética			

5.4.4. CARRERA DE OBSTÁCULOS



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Tipo de juego: Motricidad corporal gruesa, 5 años.

Objetivo: Desarrollar la concentración y la fuerza de brazos y piernas en los niños.

Materiales: Varios.

Lugar: Sala de casa

Procedimiento:

1. Se usa algunos de los objetos que ya le sean familiares e incorpora aparatos para complicar las actividades de motricidad corporal gruesa.
2. Sigue el mismo procedimiento que en un recorrido de obstáculos simples.
3. Extiende un trozo de cuerda por el suelo, para que sepa en qué orden aproximarse a los obstáculos.
4. Camina con él, por el recorrido completo la primera vez, para estar seguros de que sabe qué hacer en cada momento y cuando aprenda a salvar todos los obstáculos, apunta en una lista las veces que lo termina con éxito.
5. Motivarles a culminar con éxitos la actividad.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Realiza las actividades solicitadas.			
Demuestra interés en el juego.			
Coordina brazos y piernas.			
El niño está concentrado en el desarrollo del juego.			

5.4.5 EXPLOTANDO GLOBOS



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Objetivo: Desarrollar las capacidades físicas, equilibrio para mejorar la motricidad gruesa en los educandos.

Recurso: Globos grandes inflados

Tipo de juego: Equilibrio

Participantes: 4 estudiantes en adelante.

Tiempo de duración: 1 minuto por participante

Edad: 4 a 5 años

Lugar:

Espacio sin obstáculos.

Patio de la casa.

Sala.

Desarrollo:

1. Se formarán 2 equipos, arrodillados, uno detrás de otro. (Papá, mamá, hermanos)
2. Del otro lado estarán los globos, inflados.

3. Cuando den la señal, saldrán uno de cada equipo saltando, tomar el globo con la mano y deberán reventarlo con la cola.
4. Gana el equipo que primero termine

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Mantiene el equilibrio al saltar con un pie.			
Desarrolla postura.			
Se ubica en el tiempo y espacio durante el juego.			

5.4.6 CÁMBIATE LA ROPA



Fuente: <https://www.aprenderjuntos.cl/wp-content/uploads/2016/05/poniendose-el-poleron.jpg>

Objetivo: Desarrollar la percepción espacial, coordinación y velocidad.

Materiales:

Prendas de vestir.

Tiempo: 10 minutos.

Procedimiento:

- Se lo realiza en acompañamiento de los padres.
- Realizar carreras de relevos.
- Un alumno lleva puesta su chaqueta del chándal, cuando da el relevo al otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chaqueta.
- Normas: no empezar a correr hasta que no tenga bien puesta la chaqueta
- Se puede cambiar la consigna y desplazarse de diferentes formas.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Mantienen su coordinación y velocidad adecuada.			
Se coloca con autonomía la prenda de vestir.			
Trabaja en equipo.			

5.4.7. PELOTA ZIG-ZAG



Fuente: www.juegosdeniños.com

Objetivo: Desarrollar en los niños/as todos sus movimientos motrices para lograr un normal funcionamiento.

Materiales:

Dos pelotas de goma de distinto color, para simbolizar los equipos.

Tiempo: 5 minutos.

Procedimiento:

- Si la pelota cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio.
- Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.
- Formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag.
- La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Demuestra interés en el juego			
Coordina óculo-manual.			
Se ubica en el espacio			

5.4.8 CAMINAR SOBRE LA BARRA DE EQUILIBRIO



Fuente: <https://www.pngwing.com/es/free-png-pnddu>

Objetivo: Desarrollar el equilibrio y la coordinación de movimientos sin ayuda y sin caerse.

Materiales:

Una tabla.

Dos ladrillos o bloques de cemento.

Tiempo: 10 minutos.

Procedimiento:

- Situarse en un área lisa y despejada sala de la casa o patio, donde no haya piedras o cualquier otra posibilidad de peligro.
- Dar las indicaciones de la actividad que vamos a realizar.
- Comienza colocando la barra en el suelo y haz que el niño camine sobre ella unas veces, para que se confíe.
- Una vez que ya caminé con seguridad por la tabla, coloca un ladrillo pequeño bajo cada extremo de la misma, de manera que se eleve unos diez-quince centímetros aproximadamente.
- Al principio necesitarás probablemente sujetarle su mano, y andar a su lado para que camine sobre la tabla.
- Haz que camine por la tabla hasta que consiga hacerlo sin ayuda.
- Repite la actividad ayudándolo sólo cuando lo necesite.

- El juego consiste en no caerse de la tabla durante el corrido.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Camina sobre la barra.			
Mantiene el equilibrio.			
Coordina movimientos.			

5.4.9 PELOTA DE COLORES EN AGUA



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.

Objetivo: Desarrollar el equilibrio, coordinación y lateralidad.

Materiales:

- Un recipiente rectangular.
- Silla.
- Pelotas de tamaño adecuado de diferentes colores.
- Un recipiente mediano para ubicar las pelotas.
- Agua.
- Grabadora – CD.

Procedimiento: Descripción del Juego.

1. Con la ayuda de un adulto colocamos el agua en el recipiente rectangular.
2. Vertimos las pelotas de colores en el recipiente con agua y está listo para jugar.
3. Pedimos a los niños que con sus pies pesquen las pelotas de colores, que mas les guste.
4. El juego consiste en pescar la mayor cantidad de pelotas sin dejar caer fuera del recipiente.
5. La actividad culmina cuando se acaba la canción y gana quien obtenga mayor cantidad de pelotas en el recipiente.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Realiza las actividades solicitadas.			
Coordina sus movimientos.			
Se ubica en tiempo, lugar y espacio.			
Desarrolla emociones y destrezas.			

5.4.10 HUELLAS EN EL PISO



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Motricidad gruesa, 5 años.

Objetivo: Mejorar la coordinación muscular, el equilibrio y la habilidad para moverse.

Materiales:

- Cartulina o hojas de colores
- Tijeras
- Cinta adhesiva
- Rotulador para marcar

Procedimiento:

1. Con ayuda de un adulto dibujamos 12 plantillas de los pies y manos (izquierdo y derecho).
2. Poner en el piso intercalando pies y manos formando series de juegos.
3. El niño tendrá que ir ubicando el pie o mano según corresponda por un tiempo de 5 segundos.
4. Quien complete la serie gana el juego.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Desarrollar su coordinación motriz			
Está atento y concentrado			
Mantiene el equilibrio			
Controla la relación óculo- mano- pie.			

5.4.11 BAILE DE TELAS



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz en diferentes posturas del cuerpo.

Materiales:

- Pandereta
- Tela de colores
- Tiza

Tiempo: 10 minutos.

Procedimiento:

- Con la ayuda de una pandereta se puede realizar movimientos lentos y rápidos, los niños deben de estar atentos al sonido que realice la maestra con la pandereta.
- Cuando el sonido sea lento el niño debe de caminar y cuando el sonido sea rápido el niño debe de correr.
- Para ello cada niño debe de tener una tela de colores y debe hacer bailar la tela (cada niño tiene una tela de diferente color).
- En el suelo se vamos a dibujar un círculo de diferentes colores.
- Una vez que la maestra haga silencio el niño debe de buscar en el piso el círculo de acuerdo al color de tela que tenga y colocarse adentro del círculo hasta que la maestra vuelva a realizar el sonido con la pandereta.

Evaluación.

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Mantienen su coordinación.			
Trabaja en equipo.			
Ejercita brazos y piernas			

5.4.12 LÍNEA DE COLORES



Fuente: www.juegos.cosasdepeques.com

Objetivo: Desarrollar el control del equilibrio al desplazarse de un lugar a otro.

Materiales:

- Cintas adhesivas de varios colores.
- Sala o patio de la casa.

Tiempo: 10 minutos.

Procedimiento:

1. Colocar en el suelo cinta adhesiva de varios colores (pueden ser colores primarios).
2. La cinta adhesiva puede tener varias formas de líneas (recta, ondulada, zig-zag) formando un camino.
3. Se les puede incentivar a los niños a imaginar que están pasando por un puente y tienen que caminar sobre las líneas coordinando pie izquierdo y pie derecho.
4. Ganan el niño que llegue a la meta en menos tiempo.

Evaluación:

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Coordina sus movimientos			
Mantiene el equilibrio			
Ejecuta las órdenes dadas.			
Respeto el turno			

6. RESULTADOS

Se logró evidenciar a través del método estadístico que las estrategias lúdicas son importantes para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años.

El desarrollo de la motricidad gruesa tiene un considerable apoyo en la actividad lúdica, porque es más fácil lograr que el niño haga ejercicio, utilice todas las partes de su cuerpo, haga segmentaciones en las distintas partes de su cuerpo, con el juego antes que presentara una fría programación de actividades físicas para el desarrollo de las motricidades.

APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACION A LOS NIÑOS ANTES DE APLICAR EL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

N°	Cuestiones	Siempre	%	A veces	%	Nunca	%	Total
1)	El niño/a es capaz de competir	3	11%	21	78%	3	11%	27
2)	El niño/a tiene la capacidad de derribar obstáculos	2	7%	24	89%	1	4%	27
3)	El niño/a disfruta del juego libre	1	4%	26	96%	0	0%	27
4)	Camina sobre la línea curva, recta, sigsag y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado.	4	15%	22	81%	1	4%	27
5)	El niño/a cumple órdenes establecidas	6	22%	21	78%	0	0%	27

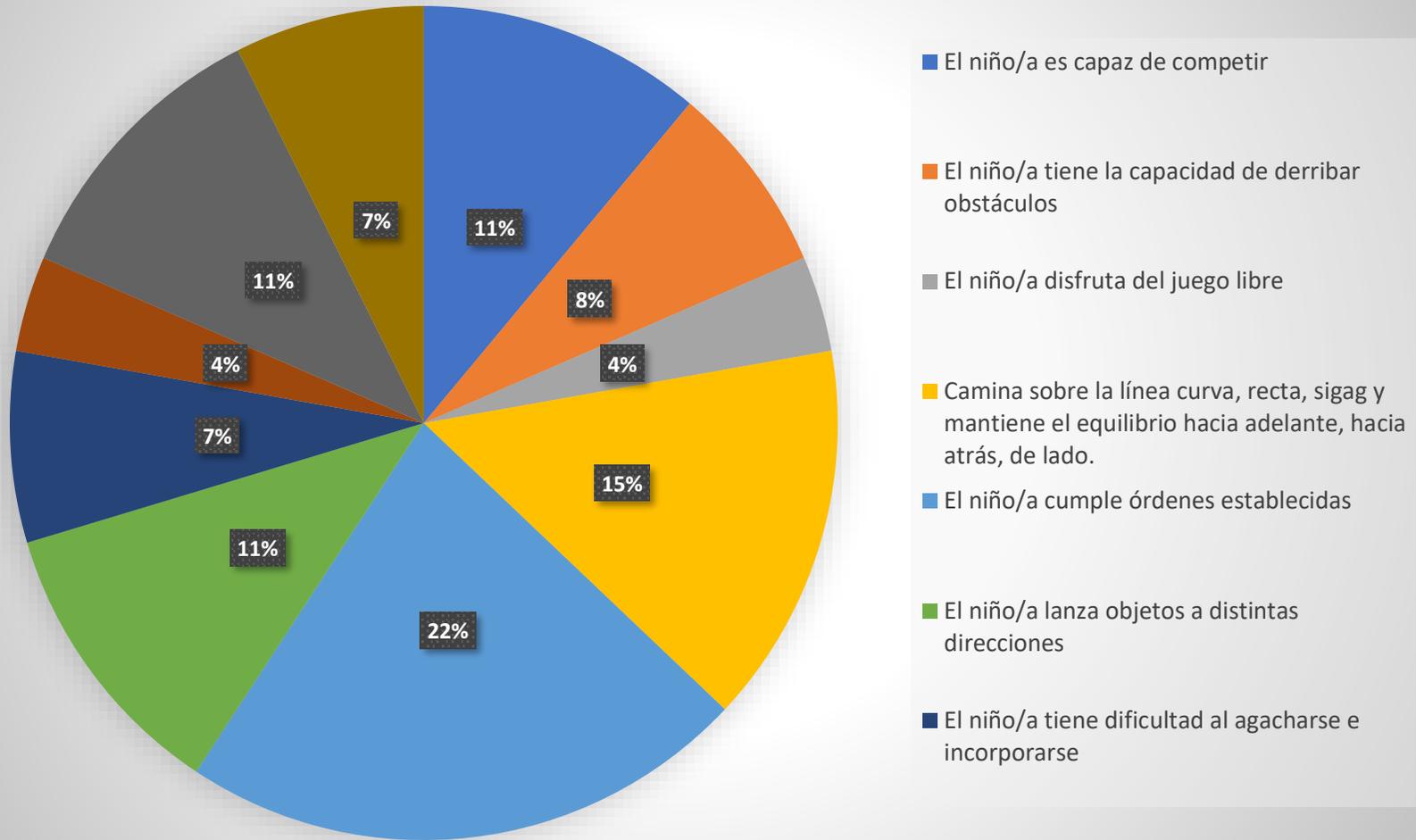
6)	El niño/a lanza objetos a distintas direcciones	3	11%	21	78%	3	11%	27
7)	El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse	2	7%	25	93%	0	0%	27
8)	El niño/a mantiene su cuerpo en constante movimiento	1	4%	26	96%	0	0%	27
9)	Recoge un objeto del suelo mientras corre.	3	11%	21	78%	3	11%	27
10)	Dice cuál es su derecha y su izquierda.	2	7%	25	93%	0	0%	27

**APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACION A LOS NIÑOS
DESPUES DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN**

Nº	Cuestiones	Siempre	%	A veces	%	Nunca	%	Total
1.	El niño/a es capaz de competir	24	89%	2	7%	1	4%	27
2.	El niño/a tiene la capacidad de derribar obstáculos	25	93%	2	7%	0	0%	27
3.	El niño/a disfruta del juego libre	26	96%	1	4%	0	0%	27
4.	Camina sobre la línea curva, recta, sigag y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado.	25	93%	2	7%	0	0%	27
5.	El niño/a cumple órdenes establecidas	27	100%	0	0%	0	0%	27

6.	El niño/a lanza objetos a distintas direcciones	26	96%	1	4%	0	0%	27
7.	El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse	25	93%	2	7%	0	0%	27
8.	El niño/a mantiene su cuerpo en constante movimiento	24	89%	3	11%	0	0%	27
9.	Recoge un objeto del suelo mientras corre.	24	89%	3	11%	0	0%	27
10.	Dice cuál es su derecha y su izquierda.	25	93%	2	7%	0	0%	27

ANTES DE LA APLICACIÓN



APLICACIÓN DEL DESPUÉS



7. CONCLUSIONES

- Se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular.
- Se logró que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que impliquen manipulación y desplazamientos, la mayoría de niños sentirá interés por las actividades ya que el juego y la lúdica hacen parte de la naturaleza humana.
- Además, se realizaron ejercicios locomotores que ayudaron al estudiante a ubicarse en el espacio con relación a su cuerpo a medida que los participantes realicen las distintas actividades irán desarrollando mejoras continuas en el equilibrio dinámico.
- Las principales estrategias lúdicas que se implementaron se relacionan con la enseñanza en espacios abiertos, actividades en contextos de juegos, implementación de herramientas TIC, juegos al aire libre, prácticas deportivas, integración familiar en las diversas actividades, participación en actividades culturales y artísticas, así como enfocar la seguridad y sentido de pertenencia de los niños y niñas.

8. BIBLIOGRAFÍA

- ANTOLIN, M. (2016). *Como estimular el desarrollo de los niños y el despertar de sus capacidades*,. (1. edición., Ed.) Buenos Aires: Circulo Latino Austral. S.A .
- BELLO, E. P. (2016). *Los juegos, Planteamiento y clasificaciones Aula XXI*. Ecuador: Santillana.
- CAMPOS, S. S. (2016). *La educación psicomotriz*. Mexico: Trillas.
- CANDA, F. (2017). *Diccionario de Pedagogía y Psicología*. Madrid - España: Cultural S.A.,.
- CANDINO, S. (2017). *Escuela para educadores*. Colombia: Cadiex Internacional S.A.
- Céspedes Ruiz, E. (2017). *Principios y técnicas recreativas para la expresión fina y gruesa*. Costa Rica: S/N.
- COMELLAS, M. y. (2018). *La Motricidad escolar*. Barcelona - España: CEAC.S.H.
- CULTURA., M. D. (1989). *Aprendizaje Activo juego trabajo*. Quito – Ecuador. : Dinacaped.
- Decrory, O. M. (2016). *Juego educativo*. Mexico : Alfaomega .
- Fernandez, David. (2016). *Beneficios del juego* (2da ed.). España: Ucab. S.A.
- Habrán, G. (2017). *Metodología de la Investigación Científica*. (3era, Ed.) Mexico.
- K, BERGER. (2006). *JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ FINO*. Perú: Paidotribo. Recuperado el Sábado de Diciembre de 2018

9. ANEXOS

ANEXO N°1 PROPUESTA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA APROBADO POR EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.



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

IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL II PARALELO “A” INSTITUCIÓN EDUCATIVA “TOMAS RIVADENEIRA” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA AÑO LECTIVO 2020-2021.

AUTORAS:

**MONTOYA GUAMAN NELY ALEXANDRA
TOCTO CAJO JESENIA CAROLINA**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PREVIO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL.

2020

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La motricidad gruesa es un eje primordial en el desarrollo integral del niño, por medio de la motricidad el niño se conoce a sí mismo. “Para (Armijos, 2018) el desarrollo motriz grueso permite a los niños y niñas adquirir aprendizajes en el desarrollo cognitivo, corporal, lenguaje, social y afectivo, que conforme van creciendo lo van aplicando en su diario vivir, con sus compañeros y familiares, siendo el juego un recurso en donde los niños adquieren de mejor manera un aprendizaje significativo de su entorno.”

Si no se realiza la investigación, la educación seguirá siendo incomodada, aburrida, rígida y los niños no aprenderán los conocimientos porque la motivación en los niños se obtiene mediante la actividad lúdica, las consecuencias pueden ser importantes en la vida adulta ya que la mayoría de las habilidades sociales e intelectuales que uno necesita para tener éxito en la vida y el trabajo, se adquieren por primera vez a través de la actividad lúdica para desarrollar favorablemente la motricidad gruesa así tendremos niños activos y positivos. (Bello, 2016)

Los chicos aprenden a controlar sus impulsos, resolver problemas, negociar, pensar con creatividad y trabajar en equipo cuando juegan, la creatividad y curiosidad infantil desplegada a través de la espontaneidad esperable del juego de todo niño, contribuye al desarrollo de una personalidad sana, jugar poco torna imposible el despliegue imaginativo que el niño necesita para edificar sus propias construcciones y fabulaciones, ya que el juego está íntimamente ligado a la fantasía.

Finalmente, la motricidad gruesa ayuda a los niños a fortalecer y conocer los movimientos de su cuerpo, siendo las estrategias lúdicas una herramienta importante para el desarrollo motor grueso de los niños. Por medio del juego el niño aprende a socializar con sus compañeros y por ende con su familia, puede conocer, descubrir, explorar su entorno, comienza a comunicarse fluidamente y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo. Los niños se mueven todo el tiempo sin darse cuenta que están desarrollando su habilidad motriz gruesa.

Por este motivo es importante diseñar una propuesta de estrategias didácticas en el cual se utilizará como guía para el docente para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. (Ardanaz, 2009)

DIAGNÓSTICO

La educación a nivel nacional aboga por importantes cambios en la concepción del aprendizaje de lo que debe ser y enseñar las escuelas, además ha obligado a auto - educarse a los docentes la frase "la letra con sangre entra" ya es pasado porque la educación es integral, activa y horizontal. El niño deja de ser objeto de educación para pasar ser sujeto directo del proceso educativo.

Después de haber investigado, que el desconocimiento de la actividad lúdica hace que los niños no desarrollen en su totalidad su motricidad gruesa, las antiguas estrategias de los docentes hacen que los niños no sean motivados correctamente el desconocimiento del material didáctico por parte de los maestros no permiten a los niños tener un buen manejo del mismo como también la deficiente estimulación en los niños no permite un buen rendimiento, la no preparación del tema que se va a tratar convierte las clases monótonas, causando el bajo rendimiento académico, pues los maestros deberían prepararse diariamente sobre el tema a darse en el aula, para que no se convierta en clases repetitivas y aburridas, donde el niño sienta interés sobre el tema y las clases sean armónicas y de provecho para ellos. (Campos, 2016)

Estamos conscientes que aplicando el juego lograremos desarrollar en los niños la motricidad gruesa, en base de una pedagogía lúdica lograremos elevar en el estudiante su autoestima, independencia, seguridad, el valor que tiene como ser humano, la capacidad para enfrentar los retos que se le presente y busque soluciones a los mismos y a relacionarse con la sociedad en general.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

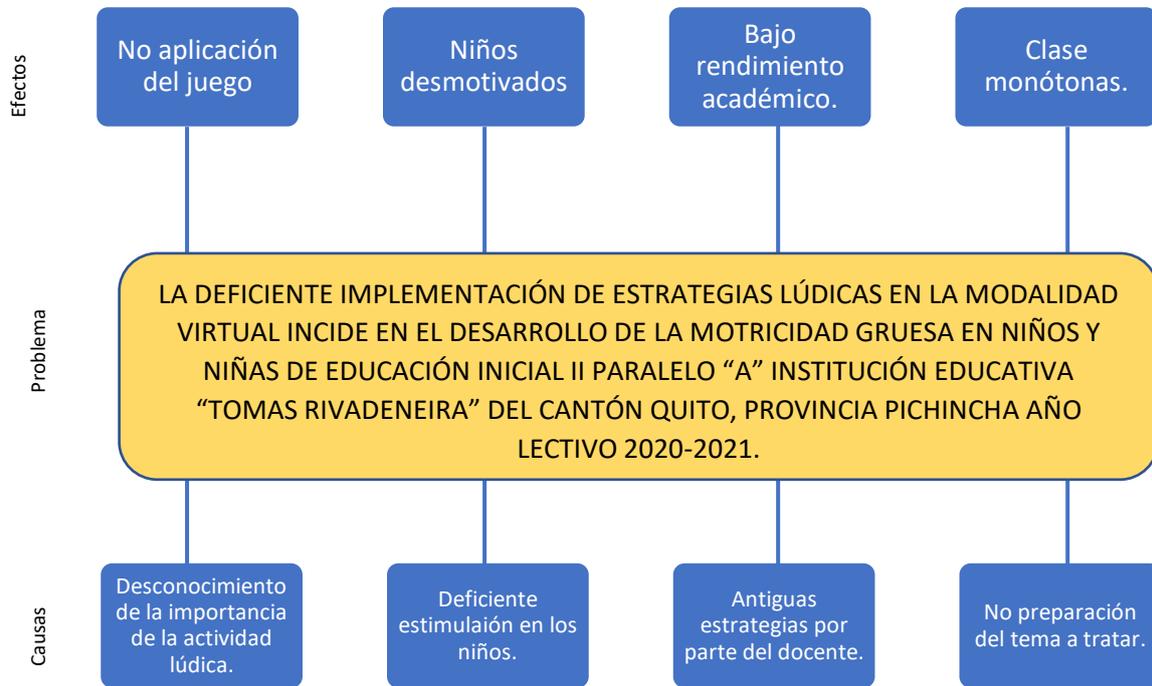


Gráfico N° 1 Árbol de problema

Fuente: Institución Educativa "Tomas Ribadeneira".

Elaborado por: Investigadoras.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

De acuerdo a la investigación realizada la limitación del problema se plantea de la siguiente manera:

Provincia	Pichincha
Cantón	Quito
Parroquia	Comité del Pueblo.
Establecimiento	Institución Educativa “Tomás Ribadeneira”
Nivel	Preparatoria
Paralelo	“A”
Tiempo de ejecución	4 meses
Periodo	2020- 2021
Hombres	12
Mujeres	15

JUSTIFICACIÓN

La motricidad gruesa se refiere al movimiento de todas las partes del cuerpo del ser humano, a través de la motricidad gruesa se puede desarrollar los sentidos del niño, para procesar y guardar información del contexto que le rodea.

Es **importante** resaltar todo aquello referente a la educación de los niños, sobre todo en los primeros años de vida, ya que cumple con etapas de desarrollo, y tiene como ente fundamental las áreas de la motricidad gruesa y fina, afectiva e intelectual y esto lo podremos desarrollar mediante el juego algo tan simple pero importante de aplicar en su vida infantil.

Es nuestra **necesidad** de conocer cómo aprenden los estudiantes a desarrollar la actividad lúdica para adquirir la motricidad gruesa, que influyen determinadamente en el rendimiento escolar del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se ha seleccionado este tema porque tiene gran **importancia** para los niños de inicial II, paralelo “A”, de la Institución Educativa “Tomás Ribadeneira”; aunque no lo creamos el juego desarrolla las funciones básicas en ellos, el juego viene de generación en generación, pero tenemos que impartirlo positivamente para que se desarrolle de las destrezas que queremos en nuestros niños y los beneficiarios de este trabajo serán los estudiantes, docentes, padres de familia y la comunidad en general, y será de gran impacto ya que es un tema nuevo e innovador.

En la primera etapa de crecimiento, los niños manifiestan múltiples dificultades para el aprendizaje y esto se relaciona normalmente en la actividad lúdica donde el niño expresa lo que siente, deja ver sus cualidades y se convierte en creador, explora el mundo que lo rodea, entonces es donde el juego realiza un papel muy importante, el niño utiliza su fantasía para resolver los problemas y es en aquel momento en que aprenden a pensar y reflexionar se convierten en adulto gracias a su encantadora imaginación. (Ardanaz, 2009)

Este tema es **factible** ya que los niños utilizan el juego como una distracción, con esto el niño desarrollará sus capacidades cognitivas, de tal manera el docente debe buscar una metodología adecuada que fortalezca sus habilidades, para que a medida que el niño juegue, obtengan un aprendizaje significativo y formándose como un verdadero ser humano.

A través del juego, aprenden conceptos simples y luego usan estos para entender ideas más complejas. Jugar también les brinda la oportunidad de socializarse con los demás estudiantes de su misma edad. Los beneficiarios en esta presente investigación son los niños, docentes y padres de familia. (Decroly, 2016)

OBJETIVOS

GENERAL:

- Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la modalidad virtual para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de Educación Inicial II Paralelo “A” Institución Educativa “Tomas Rivadeneira” del Cantón Quito, Provincia Pichincha año lectivo 2020-2021.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Diagnosticar información sobre las estrategias lúdicas en la modalidad virtual para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de Educación Inicial II Paralelo “A” Institución Educativa.
- Aplicar un plan de estrategias lúdicas que favorezcan el proceso de aprendizaje en las actividades escolares.
- Diseñar estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa por medio de juegos en los niños y niñas

ÁRBOL DE OBJETIVOS.

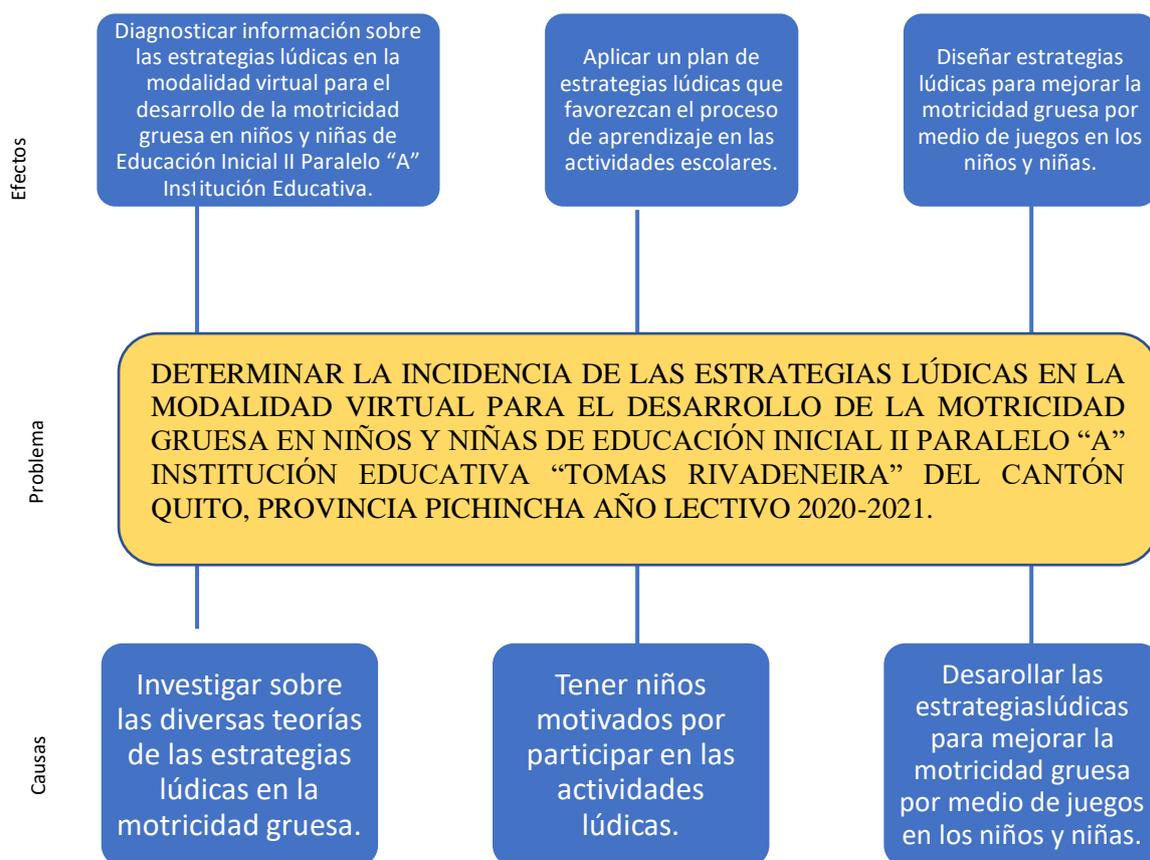


Gráfico N° 2 Árbol de Objetivos.

Fuente: Institución Educativa "Tomas Ribadeneira".

Elaborado por: Investigadoras.

ESTRATEGIAS DE DESARROLLO Y APLICACIÓN

En este proyecto de intervención vamos a desarrollar actividades que nos permitan desarrollar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa.

OBJETIVOS	RESULTADOS ESPERADOS	ACTIVIDADES	METODOS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la modalidad virtual para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de Educación Inicial II Paralelo “A” Institución Educativa “Tomas Rivadeneira” del Cantón Quito, Provincia Pichincha año lectivo 2020-2021.</p>	<p>Niños con habilidad para mover armoniosamente los músculos del cuerpo y poder trabajar lateralidad y equilibrio.</p>	<p>Aplicar actividades lúdicas recreativas para que el niño disfrute de aprender.</p>	<p>Método participativo Lista de cotejo</p>
<p>Diagnosticar información sobre las estrategias</p>	<p>Investigar sobre las diversas teorías de las estrategias</p>	<p>Aplicación de encuestas, fichas de observación. Lista de cotejos.</p>	<p>Método inductivo – deductivo. Encuesta. Entrevista Fichas de observación.</p>

lúdicas en la modalidad virtual para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de Educación Inicial II Paralelo “A” Institución Educativa.	lúdicas en la motricidad gruesa.		
Aplicar un plan de estrategias lúdicas que favorezcan el proceso de aprendizaje en las actividades escolares.	Tener niños motivados por participar en las actividades lúdicas.	Utilizar técnicas y estrategias para el desarrollo motriz	
Diseñar estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa por medio de juegos en los niños y niñas	Juegos lúdicos-corporales. Motrices gruesos. Coordinación de posturas.	Técnicas. <ul style="list-style-type: none"> • Correr. • Saltar. • Bailar. • Caminar. • Arrastrarse • Gatear. • Balancearse. • Jugar. • Subir y bajar gradas. Estrategias	

		<ul style="list-style-type: none">• Los encantados.• Baile de las sillas.• Carrera de tortugas• Carrera de obstáculos.• Explotando globos.• Cámbiate de ropa.• Caminar sobre la barra de equilibrio.• Huellas en el piso.• Baile de las telas.	
--	--	--	--

SEGUIMIENTO Y APLICACIÓN

El seguimiento se hará a los niños de inicial II de la Institución Educativa “Tomás Ribadeneira” cada una de las actividades contará con 45 minutos para su ejecución y se evaluará a través de la lista de cotejo, las mismas que serán analizadas para poder determinar los logros alcanzados por los niños/as.

BIBLIOGRAFÍA.

- Alvarez, A. (22 de Marzo de 2015). *Funciones Basicas del niño de 3 años*. Recuperado el 11 de Enero de 2019, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80511205>
- Antolin, M. (2016). *Como estimular el desarrollo de los niños y el despertar de sus capacidades*,. (1. edición., Ed.) Buenos Aires: Circulo Latino Austral. S.A.
- Ardanaz, G. (Marzo de 2009). *LA PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Bandura. (1982). Modelado. *Psicologia*, 1.
- Bello, E. P. (2016). *Los juegos, Planteamiento y clasificaciones Aula XXI*. Ecuador: Santillana.
- Benetti, S. (10 de Agosto de 2011). *Expresión corporal en Educación*. Recuperado el 10 de Enero de 2019, de <http://formacion-integral.com.ar/website/?p=59>
- Bozquez, A. (2005). Creatividad en educacion inicial. *Revista recre@rte*, 1.
- Campos, S. S. (2016). *La educación psicomotriz*. Mexico: Trillas.
- Céspedes Ruiz, E. (2017). *Principios y técnicas recreativas para la expresión fina y gruesa*. Costa Rica: S/N.
- *deunanoticias.com*. (13 de Septiembre de 2020). Obtenido de <https://deunanoticias.com/8-recomendaciones-para-mejorar-la-educacion-virtual/>
- Estrada, R. (2011). *La grafo motricidad como proceso neurolingüística*. Madrid - España, España: Nácera S.A. Recuperado el 16 de 11 de 2018
- Fernandez, David. (2016). *Beneficios del juego* (2da ed.). España: Ucab. S.A.

- Figueroba, A. (2018). *Psicología y mente*. Recuperado el 06 de Diciembre de 2018, de <https://psicologiamente.com/psicologia/modelado>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (04 de Mayo de 2020). *Unicef Ecuador*. Obtenido de COVID-19: Cómo asegurar el aprendizaje de los niños sin acceso a Internet: <https://www.unicef.org/ecuador/historias/covid-19-cómo-asegurar-el-aprendizaje-de-los-niños-sin-acceso-internet>
- García, F. M. (21 de Diciembre de 2017). *Las características del pensamiento preoperatorio según Piaget*. Recuperado el Enero de 8 de 2019, de <https://eresmama.com/pensamiento-preoperatorio-piaget/>
- González Vázquez, E. M., & Rodríguez Cobos., M. J. (2018). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS. En L. A. ESTRATEGIAS. Ecuador.
- González, F. (2009). Característica evolutivas del niño. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 10.
- Gortaire, D. P. (26 de Enero de 2010). *Lateralidad*. Recuperado el 10 de Enero de 2019, de <https://articulospsicopedagogia.blogspot.com/2010/01/lateralidad-la-lateralidad-es-le.html>
- Habrán, G. (2017). *Metodología de la Investigación Científica*. (3era, Ed.) Mexico.
- K, Berger. (2006). *JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ FINO*. Perú: Paidotribo. Recuperado el Sábado de Diciembre de 2018
- Llorente, S. (15 de Abril de 2020). *9 mejores juegos para hacer por videollamada con niños de 3 a 5 años*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/>: <https://www.guiainfantil.com/ocio/juegos/9-mejores-juegos-para-hacer-por-videollamada-con-ninos-de-3-a-5-anos/>
- Palafist. (12 de Nobiembre de 2016). *Creatividad*. Obtenido de <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/CREATIVIDAD-La-Creatividad-Seg%C3%BAAn-Vigotsky-1981-Consideraba/411759.html>

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																				
ACTIVIDADES	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
Solicitud a la Institución Educativa para la ejecución del proyecto de intervención educativa	X	X																		
Selección del tema.	X	X	X																	
Elaboración del proyecto para aprobación.	X	X	X			X	X													
Solicitud para aprobación del proyecto de intervención.	X	X																		
Aprobación del proyecto de intervención,							X			X	X			X	X	X				
Ejecución del proyecto de grado																		X		
Presentación y socialización del proyecto en la Institución Educativa “Tomas Rivadeneira” a padres y madres de familia, docente de aula y directora institucional.																			X	
Trabajar con los padres y madres de familia sobre el uso de estrategias lúdicas en la educación virtual de niños y niñas																				X

Realizar el informe de la aplicación del proyecto de intervención																				X	X
Presentación del informe en la UEB.																				X	X
Informe final del proyecto.					Fecha por definir																

ANEXO N°2 RESOLUCIÓN DE CONSEJO DIRECTIVO.

CONSEJO DIRECTIVO

MEMORANDO N°.046 -CD-FCESFH-UEB - 2020

PARA: LCDA. DORA LLIGUISUPA
MONTAYA GUAMAN NELY ALEXANDRA Y TOCTO CAJO JESENIA
CAROLINA

DE: DR. VÍCTOR HUGO NÚÑEZ JIMÉNEZ MCPP.
Decano

FECHA: Guaranda, 10 de Noviembre de 2020

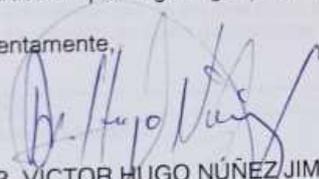
ASUNTO: Resolución de aprobación del tema del Proyecto de Intervención Educativa, Proceso de Titulación 001-2020 de la Carrera CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar.

Con un cordial saludo, por medio del presente me permito hacer llegar la resolución tomada en Sesión Ordinaria de Consejo Directivo de fecha 6 de noviembre de 2020.

A fin de que se proceda a dar continuidad con el Proyecto de Intervención Educativa, remito resolución N°003.38.

Particular que hago llegar para fines consiguientes.

Atentamente,


DR. VÍCTOR HUGO NÚÑEZ JIMÉNEZ MCPP.
Decano
Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.



VHN/JMNNV

Guaranda, 10 de noviembre de 2020
RCD-FCESFH-UEB-003.38-2020

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Dr. Víctor Hugo Núñez Jiménez, MCPP, Certifica que el Consejo Directivo, en sesión ordinaria (06) del 6 de noviembre de 2020,

EN RELACION AL CUARTO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO.- Análisis y resolución de Informe de los temas de las propuestas de los Proyectos de Intervención Educativa del Proceso de Titulación 001-2020 de la Facultad, presentado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides Coordinador de Carrera de la Facultad.

**EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:**

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal,

Que, el Reglamento de Régimen Académico, artículo 21 en su numeral tres.- respecto a la Unidad de titulación dice: "Es la unidad curricular que incluye las asignaturas, cursos o sus equivalentes, que permiten la validación académica de los conocimientos, habilidades y desempeños adquiridos en la carrera para la resolución de problemas, dilemas o desafíos de una profesión. Su resultado final fundamental es: a) el desarrollo de un trabajo de titulación, basado en procesos de investigación e intervención o, b) la preparación y aprobación de un examen de grado de carácter complejo".

QUE, el Reglamento de la Unidad de Titulación de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, TÍTULO II, ORGANIZACIÓN DEL PROCESO DE TITULACIÓN, en su Art. 3.- que dice textualmente: Modalidades de Titulación.- Se establece para la titulación de los estudiantes de las diferentes carreras de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas como modalidades de graduación las siguientes opciones:

CARRERAS	TIPO
<ul style="list-style-type: none"> • Informática Educativa 	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Propuestas Tecnológicas Educativas
<ul style="list-style-type: none"> • Inglés 	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Propuestas Metodológicas
<ul style="list-style-type: none"> • Física y Matemática • Educación Básica • Parvularia y Básica Inicial • Educación Física Deportes y Recreación 	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Proyecto de Intervención Educativa
<ul style="list-style-type: none"> • Bellas Artes • Diseño de Modas • Educación Musical 	Op1: Examen de Grado o de Fin de Carrera Op2: Productos o presentaciones artísticas

Art. 5.- La modalidad de titulación elegida, se realizará en forma individual o en equipos de dos estudiantes dentro de una misma carrera. En casos excepcionales y dependiendo del campo de conocimiento, podrán participar hasta tres estudiantes, siempre y cuando provengan de diversas carreras sean de la misma o de diferente IES.

Art. 6.- El tiempo para el desarrollo del trabajo de titulación será de 400 horas pudiendo extenderse hasta un 10% más, dependiendo de la complejidad o profundidad del trabajo que se realice.

En oficio 110-CPI-CMF-FCE-2020, fechado 21 de octubre de 2020, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides Coordinador de Carrera, en el que hace la entrega del informe sobre el análisis y re-estructuración de temas de las propuestas de los proyectos, realizado por los egresados y tutores asignados, que corresponde al proceso de titulación 001-2020.

RESUELVE: "APROBAR LA RE-ESTRUCTURACIÓN DEL TEMA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA TITULADO: IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL PARALELO "A" INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA" DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA AÑO LECTIVO 2020-2021. PRESENTADO POR: MONTOYA GUAMAN NELY ALEXANDRA Y TOCTO CAJO JESENIA CAROLINA ESTUDIANTES DEL PROCESO DE TITULACIÓN 001-2020 DE LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL DE LA FACULTAD Y SE DESIGNA COMO TUTOR/A DEL PROYECTO A: LCDA. DORA LLIGUISUPA PROFESOR/A - INVESTIGADOR DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS".

Notifíquese.-

Atentamente,

DR. VÍCTOR HUGO NÚÑEZ JIMÉNEZ MCPP.
Decano

Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

VHNJ/Marcela N.



ANEXO N° 3 INSTITUCIÓN EDUCATIVA TOMAS RIVADENEIRA



INSTALACIONES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



ANEXO N° 4 FICHA DE OBSERVACION.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA
INICIAL
FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Determinar la importancia de estrategias lúdicas en la modalidad virtual para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de educación inicial II paralelo “A” Institución Educativa “Tomas Rivadeneira” del cantón Quito, provincia Pichincha año lectivo 2020-2021.

INSTRUCTIVO:

Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

N°	Cuestiones	Siempre	A veces	Nunca
1.	El niño/a es capaz de competir			
2.	El niño/a tiene la capacidad de derribar obstáculos			
3.	El niño/a disfruta del juego libre			
4.	Camina sobre la línea curva, recta, sigsag y mantiene el equilibrio, hacia delante, hacia atrás, de lado.			
5.	El niño/a cumple órdenes establecidas			
6.	El niño/a lanza objetos a distintas direcciones			
7.	El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse			
8.	El niño/a mantiene su cuerpo en constante movimiento			
9.	Recoge un objeto del suelo mientras corre.			
10.	Dice cuál es su derecha y su izquierda.			

ANEXO N° 5 OFICIOS DE PRESENTACIÓN DEL TEMA



Quito, 12 de agosto del 2020.

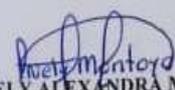
Leda. Alexandra Clavijo
DIRECTORA DEL JARDÍN DE INFANTES TOMAS RIVADENEIRA"
Presente

De nuestras consideraciones

Con un cordial y atento saludo a la vez deseándole éxito en sus funciones que acertadamente lo viene realizando nosotras: **Montoya Guamán Nely Alexandra** C.I. 0202131678 y **Tocto Cajó Jesenia Carolina** con C.I. 020201545-9 Estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de la Educación de la carrera Educación Parvularia y Básica Inicial, tenemos el agrado de dirigimos a usted con la finalidad de solicitarle de la manera más comedida, nos permita desarrollar nuestro proyecto de intervención educativa, en el **Jardín de Infantes Tomas Rivadeneira**" en el **Inicial 2 "A"** durante el Primer Quimestre del año lectivo **2020-2021**.

Por la favorable atención que se sirva dar al presente anticipamos nuestros más sinceros agradecimientos.

Atentamente


NELY ALEXANDRA MONTOYA GUAMÁN
C.I. 020213167-8
Celular: 0986413515
Email: nellymontoya92@gmail.com


JESSENIA CAROLINA TOCTO CAJO
C.I. 020201545-9
Celular 0987255847
Email: carolinajesseniatocto@gmail.com

Alpachaca" Av. Ernesto Che Guevara s/n y Av. Gabriel Secaira
Tel: (593) 32206010 - 32206014
info@ueb.edu.ec
Guaranda- Ecuador



Quito 02 de septiembre del 2020

INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA" CERTIFICACIÓN

A petición verbal de las interesadas las señoritas: **MONTOYA GUAMÁN NELY ALEXANDRA C.I. 0202131678** y **TOCTO CAJO JESENIA CAROLINA con C.I. 020201545-9**, certifico que se aprueba que las mencionadas señoritas desarrollen su Proyecto de Intervención Educativa, en la Institución Educativa "Tomas Rivadeneira" en el Inicial II "A" durante el primer quimestre del año lectivo 2020-2021.

La presente certificación hago en honor a la verdad y a solicitud de las interesadas para los fines pertinentes.

Atentamente

Lcda. Alexandra Marisela Clavijo Sampedro
C.I. 171929098-1

DIRECTORA I.E. "TOMAS RIVADENEIRA"





Quito, 15 de diciembre de 2020.

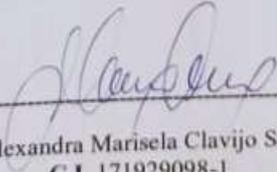
Licenciada **Alexandra Marisela Clavijo Sampedro** en calidad de Directora de la Institución Educativa "TOMAS RIVADENEIRA" a petición de la parte interesada:

CERTIFICO

A petición verbal de las interesadas las señoritas: **MONTOYA GUAMÁN NELY ALEXANDRA C.I. 0202131678** y **TOCTO CAJO JESENIA CAROLINA C.I. 020201545-9** estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar, culminaron con éxito las prácticas de su proyecto intervención de intervención educativa titulado **IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II PARALELO "A" INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA" DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA AÑO LECTIVO 2020-2021.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo los interesados hacer uso del presente documento como ha bien creyeren conveniente.

Atentamente,


Lcda. Alexandra Marisela Clavijo Sampedro
C.I. 171929098-1
DIRECTORA LE." TOMAS RIVADENEIRA"





ANEXOS N° 7 PLANIFICACIONES



PLANIFICACIONES DE LA APLICACIÓN

INSTITUCION EDUCATIVA “TOMAS RIVADENEIRA” PLANIFICACIÓN CURRICULAR No. (Esquema corporal)					
Experiencia de Aprendizaje: Ayudo en Casa/ Arreglo mi dormitorio					
Grupo de Edad: 4 años			Nombre de las docentes: Carolina Tocto, Nely Montoya		
Tiempo Estimado: 30 Minutos			Fecha: 21 al 25 de Septiembre del 2020		
Elemento integrador Canción: A guardar a guardar Cada cosa en su lugar					
Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de aprendizaje	Destrezas	Actividades	Recursos y/o Materiales	Indicadores para Evaluar
Ámbito Identidad y Autonomía	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de	Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente.	INICIO: • Entonar la canción a guardar cada cosa en su lugar https://youtu.be/HCynKopZ6Z4 DESARROLLO • Con anterioridad conversar con los padres para realizar la actividad • Menciono los objetos que se encuentran en mi habitación	Objetos de la habitación	Colabora espontáneamente con los adultos en actividades y situaciones sencillas.



	higiene y orden.		(cama, cobijas, lámpara, cajoneras, juguetes, almohadas, sábanas, velador) <ul style="list-style-type: none"> • Indicarles a los niños lo que se realizará y mientras se canta la canción a guardar • Pedir que coloquen las cajas en una fila • Ayudar a cada niño para que organice sus pertenencias hasta que logre hacerlo por sí mismo • Seguir instrucciones al arreglar su cuarto, colocando cada cosa en su lugar • Como juego de competencia arreglar el cuarto poniéndoles que recojan la ropa y coloquen en la caja donde es la ropa, los zapatos en la de los zapatos y así colocar cada cosa en su lugar. • Mientras se coloca las cosas en las cajas la docente irá diciendo quien ganó y aplaudiendo a todos para que lo hagan con gusto y divertidos • Pedir a los adultos que le indiquen al niño el lugar donde poner cada cosa <p>CIERRE:</p>		
--	------------------	--	---	--	--



			<p>Conversar sobre la actividad que realizamos y comprometerles a hacer lo mismo el día siguiente, preguntar cada día como ayudaron en la tarea de arreglar su cuarto</p>		
<p>Relaciones Lógico matemática</p>	<p>Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos</p>	<p>Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos</p>	<p>INICIO Conversar sobre la actividad anterior y como colocamos las cosas en cada caja según el dibujo</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los niños que traigan una de las cajas • Preguntar que se puede colocar en ella, primero tomando la caja de un niño • La docente dibujará cada cosa que indican los niños pero cambiándolos, un zapato con llantas es un carro. • Jugar a cambiar la forma de los objetos y colocar en otras cajas que tengan otros niños, por ejemplo tengo un zapato que lo cambio en un carro de juguete por lo tanto irá en la caja de juguetes que tiene mi compañero Juan <p>CIERRE</p>	<p>Cajas Juguetes Objetos del hogar</p>	<p>Relaciona los objetos y los clasifica</p>



			Ordenar los juguetes por forma color y tamaño		
Comprensión y expresión del lenguaje	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros	Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en los que actúa	<p>INICIO Indicarles que actividad se realizará en el rincón del hogar</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los niños que inviten a sus padres a jugar a la casita • Preguntar a los niños que podemos jugar en la mesa del comedor • Con anterioridad pedir a los padres que tengan listos galletitas y mermelada • La docente inducirá para que jueguen a la comidita • Dejar que cada niño juegue con las galletas y la mermelada como puedan con sus padres • La docente incorporará la palabra jalea, dulce o almíbar en lugar de mermelada • La docente debe convertirse en uno más del juego para incorporar otras palabras como en lugar de galletas 	Rincón del hogar Galletas Mermelada	Se comunica e incorpora nuevo vocabulario



			<p>pedir pan o tostadas o rebanada</p> <p>CIERRE Pedir a los niños que indiquen como podemos cambiar a la mermelada o a las galletas</p>		
Expresión artística	<p>Participar en diversas actividades de juego dramático asumiendo roles con creatividad e imaginación</p>	<p>Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y personajes de cuentos e historietas</p>	<p>INICIO Saludar a los niños y pedirles que escuchen con atención Conversar sobre cómo se ven más bonitas y bonitos para salir a la calle, quien de la familia se arregla muy bien para salir de compras</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda de títeres de palo contarles la historia de la Ratita presumida • Preguntar sobre escenas del cuento • Demostrar que cambiando de ropa se puede asumir roles de los personajes, para lo que la docente tendrá un laso muy grande para colocarse en la cabeza • Pedir a las niñas que busquen algo de la mamá para convertirse en la Ratita Presumida 	<p>Títeres de palo Prendas de vestir</p>	<p>Participa en dramatizaciones asumiendo roles</p>

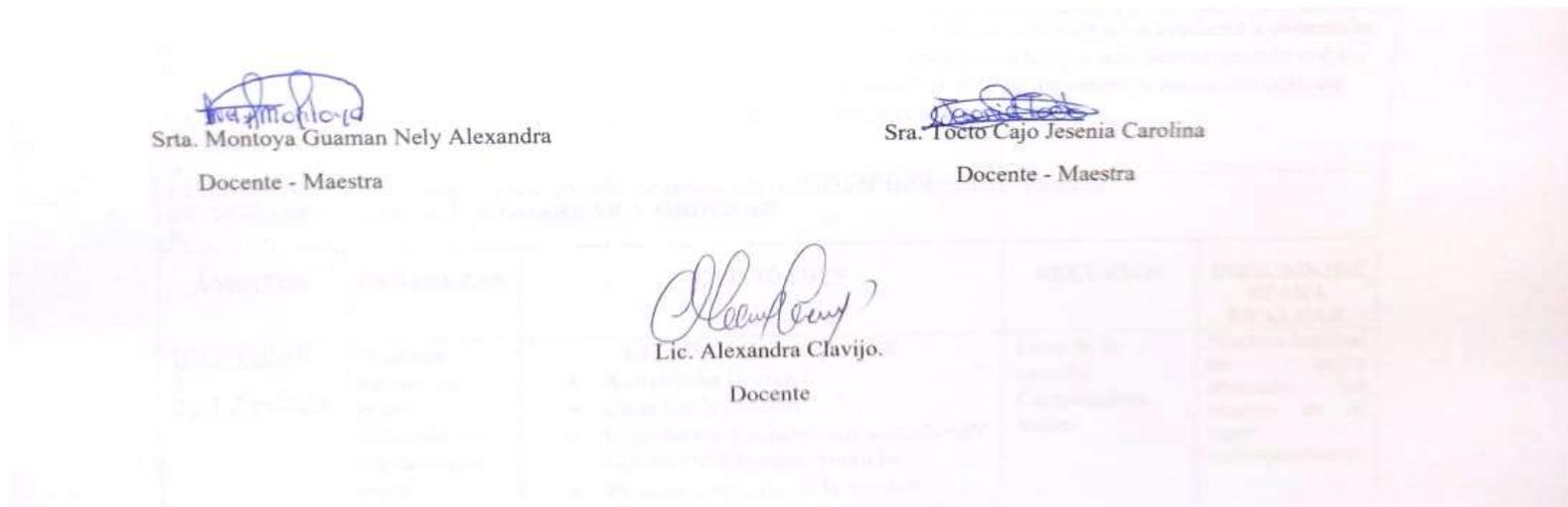


			<ul style="list-style-type: none"> • Los niños serán los pretendientes para lo que les pedirá que busquen algo de los papás para ponerse y jugar <p>CIERRE Dejar que los niños se expresen en el juego de roles</p>		
Expresión corporal y motricidad	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad	Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales	<p>INICIO Saludar a los niños Pedirles que con la ayuda de un adulto coloquen e el piso una tira de dos metros de cinta másking Indicarles la actividad y las normas de comportamiento</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los niños que se coloquen en el inicio de la línea en el piso • Primero bailar al ritmo de la canción que pone la docente • Realizar saltitos pequeños desde el inicio hasta el final • Hacer competencias entra los niños • Cambiar el salto para regresar ahora sera más largo 	Masquin Piso	Mantienen el equilibrio al correr y saltar



			<ul style="list-style-type: none">Hacerlo gateando y de regreso rodando CIERRE Pedir a los niños que hagan de otra forma como ellos quieran		
--	--	--	---	--	--

Elaborado por:





INSTITUCION EDUCATIVA “TOMAS RIVADENEIRA” PLANIFICACIÓN CURRICULAR No. (Esquema corporal)				
Experiencia de Aprendizaje: Ayudo en Casa/ Arreglo mi dormitorio				
Grupo de Edad: 4 años		Nombre de las docentes: Carolina Tocto, Nely Montoya		
Tiempo Estimado: 30 Minutos		Fecha: 05 al 8 de Octubre del 2020		
Elemento integrador		Canción: CANCION A GUARDAR Y ORDENAR		
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Involucrar al niño o niña en las actividades del hogar antes de los cinco años les ayudarán a desarrollar su autonomía, en esta edad pueden asumir pequeñas responsabilidades que irán incrementando con los años. Una forma de ayudarlo consiste en adaptar el mobiliario de su dormitorio a sus necesidades de manera que tenga acceso sin necesidad de pedir ayuda constantemente.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	Video. https://www.youtube.com/watch?v=dVoDJr6F16E&feature=youtu.be CANCION A GUARDAR Y ORDENAR			
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORE SPARA EVALUAR
<u>IDENTIDAD Y AUTONOMÍA</u>	Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente.	LUNES 05 DE OCTUBRE <ul style="list-style-type: none"> • Actividades Iniciales • Escuchar la canción • https://www.youtube.com/watch?v=dVoDJr6F16E&feature=youtu.be • Realizar preguntas de la canción • Guardar la ropa en el armario según corresponda con la ayuda de un adulto. 	Letra de la canción Computadora Video	Práctica habitual de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente.



 <p><u>CONVIVENCIA</u> <u>A</u></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>ANTES</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>DESPUES</p>  </div> </div>	<p>Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre felicite sus logros con una frase...LO HICISTE MUY BIEN • Mamita recuerde la importancia del lavado de dientes y manos • Clases virtuales mediante zoom <p style="text-align: center;">MARTES 06 DE OCTUBRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Adivinanza <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Seguir instrucciones al arreglar su cuarto, por ejemplo, pedir que coloque... el peluche de oso dentro de la caja amarilla, las zapatillas debajo de la cama, el pijama debajo de la almohada • Siempre felicite sus logros con una frase...LO HICISTE MUY BIEN • Mamita recuerde la importancia del lavado de dientes y manos. 	<p>Recursos tecnológicos didácticos Humanos</p>	<p>Asume y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.</p>
---	---	---	--	--

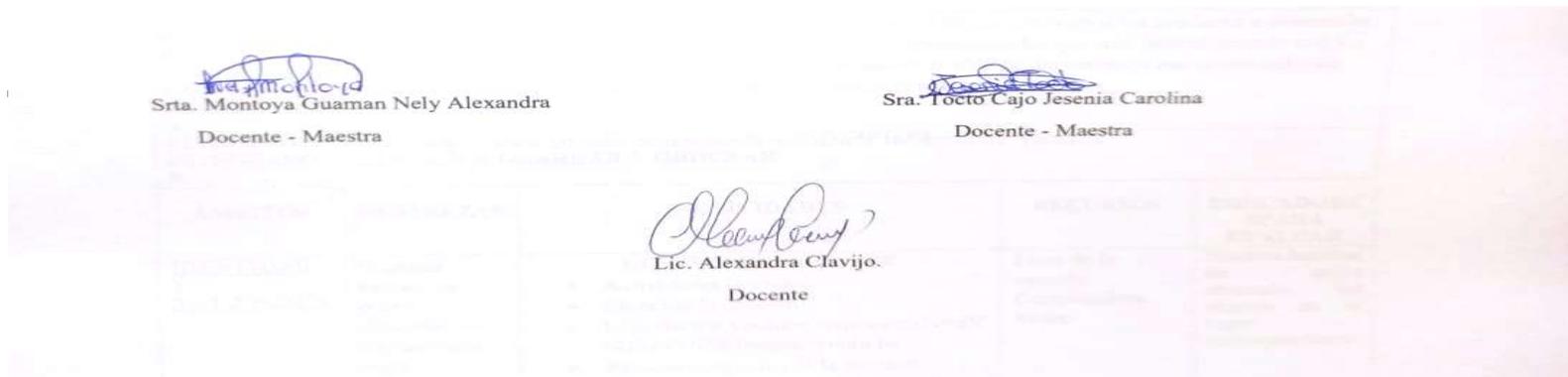


<p><u>COMPRESI ON Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE</u></p>	<p>Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades.</p>	<p><u>MIÉRCOLES 07 DE OCTUBRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades iniciales • Escuche el cuento • https://www.youtube.com/watch?v=DCmhrqNY44&feature=youtu.be • Seguir instrucciones al arreglar su cuarto, por ejemplo, pedir que coloque... el peluche dentro de la caja amarilla, las zapatillas debajo de la cama, el pijama debajo de la almohada, etc. • Siempre felicite sus logros con una frase...LO HICISTE MUY BIEN • Mamita recuerde la importancia del lavado de dientes y manos 	<p>Recursos tecnológicos didácticos Humanos</p>	<p>Sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de las actividades</p>
<p>EXPRESI ON CORPOR AL Y MOTRICI DAD</p>	<p>Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20cm) logrando un adecuado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>JUEVES 8 DE OCTUBRE</u> • <u>Actividades iniciales</u> • Jugar en el patio de casa: Caminar sobre líneas • Dibujar un pantalón grande y hacer que el niño camine sobre la líneas rectas y curvas manteniendo el equilibrio adecuado • Dialogar sobre los problemas que se presentó al momento de caminar sobre las líneas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Celular ✓ Computadora ✓ WhatsApp ✓ Closet ✓ Canastas ✓ Ropas ✓ Medias ✓ Ropa interior ✓ Patios de casa 	<p>Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas.</p>



	<p>control postural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ensayar a abotonar y desabotonar camisas, abrir y cerrar cierres, etc. • Aprender a doblar las camisetas y pantalones, etc • Siempre felicite sus logros con una frase...LO HICISTE MUY BIEN • Mamita recuerde la importancia del lavado de dientes y manos 		
		<p><u>VIERNES ,9 DE OCTUBRE</u></p> <p>FERIADO</p>		

Elaborado:





INSTITUCION EDUCATIVA “TOMAS RIVADENEIRA” PLANIFICACIÓN CURRICULAR No. (Esquema corporal)				
Experiencia de Aprendizaje: Ayudo en Casa				
Grupo de Edad: 4 años		Nombre de las docentes: Carolina Tocto, Nely Montoya		
Tiempo Estimado: 30 Minutos		Fecha: 12 al 16 de Octubre del 2020		
Elemento integrador Canción: Estoy aprendiendo a vestirme				
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Incentivar a los niños y niñas desde pequeños a que realicen solos sus actividades personales como por ejemplo el vestirse y desvestirse, fomenta el desarrollo de su autonomía y por tanto mejora su autoestima al sentirse que pueden vencer un reto y que no dependen de un adulto para una actividad que deben hacerla día a día.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	Canción: Estoy aprendiendo a vestirme. https://www.youtube.com/watch?v=qIjTT2oRIL8			
				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR



	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Motivar a través del cuento para aprender a vestirse. ❖ Observar prendas de vestir que sean diferentes. ❖ Escoger la ropa que se va a poner a diario, guéelo en la combinación de los colores y estampados. ❖ Mencionar el nombre de todas las prendas y los colores de cada una.(enviar un video bien cortito) ❖ Hacer que el niño/a se saque la blusa o camiseta y luego se ponga la prenda de vestir elegida y que se lo ponga solo/a. ❖ Motivar al niño a guardar las prendas de vestir en su lugar ❖ Siempre felicite sus logros con una frase...LO HICISTE MUY BIEN ❖ Mamita recuerde la importancia del lavado de dientes y manos 		
--	--	--	--	--



<p>EXPRESION CORPORAL Y MOTRICIDAD</p>  	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos. 	<p><u>MIÉRCOLES 14 DE OCTUBRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Motivación</u> ❖ Jugar a vestirse y desvestirse ❖ Observar cómo lo hacen los adultos ayudar que aprendan como ponerse y sacarse su ropa. ❖ Un juego por ejemplo puede ser: "nos ponemos un pantalón azul", "nos ponemos una camiseta blanca" (recuerde tener paciencia cuando su niño o niña quiera vestirse o desvestirse solo, denle tiempo para que lo hagan a su ritmo). ❖ Quitarse la ropa, iniciando con las piezas más fáciles como zapatos, medias, pantalón o falda y así sucesivamente hasta llegar a la camiseta que suele estar entre las más difíciles, estimular permanentemente esta actividad desarrolla su autonomía. ❖ Describir cada una de las prendas de vestir que lleva puesto y el de su familia. ❖ El PP.FF. dibujará la prenda: los niños un pantalón, las niñas un vestido. ❖ El niño/as debe plasmar huellas con el dedo índice dentro de la 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canción ❖ Imágenes ❖ Computador ❖ Internet ❖ WhatsApp ❖ Celular ❖ Prendas de vestir
--	---	---	---



		<p>prenda de vestir (el color que tenga).</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recordar las prendas de vestir y sus colores que se puso durante la noche y las que son durante el día ❖ Siempre felicite sus logros con una frase...LO HICISTE MUY BIEN ❖ Mamita recuerde la importancia del lavado de dientes y manos 		
EXPRESION ARTISTICAS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Participar en rondas populares, bailes y juegos 	<p><u>JUEVES 15 DE OCTUBRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar el juego de las medias locas. ❖ Dialogar sobre cómo nos fue con el juego de las medias locas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Imágenes ❖ Whats App ❖ Computador ❖ Internet 	<p>Participa y realiza actividades en juegos asumiendo y respetando reglas.</p>

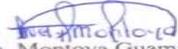


	<ul style="list-style-type: none"> ❖ tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas. ❖ Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconocer la prenda de vestir(medias)que utiliza nuestro cuerpo ❖ Incentivar a mezclar todas las medias ❖ Elige una chulla media en la cual el niño busca del montón la otra media y luego se las pone. ❖ El p dibujara un par de calcetines-medias y el niño pintará del color que este puesto. ❖ Punzar los calcetines-medias por el contorno. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Celular ❖ Prendas de vestir 	
--	--	--	--	--



<p>EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo (un lado y otro lado). 	<p><u>VIERNES 16 DE OCTBRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar el baile junto con la familia yo tengo un cuerpo y lo voy a mover https://www.youtube.com/watch?v=MhfrOqsGw-0 ❖ Conversar sobre el baile del cuerpo quien realizo mejor, si se movió o no su cuerpo. ❖ Ponerse la chompa de botones, abotonarlos y desabotonarlos. ❖ Aprender a doblar las chompas, camisetas y pantalones, etc. ❖ Dibujar un pantalón grande y hacer que el niño camine sobre las líneas rectas y curvas manteniendo el equilibrio adecuado. ❖ Clases virtuales mediante zoom 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canción ❖ Imágenes ❖ WhatsApp ❖ Computador ❖ Internet ❖ Celular ❖ Prendas de vestir 	<p>Realice movimientos diferenciados con los lados Laterales del cuerpo (un lado y otro lado).</p>
---	--	---	---	--

laborado por


 Srta. Montoya Guaman Nely Alexandra
 Docente - Maestra


 Sra. Tocto Cajo Jesenia Carolina
 Docente - Maestra


 Lic. Alexandra Clavijo.
 Docente



Plan Educativo COVID 19

Experiencias de aprendizaje: Mi desayuno predilecto

Nivel Educativo: INICIAL 2

Nro. Niños: 27

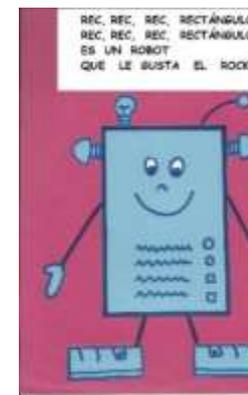
Tiempo estimado: 1 semana

Fecha de inicio: 09 de noviembre al 13 de noviembre del 2020

Descripción general de la experiencia:	Un buen desayuno familiar, saludable y equilibrado es lo ideal para la salud. Haga que su pequeño/a colabore al momento de prepararlo, sería fantástico que despierte su apetito, creando un ambiente propicio y generando confianza con actividades motivadoras y que desarrollen su pensamiento.			
Elemento integrador:	Canción: Mi desayuno en Familia https://www.youtube.com/watch?v=aiXbyMLqes4			
Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos Materiales	y Indicadores para Evaluar
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar las figuras geométricas básicas; círculo, cuadrado, y triángulo en objetos del entorno y en	CLASE ZOOM <ul style="list-style-type: none"> • Actividades iniciales: (saludo, fecha asistencia) • https://www.youtube.com/watch?v=3aEvYn4iWSI. • Canción saludo • Himno Nacional • Observamos el cuento del rectángulo. https://www.youtube.com/watch?v=0x72PI3OHqk ACTIVIDAD PARA LA CLASE	Cuento Objetos de casa Papel crepe Goma Pinturas, temperas	Identifica las figuras geométricas básicas rectángulo en su entorno y en representaciones gráficas



	representaciones gráficas	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujar o imprimir el ANEXO 1 • Con ayuda de papá mamá o persona que está a tu cuidado vamos a jugar hacer gusanitos de papel crepe (TECNICA DEL ENTORCHADO) • Pinta de color morado dentro de RECTANGULO • Luego pega el papel entorchado en el contorno de la figura. 		
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa	<ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda de papá, mamá o la persona que está al cuidado del niño/niña, • Vamos a repetir la rima del RECTANGULO. • Grabaremos un audio para enviar a tu Profe • Luego juega a buscar objetos rectangulares en tu casa y ordena de acuerdo a su tamaño (grande – mediano- pequeño) envía una foto con la actividad • Realizar la ACTIVIDAD del ANEXO 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Trabalenguas • Laminas • Revistas 	Reproduce trabalenguas sencillos.





<p>RELACION ES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURA L</p>	<p>Diferencia entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda de papá, mamá o la persona que está al cuidado del niño/niña; • Interpretar la CANCIÓN SOY UNA TAZA https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ • Luego de haber observado e interpretado el video: vamos ayudar a mamá a colocar los UTENSILLOS que se necesita para la hora del desayuno (platos, cucharas, vasos, etc.) • Mientas colocamos en el comedor o en el lugar Que DESAYUNAS vamos a memorizar la siguientes POESIA: <div data-bbox="793 808 1058 1019" style="text-align: center;">  <p>Es importante la comida sana, sana que sana y te sienta bien, Es importante la comida sana, sana que sana, vas a aprender.</p> <p>Es que no hay que abusar de ciertas cosas y muy enfermo te puedes poner. Las golosinas son muy peligrosas pues una caries te puede salir (o dos o tres)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Busca en revistas, libros o láminas los alimentos que corresponden a cada grupo de la PIRAMIDE ALIMENTICIA ANEXO 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador, celular • Video • Comedor • Utensilios de cocina 	<p>Realiza diferencias entre alimentos nutritivos y no nutritivos</p>
<p>IDENTIDA D Y AUTONOM ÍA</p>	<p>Utiliza la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda de papá, mamá o la persona que está al cuidado del niño/niña; • Escuchamos la canción MI DESAYUNO EN FAMILIA 	<p>Canción Alimentos Utensilio de cocina</p>	<p>Manejo los cubiertos de manera adecuada</p>



	<p>manera autónoma</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=aiXbyMLqes4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de cantar todos juntos vamos a preparar nuestro DESAYUNO recordando lo del día anterior (ALIMENTOS SALUDABLES y ALIMENTOS NO SALUDABLES) • Con la supervisión de mamá, papá o la persona que está a tu cuidado vas a realizar lo siguiente: Corta en trozos pequeños una fruta de tu gusto Rompe los huevos para realizar tu tortillo o tus huevos revueltos. Coloca con cuidado tu taza de leche, agüita o jugo Unta en pan la mermelada si fuera el caso • No te olvides de ordenar el comedor para servirte el DESAYUNO. • Después de haber terminado OJO no te olvides de retirar los platos del comer y lavarlos. • ENVIA UNA FOTO DE ESTA ACTIVIDAD. 		
--	------------------------	--	--	--



<p>Relaciones lógico matemáticas</p>	<p>Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CLASE ZOOM • Observar los pictogramas que presentara tu PROFE del color VERDE • Luego de haber interactuado con la explicación de tu PROFE, vamos a JUGAR hacer magia • Buscaremos objetos de color verde dentro de nuestra casa <p>ACTIVIDAD EN CLASE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos a preparar una RICA ENSALADA DE FRUTAS <p>ACTIVIDAD EN CASA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibuja o imprime el ANEXO 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular, computador • Pictogramas • Objetos de color verde • Frutas Uvas Guineo Papaya Piña Melón 	
---	---	---	--	--

Observaciones sobre mi práctica:

Solicitar ayuda en casa para la ejecución de las tareas planificadas, utilizando el material que tengan en casa, puesto que no tienen que salir por ninguna causa.

Pedir a los padres que les estimulen y valoren el trabajo de sus hijos, respetando el ritmo de trabajo de cada uno.

Los niños/as prenden con el ejemplo de sus padres. LO BUENO Y LO MALO, he ahí la responsabilidad de los adultos.....

RESPONSABLES:





Anexo 1

Rectángulo

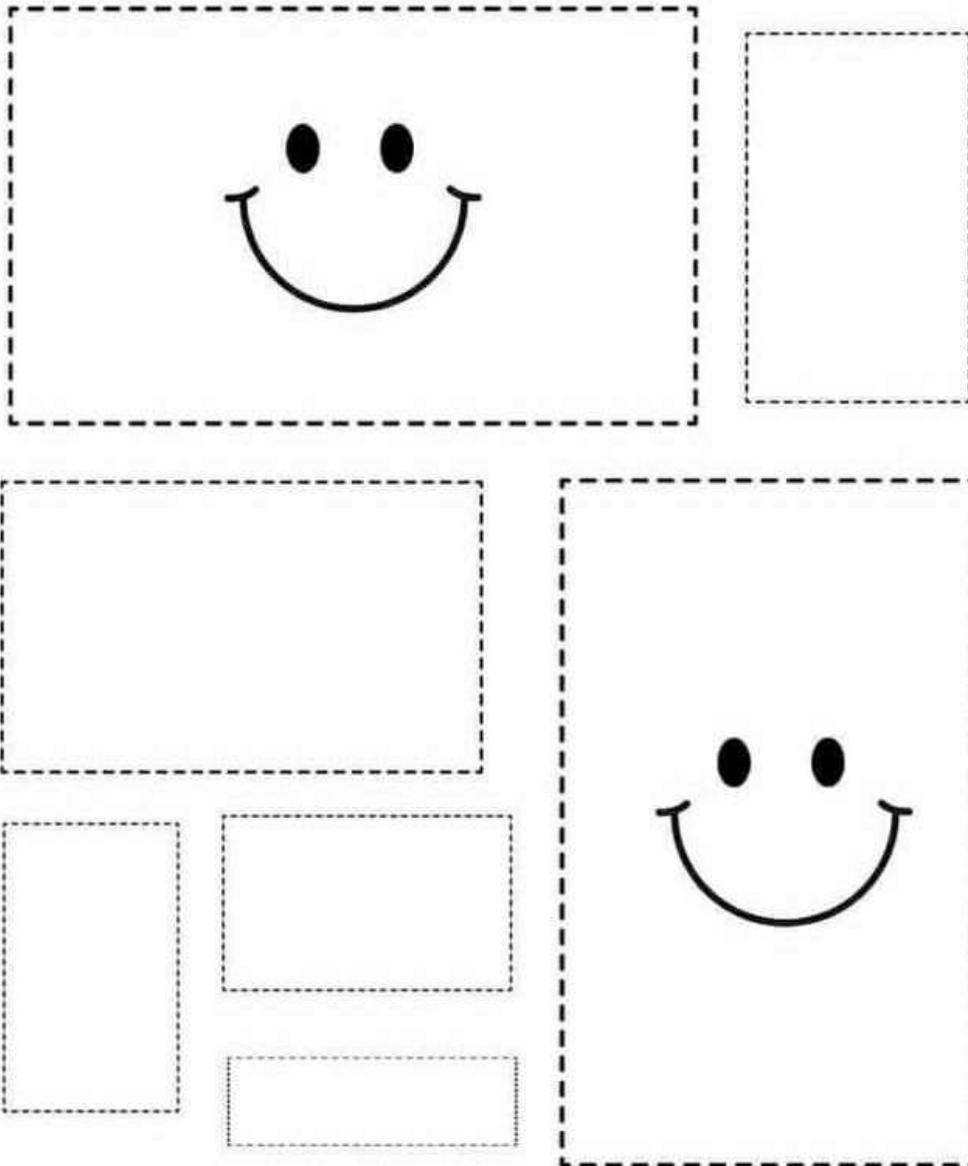




Anexo 2

Rectángulo

- Repisa el contorno de los rectángulos GRANDES, varias veces con diferentes colores
- Colorea dentro de los rectángulos MEDIANOS de color MORADO
- Entorcha papel y pega en el contorno de los rectángulos PEQUEÑOS

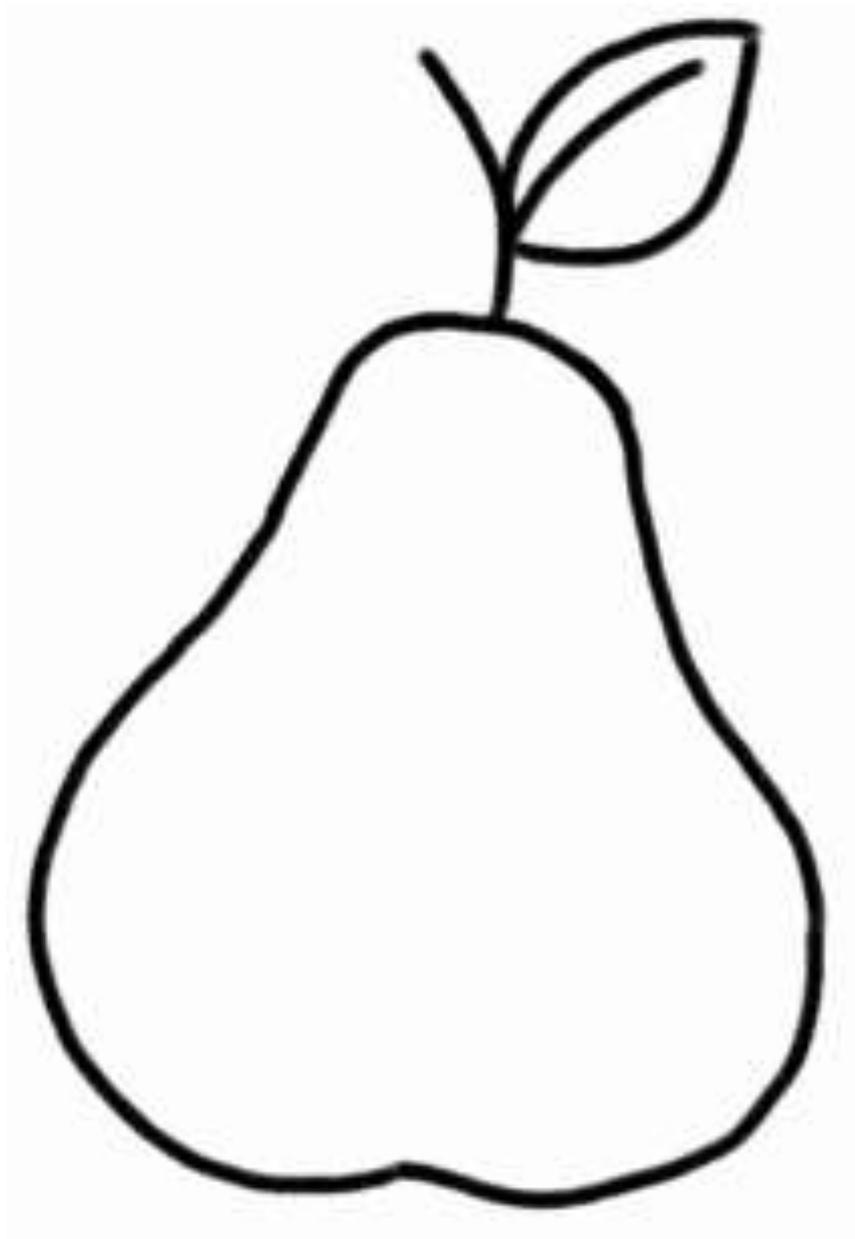




Anexo 3

Color verde

- Pinta de color verde dentro de la pera
- Entorcha papel y pega en el contorno





Rueda alimenticia

- Busca en revistas, libros o laminas los alimentos que corresponde a cada grupo





Plan Educativo COVID 19 Semana 12

Experiencias de aprendizaje: Ayudo a cocinar

Nivel Educativo: INICIAL 2

Nro. Niños: 27

Tiempo estimado: 1 semana

Fecha de inicio: lunes 16 al viernes 20 de noviembre del 2020

<p>Descripción general de la experiencia:</p>	<p>¿En qué actividades podría ayudar su niño o niña? ¿Qué actividades complementarias puede realizar con su hijo o hija? ¿Qué beneficios se obtendrá en el desarrollo de su niño o niña? Queridos padres y madres de familia o cuidadores, el integrar a su hijo o hija en las actividades cotidianas coadyuva al desarrollo de sus destrezas y habilidades necesarias para el éxito en su vida. Una actividad que brinda experiencias enriquecedoras a los niños y niñas es permitirles colaborar al momento de cocina, generando un ambiente de confianza y seguridad para disfrutar de las actividades que va a realizar. Ayudo a cocinar.</p>			
<p>Elemento integrador:</p>	<p>Canción de las legumbres https://www.youtube.com/watch?v=sWVNRVfdEAg</p>			
<p>Ámbitos</p>	<p>Destrezas</p>	<p>Actividades</p>	<p>Recursos y Materiales</p>	<p>Indicadores para Evaluar</p>
<p>RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICAS</p>	<p>Experimentar a la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios</p>	<p>CLASE ZOOM Himno Nacional Actividades iniciales: (saludo, fecha asistencia) Canción de saludo https://www.pinterest.es/pin/450852612694200107/ Aprender la Rima del ratoncito Filemón Ratoncito Filemón, Ratoncito juguétón Quieres queso picaron,</p>	<p>Computador Celular Canción de saludo Rima Hoja de papel bond Tempera color rojo</p>	<p>Disfruta al realizar el experimento, mezclando dos colores primarios rojo y amarillo, para obtener</p>



	<p>Color anaranjado</p>	<p>Porque eres comelón. Jugar con la profe a las preguntas y respuestas. Conocer las líneas horizontales experimentando en el mismo cuerpo Jugar a Identificar la posición horizontal en diferentes objetos Experimentar la magia del color: Jugar a crear un nuevo color, mezclando dos colores primarios, el color rojo, más el color amarillo para obtener el color anaranjado.</p>  <p>Con ayuda de tus padres dibuja varias líneas horizontales para dactilar sobre ellas, poner tu huella dejando espacio una de otra, con el color anaranjado que obtuviste en la magia, es divertido experimentar.</p> <p>Actividad en casa. Con la guía de tus padres colorea con lápiz de color anaranjado, todo el espacio horizontal que tiene el ratón para llegar a comer el queso.</p> <p>ANEXO 1</p>	<p>Tempera color amarillo Pinturas Lápiz de color anaranjado</p>	<p>un secundario el coloro anaranjado</p>
--	-------------------------	---	--	---



	Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.			Utiliza correctamente los lápices de colores, ejercitando la pinza.
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	Contar un cuento en base a sus imágenes a partir de la portada y siguiendo la secuencia de las páginas.	<ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda de tus papis o la persona que está al cuidado del niño/niña, Observar el video: El mundo de Elmo, el hogar https://www.youtube.com/watch?v=J23P5-LvtQ4 • Conversa con tus padres lo que te gusto del video y diles que te cuenten cómo era la casa dónde ellos vivían cuando eran niños, ¿cómo estaba estructurada?, ¿cómo era las dependencias de su hogar. • Co la ayuda de tus padres lee el cuento de los tres chanchitos en los pictogramas • ANEXO 2 • La profe quiere escuchar el relato en base a la lectura de pictogramas. Espero el video 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Video • Pictograma 	Deja volar su imaginación y lo expresa, en base a los pictogramas que observa.



<p>IDENTIDAD Y AUTONOMÍA</p>	<p>Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Solicita ayuda a tus papis. Observar el video de la canción, escucha con atención la letra de la canción, repite y canta la canción, accionando el cuerpo al ritmo de la música. Canción: Yo tengo una casita https://www.youtube.com/watch?v=wq1WOU B-Sg0 • Col la ayuda de tu familia repasa y memoriza tus datos personales • ANEXO 3 • Juega con paletas de helados formando escaleras, para que identifiques la línea horizontal, puedes contar cuantas líneas horizontales hay en cada escalera. ANEXO 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador, celular • Video canción • Hoja datos personales • Paletas de helado 	<p>Aprende sus datos personales y los comunica.</p>
<p>RELACIONES CON EL MEDIO</p>	<p>Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con el apoyo de tus papis chéveres, escucha y aprende la canción Canción de las verduras https://www.youtube.com/watch?v=sWVNRVf dEAg 	<p>Canción Alimentos Utensilio de cocina</p>	<p>Consume alimentos nutritivos y ayuda en la preparación</p>



<p>NATURAL Y CULTURAL</p>	<p>identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a mamá a preparar un delicioso almuerzo, tú puedes sugerir los alimentos que deseas servirte en el almuerzo, compartiendo en familia. • Observa con atención la hoja de trabajo, une con una línea según corresponde. • ANEXO 5 		<p>de los mismos.</p>
<p>EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD</p>	<p>Subir y bajar escaleras alternando los pies.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CLASE ZOOM • Preparar una rica ensalada fría INGREDIENTES • 1 choclo cocinado para desgranar • 1 zanahoria lavada y pelada para rallar • 1 Brócoli cocinado • 1 huevo cocinado. • 1 pisco de sal Al gusto si tiene un poco de mayonesa • Realiza con tu profe ejercicios de Psicomotricidad: • Formar líneas horizontales en el piso con maskin, Saltar en un solo pie, sobre las líneas horizontales, ir alternado pie derecho, pie izquierdo. Saltar con dos pies en forma ascendente por las líneas rectas horizontales. 	<p>Computador Choclo entero 1 zanahoria cruda 1 brócoli pequeño cocinado 1 rallador pequeño 1 huevo cocinado para pelar Sal Recipiente hondo Cuchara Plato pequeño Tenedor Servilleta</p>	<p>Realiza los ejercicios según la consigna dada alternando los pies</p>



		Repetir el ejercicio varias veces, puedes acompañar con música ANEXO 6		
--	--	---	--	--

Observaciones sobre mi práctica:

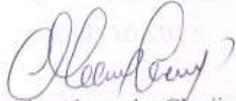
Solicitar ayuda en casa, a los padres de familia, para reforzar los aprendizajes y desarrollar las actividades planificadas, utilizando el material que tengan en casa, evitando salir por el peligro existente del contagio masivo. Solicitar a los papitos que estimulen a los niños, les guíen con amor y valoren el trabajo de cada uno de ellos, respetando el ritmo individual de los aprendizajes.

Los niños/as aprenden con el ejemplo de sus padres. LO BUENO Y LO MALO, la responsabilidad es de los adultos fomentar cada día valores en ellos.....

RESPONSABLES:


 Srta. Montoya Guaman Nely Alexandra
 Docente - Maestra


 Sra. Tocto Cajo Jesenia Carolina
 Docente - Maestra


 Lic. Alexandra Clavijo.
 Docente



ANEXO 2

ANEXO 1

Dactilar sobre la línea horizontal que conduce al ratoncito al queso



Two horizontal dotted lines for handwriting practice.



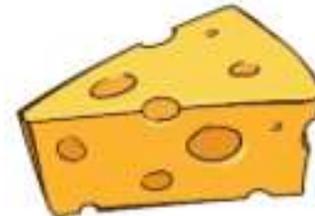
Two horizontal dotted lines for handwriting practice.



Two horizontal dotted lines for handwriting practice.

RIMA

Ratoncito Filemón
ratoncito juguetón
quieres queso picaron,
porque eres comelón.





ANEXO 3

Los tres cerditos

Eran que decidieron irse al bosque y hacerse una cada uno.

El mayor hizo su , el mediano hizo su y el más pequeño que era el más trabajador hizo su de . El mayor terminó pronto muy pronto y se puso a descansar, pero ... "toc - toc".

¿Quién es?... Soy el y si no me abres, soplaré y soplaré y tu derribaré

Entonces el sopló y hasta que la casa Pero el consiguió escapar a casa de su hermano mediano, estaban los en la cuando llegó el y dijo... abran la , o soplaré y y la derribare... y el sopló y y la casa , pero ellos pudieron escapar a la de su hermano pequeño que era de y así los consiguieron ponerse a salvo del





ANEXO 4

Unir con líneas las verduras según corresponda la sombra.

Mis datos personales

Nombres:

Apellidos:

Mi casa está ubicada en:

Parroquia:

Sector:

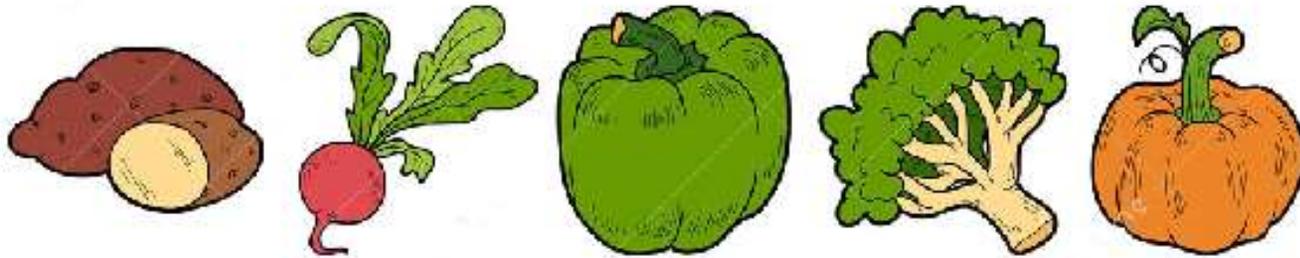
Calle principal:

Calle secundaria:

Número de la casa:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA"
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com





ANEXO 5

Jugar con paletas de helado formando escaleras para identificar las líneas rectas horizontales.





ANEXO 6



Plan Educativo COVID 19 Semana 13

Experiencias de aprendizaje: Ayudo a cocinar /Vamos a comer

Nivel Educativo: INICIAL 2

Nro. Niños: 27

Tiempo estimado: 1 semana

Fecha de inicio: lunes 23 al viernes 27 de noviembre del 2020

Descripción general de la experiencia:		Ayudo a cocinar /Vamos a comer Queridos padres, madres de familia y cuidadores, el integrar a su hijo o hija en las actividades cotidianas coadyuva al desarrollo de sus destrezas y habilidades necesarias para el éxito en su futura escolaridad. Una actividad que puede presentar experiencias enriquecedoras a los niños es el momento de comer. Recuerden que la hora de la alimentación es un momento muy importante, el aprovecharlo junto con nuestros hijos e hijas ayudará a desarrollar normas de comportamiento y hábitos alimentación saludable.		
Elemento integrador:		Mi perro chócolo no quiere comer https://youtu.be/TET4CLiZ84Y 		
Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y Materiales	Indicadores para Evaluar
RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICAS	Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.	<ul style="list-style-type: none"> ● CLASE ZOOM ● Himno Nacional ● Actividades iniciales: saludo, fecha, estado del tiempo ● Entonar la canción al señor sol. ● Observar el video de la canción del conejito saltarán ● https://youtu.be/3N4dJpP0QUo ● Imitar los movimientos 	Computador Celular Canción de saludo Hoja de papel bond Goma Lentejas	Establezco la correspondencia entre los elementos



		<ul style="list-style-type: none"> • Comentar sobre las acciones observadas • Jugar a identificar la posición vertical en diferentes objetos • Con ayuda de tus padres dibuja varias líneas verticales. • Actividad en casa. • Con la ayuda de una persona adulta pegar lentejas por las líneas verticales que conduce al conejito a su zanahoria. 		
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales.	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades iniciales fecha, día, estado del tiempo • Con la ayuda de tus papis o la persona que está al cuidado del niño/niña, • Observar el cuento de Ricitos de oro • https://youtu.be/rzkTX7Kk0kg • Jugar a las preguntas y respuestas sobre el cuento observado. • A donde se fue Ricitos de oro • ¿Quienes vivían en la casita? • ¿Por qué no comió la avena del plato grande? 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Video • Cuento • Figuras geométricas • Tijera • Goma 	Deja volar su imaginación y narra el cuento observado.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “TOMAS RIVADENEIRA
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com



		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasó cuando ella probó la cama pequeñita? • ¿Por qué lloraba el osito? • La profe quiere escuchar el relato en base a lo que observaste en el cuento. • Dibujar y recortar las figuras geométricas aprendidas • Anexo 2 • Armo mi casita utilizando las figuras geométricas y la decoro creativamente 		
--	--	---	--	--



<p>IDENTIDAD Y AUTONOMÍA</p>	<p>Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Solicita ayuda a tus papis. Observar el video de Sésamo sobre los datos personales: • https://youtu.be/dLGQjvXvjME • Comentar sobre las acciones observadas en el video. • Con la ayuda de tu familia repasa y memoriza los datos personales de tus papis. • Nombre de tu papi y de tu mami • N° de teléfonos • Dirección: • Anexo 3 • Con la guía de tus papis colorea las líneas verticales del camino que tiene que cruzar el perro chócolo para llegar a comer su sopita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador, celular • Video canción • Hoja datos personales • Colores 	<p>Aprende los datos personales de tu papi y tu mami.</p>
<p>EXPRESIÓN ARTÍSTICA</p>	<p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con el apoyo de tus papis chéveres, observar el video de la canción mi perro chócolo • https://youtu.be/TET4CLiZ84Y • Escucha y aprende la canción. • Comentar sobre las acciones observadas en el video 	<p>Canción Revistas o laminas Hojas de papel bond Tijera Goma</p>	<p>Realizo actividades creativas utilizando técnicas grafoplasticas.</p>



	variedad de materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar a me voy al mercado de compras con mi mami • Ayuda a mamá a preparar algo rico y saludable para comer. • Escoger el menú para preparar • Lavar las legumbres y hortalizas para su debida preparación • Identificar los alimentos forma tamaño, color. etc. • Motivar a que nombre los ingredientes que se utilizo • ANEXO 5 • Buscar en revista, láminas de reciclaje diferentes alimentos que tu mami utiliza para preparar el almuerzo. • Ejemplo col, choclo, tomate etc. 		
	Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento),	<ul style="list-style-type: none"> • CLASE ZOOM • Observar el video del marinero baila. https://youtu.be/WTBq1iHIAOY • Imitar los movimientos Realiza con tu profe: el juego de caminar sobre la línea • El juego consiste en: 	Computador Video Teléfono Hilo Cestas Juguetes	Realiza varios movimientos combinando velocidades.



<p>EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD</p>	<p>duración (largos y corto).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formar líneas verticales en el piso utilizando masking o hilo de tejer • Al inicio de la línea vertical colocar una cesta con objetos (juguetes) y al otro extremo colocar otra cesta vacía. • Coger un objeto y saltar en un solo pie, sobre las líneas verticales, ir alternado pie derecho, pie izquierdo. • Saltar con los dos pies en forma ascendente por las líneas rectas verticales • Gatear llevando el objeto hacia el otro extremo • Saltar como sapitos • Caminar como patitos. etc. • Al final del juego contar los objetos para ver quien coloco más objetos en la cesta vacía. • Repetir el ejercicio varias veces, puedes acompañar con música • ANEXO 6 		
---	-----------------------------------	--	--	--

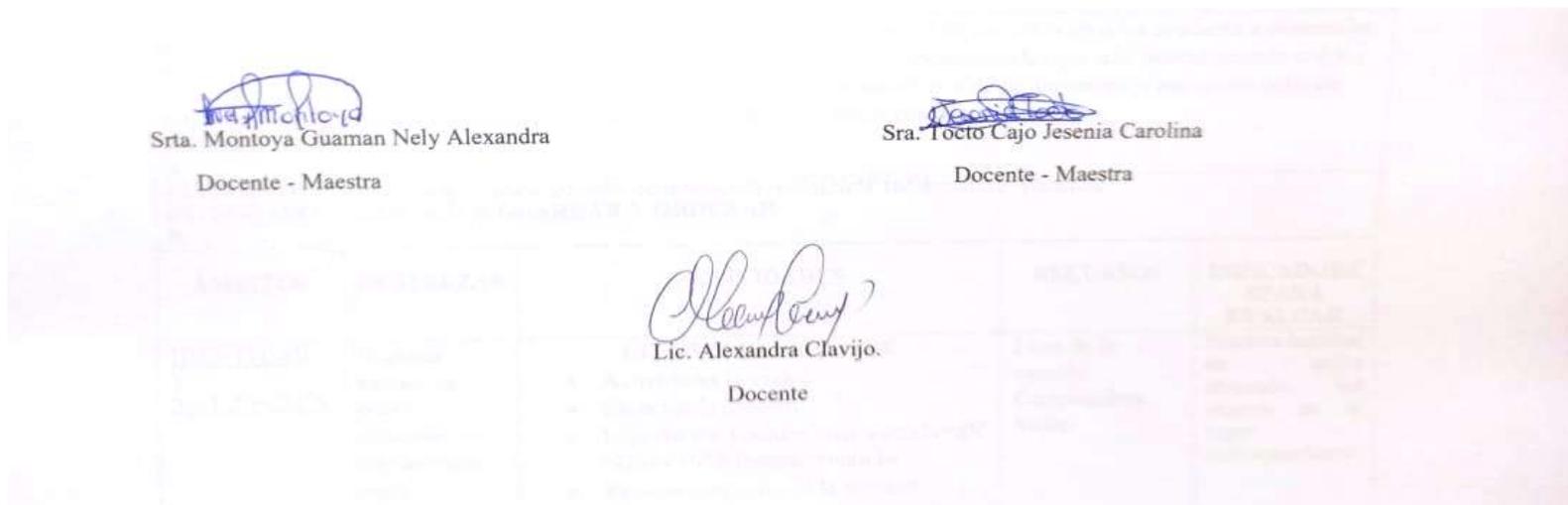
Observaciones sobre mi práctica:



Solicitar ayuda en casa, a los padres de familia, para reforzar los aprendizajes y desarrollar las actividades planificadas, utilizando el material que tengan en casa, evitando salir por el peligro existente del contagio masivo. Solicitar a los papitos que estimulen a los niños, les guíen con amor y valoren el trabajo de cada uno de ellos, respetando el ritmo individual de los aprendizajes.

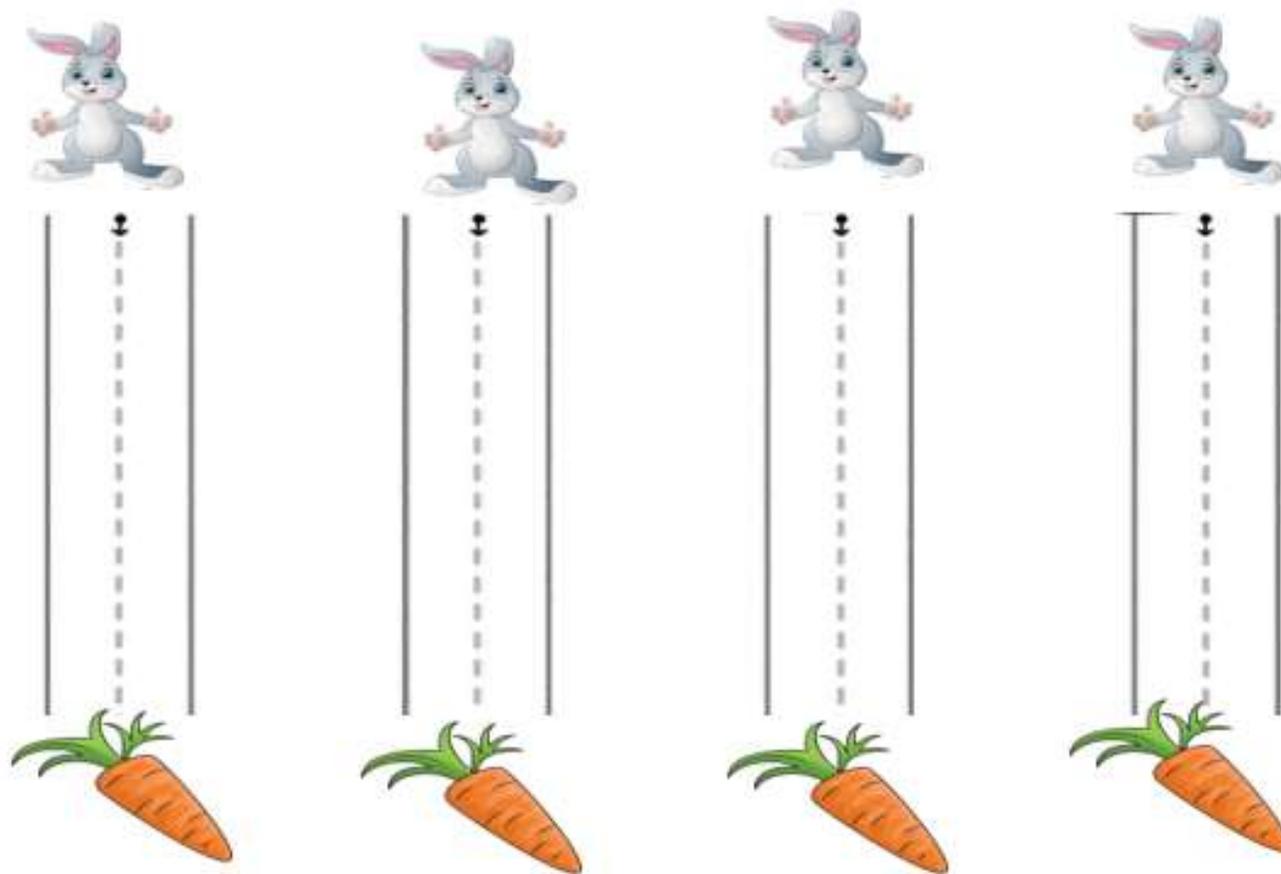
Los niños/as aprenden con el ejemplo de sus padres. LO BUENO Y LO MALO, la responsabilidad es de los adultos fomentar cada día valores en ellos.....

RESPONSABLES:





ANEXO 1.

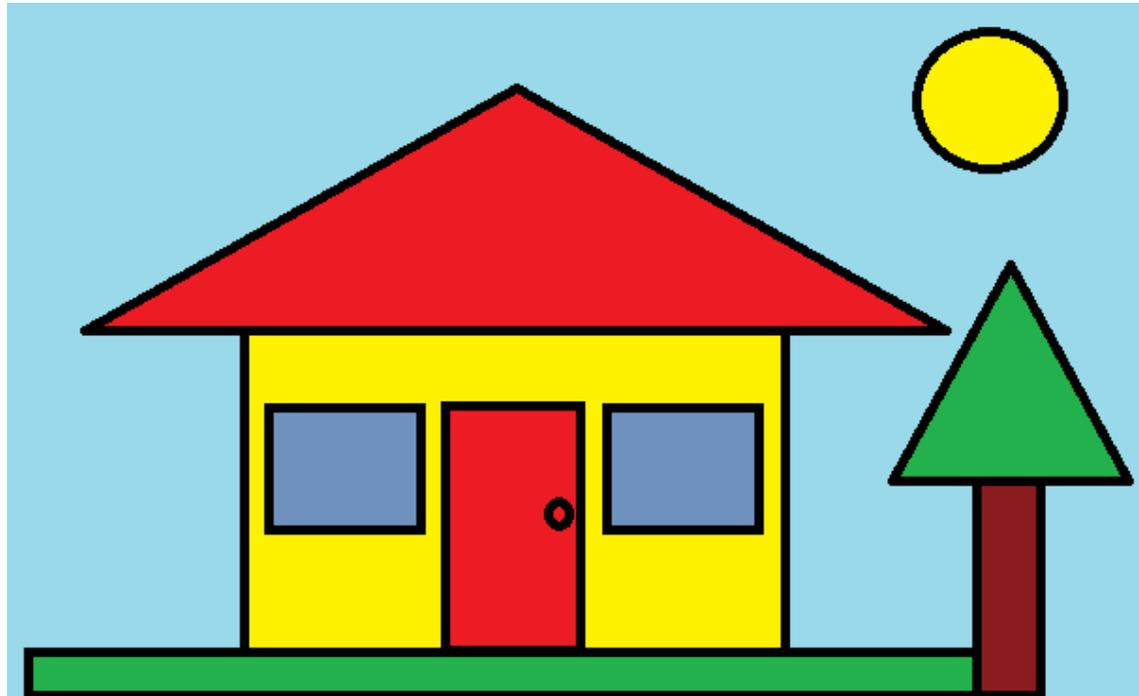


- Pegar lentejas por las líneas verticales que conduce al conejito a su zanahoria.



ANEXO 2

- Armo mi casita utilizando las figuras geométricas y la decoro creativamente





ANEXO 3

MIS DATOS PERSONALES

*Dile a mami o a papi los siguientes datos para que los escriba.
Sin en caso no sabes alguno de estos datos ¡DEBES APRENDERLO!*

Mi nombre Completo es:.....

Tengo..... años. Vivo en:.....

Mi mami se llama:.....

Mi papi se llama:

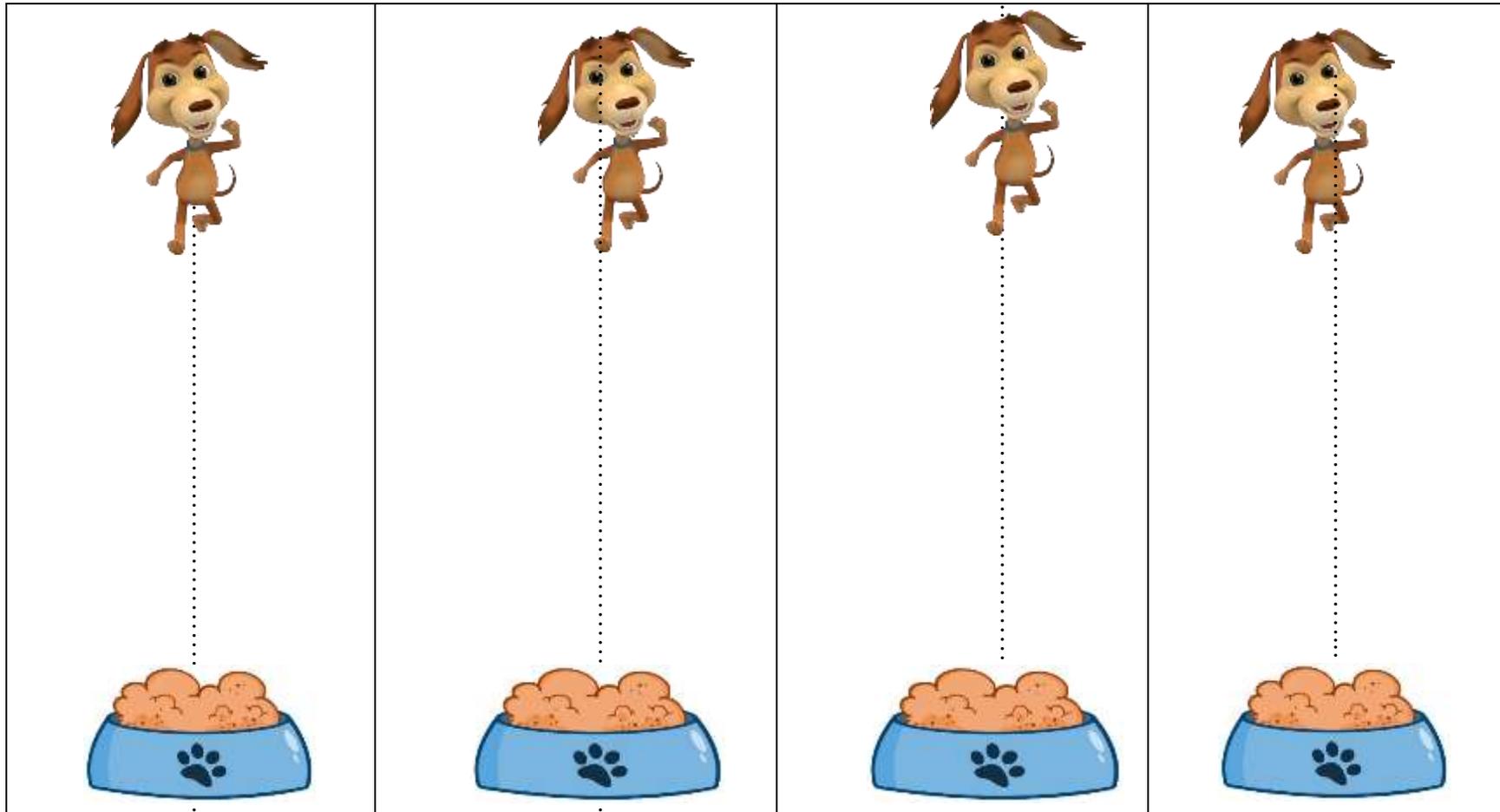
En caso de emergencia llamar
al teléfono:

¡NO SI SE!
MIS DATOS
PERSONALES



ANEXO 3

Con la guía de tus papis colorea las líneas verticales del camino que tiene que cruzar el perro chócolo para llegar a comer su comida





ANEXO 4

- Buscar en revista, láminas de reciclaje diferentes alimentos que tu mami utiliza para preparar el almuerzo.





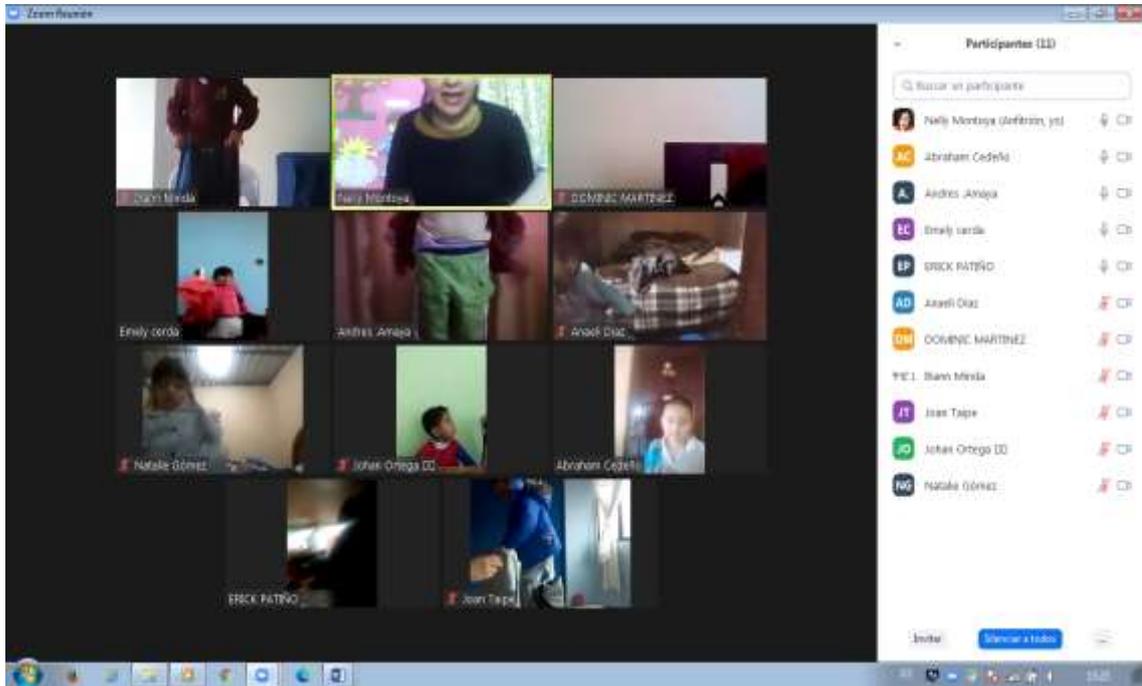
ANEXO 5





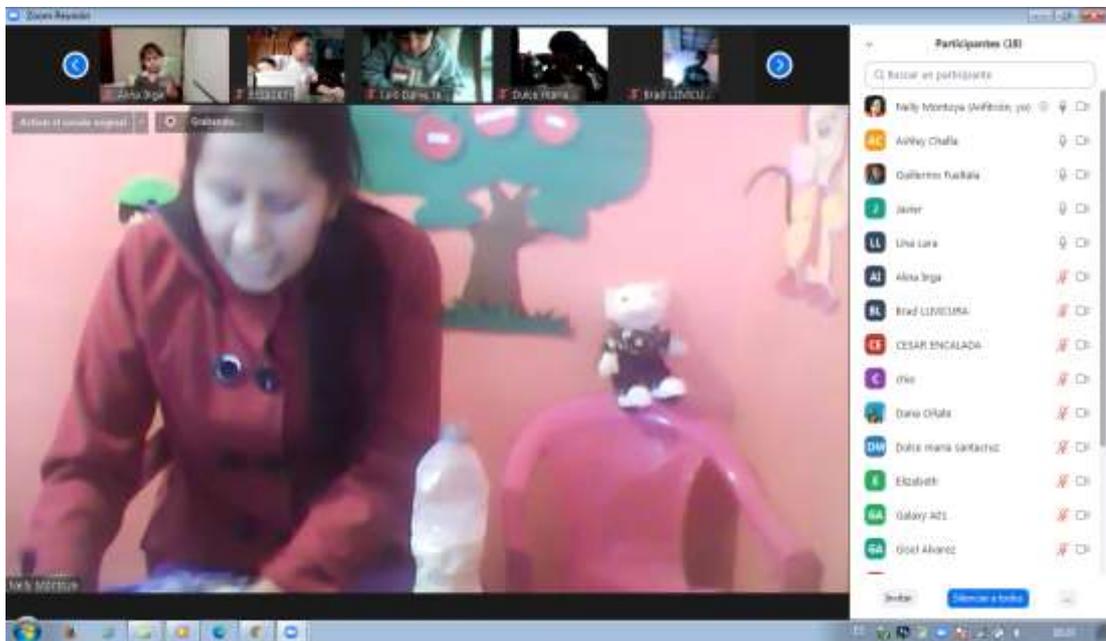
ANEXO N° 6

EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN





INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com



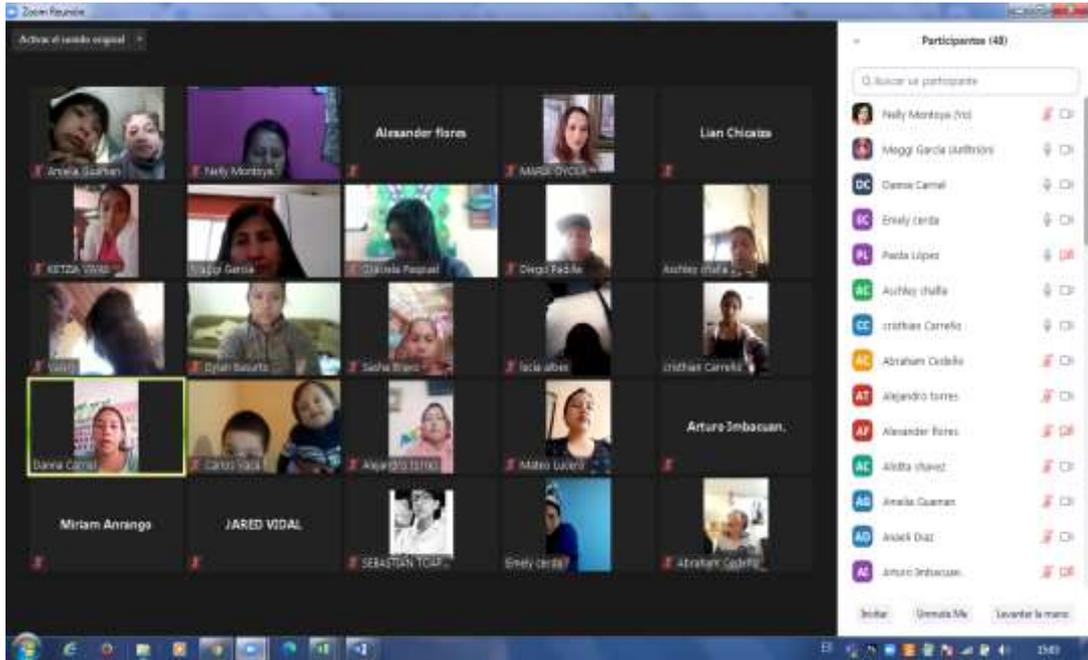


INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA"
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com





INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com



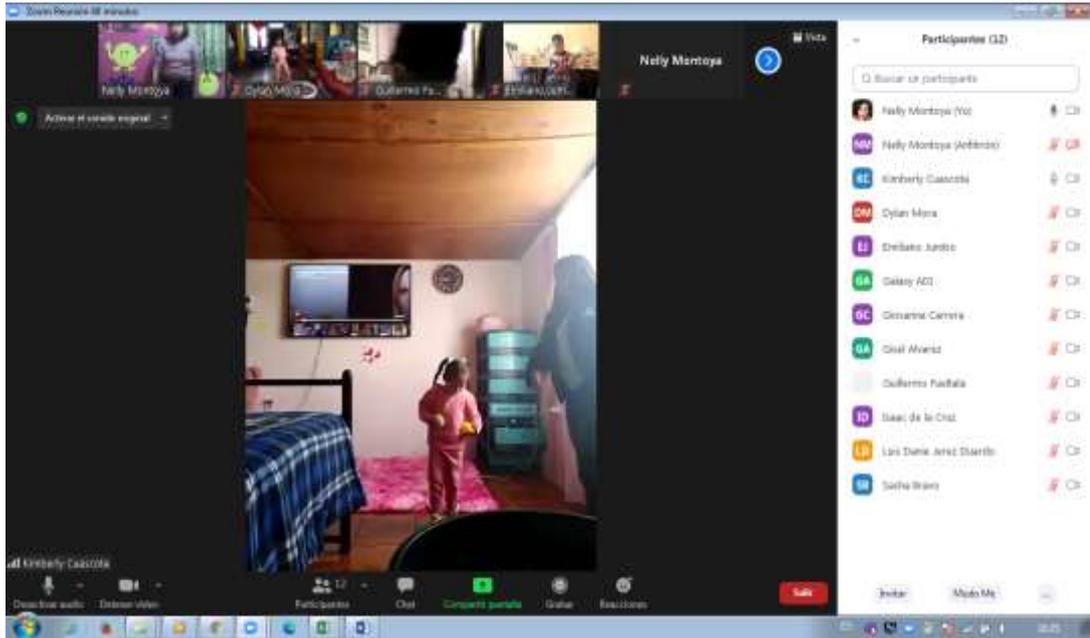


INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com



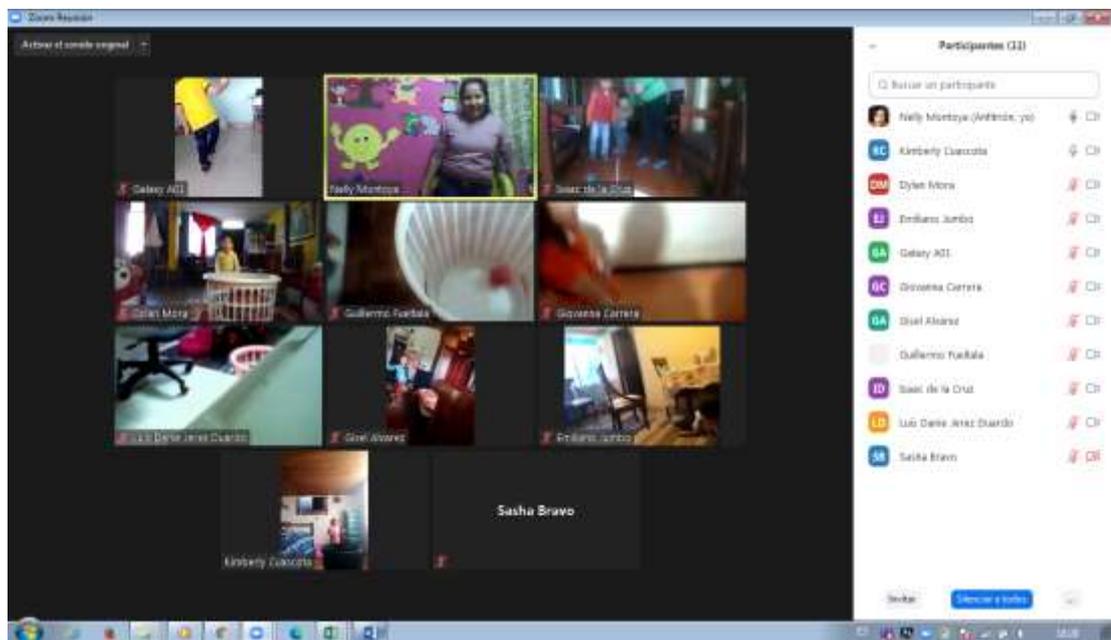
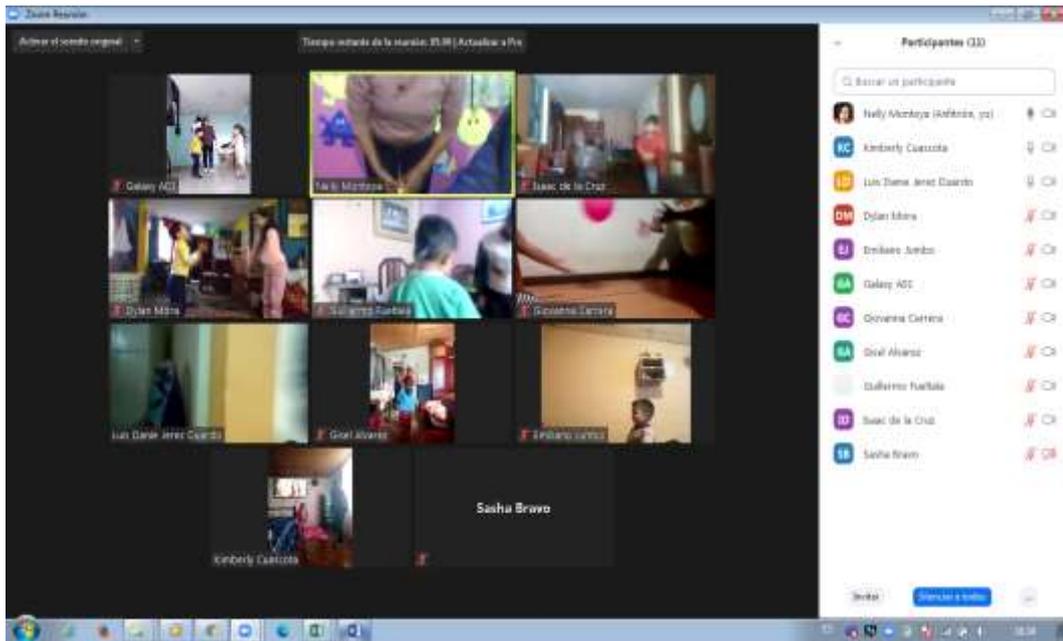


INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com



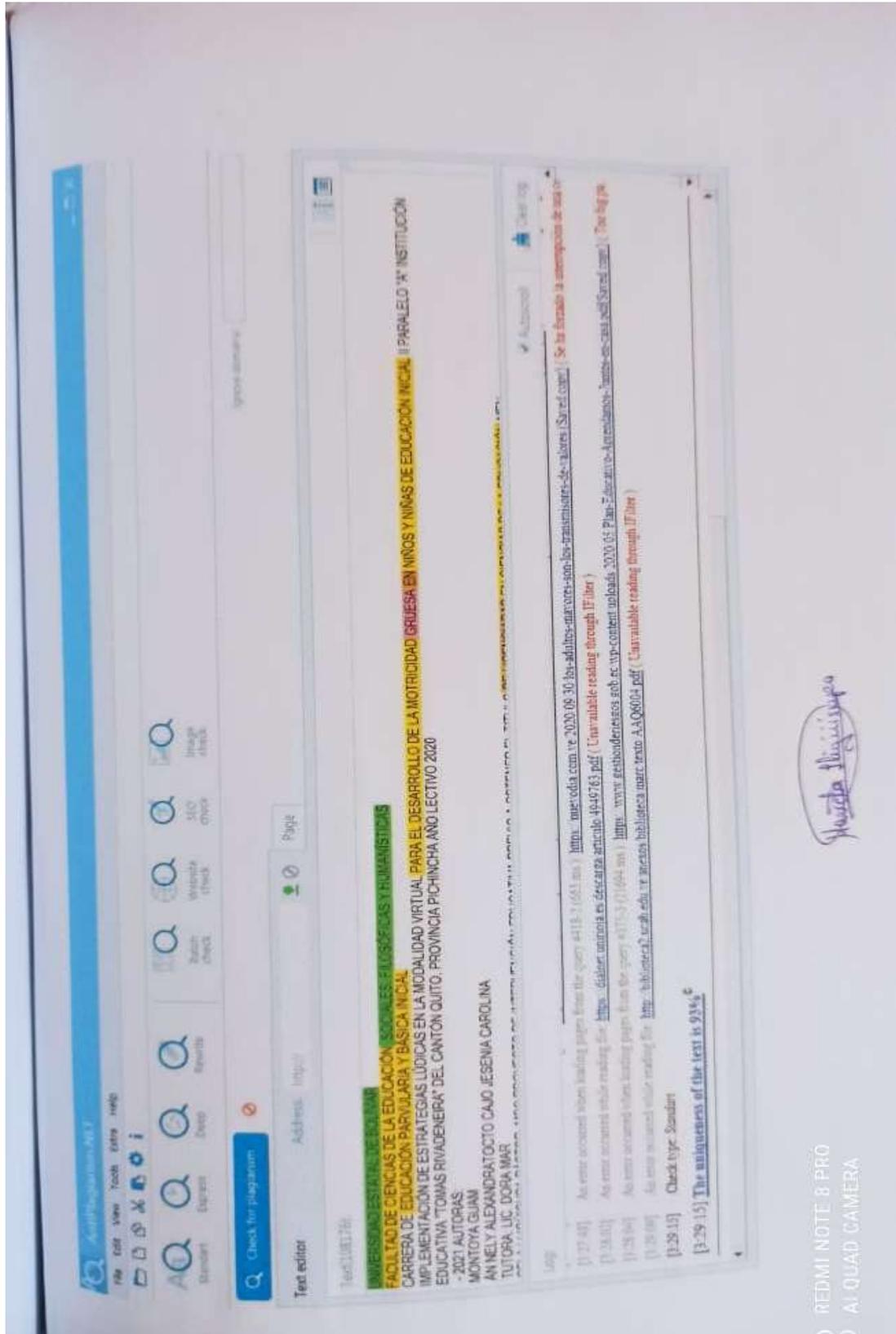


INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com





INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TOMAS RIVADENEIRA
José Valdivieso Ne 12-360 y Joaquín Chiriboga Comité del Pueblo
Teléfono 3595151/ email 17h01097@gmail.com



REDMI NOTE 8 PRO
AI QUAD CAMERA