

Detector de plagio v. 2644 - Informe de originalidad 07/08/2024 16:59:47

Documento analizado: PROYECTO FINAL_JESSICA ANDRADE_JENNIFER CLAVIJO_TDII_2024_I.pdf
Licenciado para: Miriam Elizabeth Chillan Cusi

- ?

Preajuste de comparación: Volver a escribir
- ?

Idioma detectado: Es
- ?

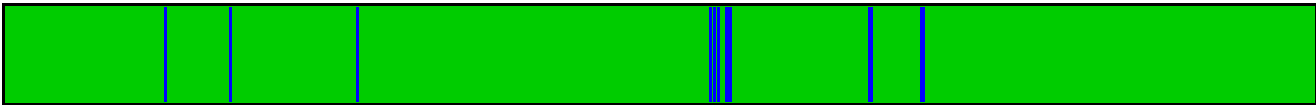
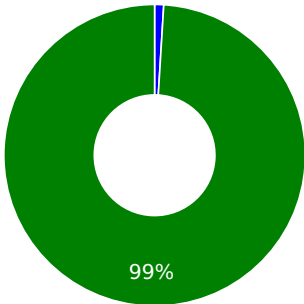
Tipo de verificación: SciArtDB - Base de datos de artículos científicos
- TEE y codificación: PdfPig

Análisis detallado del cuerpo del documento:

?

Tabla de relaciones:

Citas 0.97% Original 99.03%



?

 Principales fuentes de plagio: 0

?

 Detalles de recursos procesados: 4 - Okay / 1 - Ha fallado

?

 Notas importantes:

Wikipedia:	Libros de Google:	Servicios de escritura fantasma:	Anti-trampa:
[no detectado]	[no detectado]	[no detectado]	[no detectado]

?

 Informe anti trampas de UACE:

1. Estado: Analizador Encendido Normalizador Encendido similitud de caracteres establecida en 100%
2. Porcentaje de contaminación UniCode detectado: 0,1% con límite de: 1%
3. Documento no normalizado: porcentaje no alcanzado 5%
4. Todos los símbolos sospechosos se marcarán en color violeta: Abcd...
5. Símbolos invisibles encontrados: 0
Recomendación de evaluación: No se requiere ninguna acción especial. El documento está bien.
Estadísticas del alfabeto y análisis de símbolos:

?

 Referencias activas (URL extraídas del documento):

1. https://gracemontessorischool.es/estimulacion-acuatica/
--

 URL excluidas:

No se detectaron URL

 URL incluidas:

No se detectaron URL

 Análisis detallado del documento:

FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 1 de 83 PROYECTO PROFESIONAL DE GRADO TEMA: Implementación del muro de escalada como herramienta para desarrollar la motricidad gruesa en niños de dos a tres años en el área exterior de estimulación y aprendizaje ISUCT CARRERA: DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL Elaborado por: JESSICA ALEJANDRA ANDRADE GUASGUA JENNIFER RENE CLAVIJO QUIMBIAMBA Tutor: LCDO. DIEGO HEREDIA FEBRERO- AGOSTO FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 1 de 83 Certificación Certifico que el presente trabajo fue desarrollado por las Srtas. Jessica Alejandra Andrade Guasgua y Jennifer Rene Clavijo Quimbiamba el cual fue revisado bajo mi supervisión como requerimiento previo a la obtención del título de Tecnología en Desarrollo Infantil Integral. ----- Psc. Diego Fernando Heredia Tutor del proyecto Revisado por: ----- Lcda. Yaicy Duran Quintana Coordinador de la Carrera FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 1 de 83 CONTENIDO Tabla de contenido	
CAPÍTULO I	
..... 6 1.1	
Planteamiento del Problema	6
1.2 Objetivos	
..... 7 1.2.1	
Objetivo General	7
1.3 Justificación	
..... 9 1.4 Alcance	
..... 9 1.5	
Motricidad	
10 CAPÍTULO II	
..... 10	
Fundamentación Teórica	
10 2.1.1 Motricidad Gruesa	
..... 10 2.1.2 Aportes sobre	
el desarrollo que nos brinda la estimación	12 2.1.3
Fundamentación legal	13
2.1.4 Experiencias educativas.....	
13 2.3 Estimulación de la motricidad gruesa	
..... 14 2.3.1 Definición	
..... 14 2.3.2	
Beneficios de la Estimulación gruesa:	14
2.3.3 Consejos para una adecuada estimulación para escalar	15
CAPÍTULO III	
16 3.1. Tipo de investigación planteada	
..... 16 3.2. Metodología	
..... 17 3.3 Análisis	
e interpretación de resultados.	18 CAPÍTULO
IV	37
Propuesta	
37 1.Objetivo General	
..... 39 3.4.	
Cronograma.....	62
FUENTES DE INFORMACIÓN	65
Bibliografía	
..... 65	
Recursos	
66 Fuentes de información	
..... 67 Bibliografía	
..... 67	
FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 1 de 83 Referencias	
..... 67	
TALENTO HUMANO	
68 FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página	

1 de 83 AGRADECIMIENTO Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han hecho posible la realización de este proyecto. En primer lugar, a Dios por permitirnos finalizar esta meta, agradezco a mi tutor Psc. Diego Fernando Heredia, por su invaluable orientación y apoyo constante a lo largo de este proceso. Su dedicación y conocimiento han sido fundamentales para el desarrollo de esta investigación. Agradezco también a mis Licenciadas, quienes han sido una fuente de inspiración y motivación. Juntos hemos compartido momentos de aprendizaje y desafíos que han enriquecido esta experiencia. Un agradecimiento especial a mi familia, a nuestras hijas por su amor incondicional y por siempre creer en nosotras. Su apoyo ha sido un pilar fundamental en nuestro camino académico. Finalmente, extendiendo mi gratitud a todas las personas que colaboraron en este proyecto. Sin su ayuda y disposición, este trabajo no hubiera sido posible. . FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 6 de 69 . CAPÍTULO I 1.1 Planteamiento del Problema En el área exterior de estimulación y aprendizaje ISUCT, se ha identificado una deficiencia en las instalaciones al aire libre diseñadas para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de dos a tres años. Actualmente, el área exterior no cuenta con estructuras adecuadas que promuevan el ejercicio físico y la coordinación motora necesarios para esta etapa crucial del desarrollo infantil. Contextualización del Problema: La motricidad gruesa implica el uso de los músculos grandes del cuerpo para movimientos como correr, saltar, trepar y balancearse. Estas habilidades no solo son esenciales para el desarrollo físico sino también para el desarrollo cognitivo y social de los niños. Sin una intervención adecuada, los niños y niñas pueden experimentar retrasos en su desarrollo motor, lo cual podría impactar negativamente su capacidad para participar en actividades escolares y sociales. Importancia del Problema: Abordar esta carencia es crucial, ya que un desarrollo deficiente de la motricidad gruesa en los primeros años puede afectar el bienestar general, la autoestima y la habilidad de los niños y niñas para aprender y socializar. Implementar un muro de escalada podría proporcionar una solución de confianza, efectiva al promover el ejercicio físico, la coordinación y la confianza en un entorno seguro y estimulante. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 7 de 69 . 1.2 Objetivos 1.2.1 Objetivo General Implementar el muro de escalada como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesas en niños y niñas de 2 a 3 años del Instituto Superior Universitario

” Cotizaciones detectadas: 0,02%

id: 1

“Central Técnico”

2.2.2 Objetivos Específicos Argumentar teóricamente la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de dos a tres años. Recopilar actividades recreativas que ayuden a desarrollar la motricidad gruesas en el muro de escalada en los niños y niñas, así también como el manejo de habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales. El uso del muro de escalada puede ser muy beneficioso para niños de dos a tres años, siempre y cuando se tomen ciertas precauciones para garantizar su seguridad y maximizar los beneficios. Aquí van algunas recomendaciones 1. *Supervisión constante*: Siempre debe haber un adulto supervisando de cerca mientras los niños usan el muro de escalada. La supervisión activa es crucial para prevenir accidentes y para ofrecer ayuda si es necesario. 2. *Altura adecuada*: Asegúrate de que el muro de escalada no sea demasiado alto. Para niños de dos a tres años, una altura de uno a dos metros es adecuada. Esto reduce el riesgo de lesiones en caso de una caída. 3. *Superficie blanda debajo*: Coloca colchonetas gruesas y blandas debajo del muro de escalada para amortiguar cualquier posible caída. Esto es fundamental para prevenir lesiones graves. 4. *Agarraderas adecuadas*: Utiliza agarraderas grandes y bien distribuidas que sean fáciles de agarrar para las manos pequeñas. Asegúrate de que las agarraderas estén firmemente aseguradas y no se muevan FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 8 de 69 . 5. *Introducción gradual*: Empieza con actividades sencillas y permite que los niños se familiaricen con el muro y las agarraderas. A medida que ganen confianza y habilidades, pueden intentar rutas más complicadas. 6. *Calzado apropiado*: Los niños deben usar calzado adecuado con suelas antideslizantes para asegurar un buen agarre en las agarraderas y minimizar el riesgo de resbalar. 7. *Enseñanza de técnicas básicas*: Enséñales a los niños las técnicas básicas de escalada, como mantener tres puntos de contacto con el muro (dos manos y un pie o dos pies y una mano) y moverse despacio y con cuidado. 8. *Estimulación del juego libre*: Permite que los niños exploren y jueguen libremente en el muro de escalada. La escalada debe ser una actividad divertida que fomente la confianza y las habilidades motoras. 9. *Revisión regular del equipo*: Inspecciona regularmente el muro de escalada y las colchonetas para asegurarte de que todo el equipo esté en buen estado y seguro

para su uso. 10. *Ambiente positivo y alentador*: Crea un ambiente positivo y alentador donde los niños se sientan seguros para explorar y probar nuevas habilidades sin miedo al fracaso o a ser regañados por caídas. Siguiendo estas recomendaciones, el muro de escalada puede ser una herramienta excelente para el desarrollo físico y la confianza de los niños pequeños.

FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 9 de 69 . 1.3 Justificación El presente proyecto tiene como objetivo brindar beneficios a los niños y niñas del área del estimulación del ISUCT , hijos de los estudiantes y docentes del ISUCT para desarrollar sus destrezas en la motricidad gruesa a través de la ejecución e implementación del muro de escalada cuyo fin es con actividades recreativas que desarrollan su progreso motriz. La aplicación del muro de escalada permitirá que los niños y niñas desarrollen actividades motrices precisas para relacionarse con el mundo que los rodea con el apoyo de su entorno cercano. En el Instituto Superior Universitario

” Cotizaciones detectadas: 0,02%

id: 2

“Central Técnico”

existe la necesidad de implementar juegos recreativos (muro de escalada) para el área de estimulación, el área exterior no cuenta con estructuras adecuadas que promuevan el ejercicio físico y la coordinación motora necesarios para esta etapa crucial del desarrollo infantil. 1.4 Alcance Las habilidades que se desarrollan a partir de la motricidad gruesa permiten realizar movimientos amplios de manera coordinada y la ejecución de capacidades como la fuerza, la coordinación, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad, que terminarán demostrando la destreza de cada persona. Los niños y niñas necesitan cambiar de ambiente (salir al área libres) para desarrollar sus destrezas en el área de motricidad gruesas para adquirir confianza y seguridad. Esta guía tiene como alcance primario a niños y niñas del área de estimulación del ISUCT Como segundo alcance son para los niños y niñas visitantes a TDI del ISUCT. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 10 de 69 . 1.5 Motricidad La motricidad se refiere a la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo. En ella, intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo y va más allá de la realización de movimientos y gestos. Incluye además la espontaneidad, la creatividad, etc. (Erin Sanchez 2019) Al nacer un niño sus movimientos son involuntarios e inconscientes. A medida que van creciendo van volviéndose movimientos intencionados, pero con muy poca coordinación hasta que ya son completamente capaces de coordinar y dirigir todos los movimientos. Una de las primeras manifestaciones de la motricidad es el juego, que poco a poco se va haciendo más complejo con los estímulos y experiencias, lo que hace que los movimientos cada vez sean más coordinados. La motricidad se relaciona con todos los movimientos que de manera coordinada y voluntaria realiza el niño con pequeños y grandes grupos de músculos. Estos movimientos constituyen la base para adquirir el desarrollo de las áreas cognitivas y del lenguaje. El ritmo de evolución, como siempre, varía de un niño a otro. Cada niño lleva su propio ritmo y su desarrollo. Vivimos en una era de sedentarismos infantil, un tiempo en el que la obesidad ha alcanzado a los niños y niñas más pequeños. Lejos han quedado (en muchos casos) esas tardes en el parque, montando en bicicleta, practicando algún deporte...en definitiva realizando alguna actividad que aporte a nuestros pequeños un desarrollo físico y social. En muchas ocasiones todo esto está condicionado por el trabajo, las obligaciones, la falta de tiempo...pero hemos de plantearnos pequeños retos con ellos. (Esperanza, 2018) CAPÍTULO II Fundamentación Teórica 2.1.1 Motricidad Gruesa La motricidad gruesa es la que nos permite realizar movimientos de amplio recorrido con la participación de diferentes músculos y la intervención del equilibrio, la agilidad, la fuerza y la velocidad implicada en cada movimiento. Los movimientos típicos de la motricidad gruesa son caminar y saltar o actividades más complejas como ir en bicicleta o nadar, es decir, movimientos en los que se necesita del funcionamiento de una gran cantidad de músculos. Cuando se produce una enfermedad que afecta a la movilidad gruesa esta habilidad queda limitada, lo cual se observa en individuos con falta de coordinación, con movimientos torpes, lentos e imprecisos. 2.1.2 Proceso de desarrollo de la motricidad gruesa El proceso de desarrollo propio de este tipo de motricidad sigue dos principios psicofisiológicos: el céfalo-caudal y el próximo-distal. El primero se refiere al eje vertical que va de la cabeza al hueso del coxis, y el segundo se asocia al eje horizontal del punto central del cuerpo hacia las extremidades. De este modo, primero se moverá la cabeza, FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 11 de 69 . luego los brazos, a continuación, las manos, el abdomen, las piernas y por último los pies. En referencia a los niños, la Prueba Denver de Desarrollo se utiliza con la finalidad de medir el progreso de las habilidades motoras tanto gruesas como finas, así como el lenguaje, la personalidad y el desarrollo social, desde el primer mes de vida hasta los 6

años de edad. (Sánchez, 2021) 2.1.3 Caminar Caminar y Correr suponen formas de activar el organismo desde el movimiento de un punto a otro, como una práctica que tiene repercusión directa en el bienestar general, y que se puede incorporar con facilidad a la rutina de cualquier individuo porque lo único que se necesita es tener voluntad. Luego, en un escalón superior está la modalidad de trotar o correr, una vez que el cuerpo está condicionado para este nivel de actividad, que responde a la capacidad y posibilidad física en la que uno se encuentra. Es esencial reconocer y aprender los límites de su propio cuerpo, y entender que no hace falta exigirle nada que no esté a su alcance. Para realizar esta actividad no se requiere del acompañamiento de un profesor, ni de preparación física previa, es algo que todos sabemos hacer. Es tan simple como saludable, cada quien lo puede hacer a su ritmo y es totalmente gratuito. (ESTEVEZ, 2019) 2.1.4. Habilidad Habilidad es la destreza o cualidad que se tiene u obtiene para lograr cumplir ciertos objetivos trazados, es decir la capacidad de realizar de manera adecuada una acción en particular. Cabe destacar que la mayoría de los seres humanos pueden gozar de ciertas habilidades que los hacen resaltar entre los demás. Es tener el poder de hacer algo o realizar una determinada acción. Si no se tiene la capacidad de hacer algo, quiere decir que le falta el conocimiento, la fuerza o los recursos necesarios para realizar la tarea. Esta puede ser juzgada por lo mucho o poco que ha logrado una persona. Las habilidades de una persona pueden agruparse entre aptitudes, competencias, inteligencias, talentos o capacidades en una o diferentes áreas. Cabe destacar que no todos tienen las mismas oportunidades para realizar una actividad, pero eso no quiere decir que no pueda llevar a cabo otras. Este término puede emplearse como habilidades del pensamiento, las cuales son innatas y también como habilidades socioemocionales, sin embargo, la palabra siempre va a tener las mismas bases y el mismo significado, pues son totalmente personales. Cabe destacar que también existen aptitudes aprendidas, las cuales se van a explicar a lo largo de este contenido. (Pérez, 2021) 2.1.5 Movimientos Moverse es esencial para vivir. Los movimientos corporales posibilitan al niño relacionarse con su entorno y a la vez desarrollar su cuerpo, su mente y su espíritu. Podemos ver como evoluciona el niño a través de su juego, y cómo se desarrollan sus habilidades psicomotoras a través del movimiento hasta llegar a su máxima capacidad. Durante los dos primeros años el niño

” Cotizaciones detectadas: 0,02%

id: 3

“piensa haciendo”.

Es un ser actuante. Lo que percibe de sí mismo y de los demás son las acciones y los resultados de las mismas. A través de sus movimientos explora y comprende el entorno 2.1.6 Posición (postura) FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 12 de 69 . El desarrollo de la postura, conlleva la maduración e interacción de los sistemas nerviosos, musculoesquelético y sensorial, además de la interacción con el entorno y la capacidad de organizar dicha información para poder desarrollar mecanismos de adaptación y anticipación que permiten modificar y controlar la postura y el movimiento. El manejo postural en las diferentes posiciones que el niño mantiene a lo largo del día, incluyendo la posición acostada, sentada y de pie es de gran importancia porque le va a permitir: Mejorar la habilidad funcional. Favorecer la realización de movimiento activo para mantener la longitud muscular. 2.1.7 Desplazamiento El desplazamiento se entiende como el movimiento realizado por un cuerpo que se desplaza, que se traslada, de un lugar a otro. Las personas y la mayoría de los objetos son susceptibles de desplazarse, que es el único modo de cambiar de posición relativa en el espacio. Si se observa que un cuerpo está en un lugar distinto en dos momentos, significa que el cuerpo se ha desplazado. 2.1.2 Aportes sobre el desarrollo que nos brinda la estimación Ricardo Pérez Cameselle Un terapeuta especializado en psicomotricidad, Ricardo Pérez Cameselle ha escrito el libro "Psicomotricidad: Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la Infancia". Para abordar los trastornos asociados con el desarrollo psicomotor, este libro ofrece métodos de educación y reeducación psicomotriz. Es reconocido por su trabajo en el Centro Jade y ha obtenido una educación en la Universidad de Vigo. Para obtener un mayor conocimiento de sus posibilidades en sí mismo y en la realización del entorno en el que se desarrolla, la psicomotricidad es una ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, busca maximizar sus habilidades individuales mediante la experimentación y la ejertización consciente del propio cuerpo Lev Vygotsky . La diferencia entre lo que un niño puede hacer con ayuda y lo que puede hacer por sí solo es esta Según Lev Vygotsky, se aprende el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la interacción de los sujetos con sus ambientes naturales, sociales y culturales, según su extensa trayectoria. Una función psicológica excepcional. La psicomotricidad ayuda al desarrollo social y cognitivo de los niños, según Vigotsky. Investiga la conexión entre el

pensamiento y el movimiento y cómo esta conexión puede contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas en los niños. Lev Semenovich Vygotsky, un reconocido psicólogo ruso, es reconocido por sus útiles contribuciones en una variedad de campos, incluyendo la psicomotricidad. Enfatizamos la perspectiva de Vigotsky sobre esta disciplina. Vigotsky y la Zona de Crecimiento Posterior La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es el concepto fundamental en la teoría de FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 13 de 69 . Vigotsky. La diferencia entre lo que un niño puede hacer con ayuda y lo que puede hacer por sí solo es esta. El aprendizaje y el desarrollo se pueden fomentar en esta región. Jean Piaget El bebé se relaciona con el mundo a través de los sentidos y de la acción en la etapa sensorio-motriz; comprende la existencia permanente de los objetos, juega, imita y aprende la intencionalidad. Para Piaget, la actividad motora es fundamental durante la primera etapa del desarrollo cognitivo, la etapa sensorio-motora. Los bebés y los niños pequeños aprenden en esta etapa a través de la interacción física con su entorno; esto les ayuda a conectar sus acciones con sus pensamientos. Según Piaget, las habilidades cognitivas y motrices están relacionadas y se desarrollan juntas durante este período. La importancia fundamental del movimiento y el desarrollo cognitivo es destacada por esta piedra fundamental de la psicomotricidad. . 2.1.3 Fundamentación legal El desarrollo de habilidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que permiten el aprendizaje, así como la creación y aplicación de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura, será el propósito del Sistema Nacional de Educación. El sujeto que aprende será el centro del sistema y funcionará de manera adaptable y dinámica, incluyente, efectiva y eficiente. 2.1.4 Experiencias educativas Las interacciones Los educadores tienen la facultad de inculcar a los niños desde muy pequeños a establecer relaciones personales y sociales desde muy pequeños puesto que el ser humano es un ente social por naturaleza y no puede vivir aislado de la sociedad, Es importante que los niños realicen actividades para su propia satisfacción y que esta a su vez sea compartida con otras personas. El entorno (Sydney, 2021) Se debe brindar el cuidado de los niños sin limitar sus actividades, sueños y expectativas. La educadora debe dirigir motivándole con estrategias la actividad que siempre debe estar enfocada en el juego, una de las actividades debe estar dirigida a realizarlas en el agua para así FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 14 de 69 . potenciar su desarrollo individual y de esa manera lo socialice con un grupo de personas. En sus principios de desarrollo, los niños experimentan una fase de individualismo en la que aprenden a establecer y mantener sus amistades. Para mejorar la salud mental y socioemocional, los niños en sus primeros años de vida deben desarrollarse de manera positiva en el ámbito personal y social. Esto les permite utilizar habilidades fundamentales para resolver problemas con otros niños. 2.3 Estimulación de la motricidad gruesa 2.3.1 Definición Gracias a nuestra habilidad para coordinar el sistema nervioso central y su función en la contracción muscular de nuestro cuerpo, podemos realizar acciones como la motricidad gruesa. La práctica o la experiencia pueden mejorar estas habilidades, las cuales son perfeccionables. Las habilidades que se desarrollan a partir de la motricidad gruesa posibilitan la ejecución de capacidades condicionales como la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad, las cuales muestran la habilidad en la discriminación de movimientos que posee cada individuo. Al interactuar con la realidad material, empezamos a desarrollarnos desde que somos bebés. Por lo tanto, podemos decir que la motricidad gruesa es la habilidad de realizar movimientos con múltiples grupos musculares, lo que nos permite realizar acciones como correr, saltar, dar volteretas, levantarse, trasladar o atrapar objetos. Además, en el control de los movimientos de la cabeza, en la sedestación. (mantenerse sentado de manera autónoma) y en la bipedestación estática o habilidad para mantenerse en pie con equilibrio. La motricidad gruesa obedece a dos principios fundamentales psicofisiológicos: • Céfalocaudal: se refiere a los movimientos que siguen el eje longitudinal del cuerpo desde la cabeza hasta el coxis. • Próximo-distal: son las respuestas motrices realizadas desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades. 2.3.2 Beneficios de la Estimulación gruesa: La motricidad gruesa es esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que les permite adquirir una serie de habilidades físicas que son fundamentales para su FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 15 de 69 . crecimiento y bienestar. Aprenden a controlar y coordinar los movimientos de su cuerpo, fortalecen sus músculos y mejoran su equilibrio y postura.5 sept 2023 BENEFICIOS DE LA ESCALADA: En la escalada se trabaja la atención focalizada y la creatividad, y el desarrollo de rutinas y habilidades que repercuten en la capacidad de concentración, la atención y la memoria. Además, escalar les facilita el desarrollo de la toma de decisiones, mejora la anticipación y agiliza el pensamiento.5 ago 2021 2.3.3 Consejos para una adecuada estimulación para escalar • Edad en la que el niño puede iniciar una estimulación Los niños y niñas suelen empezar a

desarrollar la capacidad de trepar a partir del primer año de vida, incluso puede que empiecen a trepar antes de haber aprendido a andar. 5 ago 2021. • Estructura del muro de escalada y columpio Esta debe ser de madera, con una medida de 1.80 por 1.20 m, consta de dos cuerpos, es el muro de escalar y un columpio. Jornada de sesión de estimulación Motora gruesa 1. Ingreso del niño 2. Saludo y Bienvenida 3. Reconocimiento del espacio 4. Motivación (movimientos jugo canto) 5. Desplazamiento del espacio 7. Ingreso al juego muro de escalada y columpio 8. Actividad de estimulación 9. Juego libre 10. Salida Fuente: Jessica Andrade/ Jennifer Clavijo FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 16 de 69 . CAPÍTULO III Análisis Situacional 3.1. Tipo de investigación planteada El diseño empleado en la obtención de datos del presente informe corresponde al de investigación descriptiva, investigación bibliográfica y de campo desde un enfoque cualitativo al ser un estudio socio-educativo. Es de revisión bibliográfica porque como paso previo a la elaboración del Marco teórico se realizó varias investigaciones hasta ahora sobre el tema, y fueron tomadas en cuenta como antecedentes que sirvieron de marco de referencial de las definiciones conceptuales y las variadas formas de operacionalizar las variables que los autores emplearon para dirigir la búsqueda de respuestas a las preguntas que se plantearon en relación a la motricidad gruesa en el Desarrollo social del ser humano en sus primeros años de vida. Este aspecto de la presente investigación aportó con el conocimiento de los diferentes métodos y procedimientos destinados a la recolección, análisis e interpretación de resultados, los mismos que sirvieron como estrategias que sean útiles para aplicar la motricidad gruesa en los niños de dos a tres años. Investigación documental Es fundamental haber utilizado este tipo de investigación ya que consultamos en fuentes documentales como principios bibliográficos, artículos, revistas, otros proyectos que fueron la base para nuestra investigación y poder brindar un aporte sobre la motricidad gruesa. • Investigación de Campo Este tipo de investigación se utilizó en este proyecto porque se realizó entrevistas encuestas y observaciones que nos ayudó a involucrarnos directamente con niños que presentan este tipo de necesidades como es la importancia del desarrollo de FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 17 de 69 . la motricidad gruesa y así poder colaborar con el aporte por medio de la guía didáctica para un mejor desarrollo personal y social. 3.2. Metodología Los métodos de investigación son estrategias procesos técnicas que se deben utilizar coherentemente para recoger los datos de una realidad estudiada, además estos permiten utilizar herramientas para obtener resultados satisfactorios. El método que vamos a utilizar dentro de este proyecto es el Deductivo ya que por medio de este podemos observar de un todo para concluir en algo particular. Además, hemos realizado una entrevista a la experta y encuestas a varias educadoras para tener una base y poder plantear nuestra propuesta. • Método deductivo Dentro de este proyecto el método Deductivo es la mejor opción, ya que se puede observar analizar, se formula hipótesis y se recoge datos para probar las hipótesis planteadas. Hay estudios donde se recalca que la motricidad gruesa es importante para el desarrollo integral del niño de 2 a 3 años que son objeto de nuestro estudio, finalizando en nuestras conclusiones que la motricidad gruesa ayuda al desarrollo personal y social en la edad especificada anteriormente, es decir extraeremos las conclusiones a partir de las teorías existentes • Método de campo En este proyecto el método de campo es utilizado ya que se pudo proceder a la observación participante para lo cual se utilizó las técnicas de la entrevista y las encuestas y así conocer la existencia de este déficit en los niños de dos a tres años y a su vez llegar al objetivo planteado. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 18 de 69 . Entrevista Para obtener un conocimiento más amplio realizamos una entrevista a la experta el mismo que es de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos donde utilizamos preguntas mediante una conversación que nos permite indagar y descubrir aportes importantes referente a la motricidad gruesa y su influencia en el desarrollo personal y social en los niños de 2 a 3 años. Encuesta Esta técnica se utilizó para recabar datos cualitativos con la que se obtiene una información a partir de preguntas realizadas al público de acuerdo con los objetivos de estudio. 3.3 Análisis e interpretación de resultados. La encuesta fue formulada por diez preguntas con relación al tema investigado, dirigidas a diecinueve educadoras. Los resultados se presentan en ilustraciones como: tablas y gráficos los mismos que enfocan el desconocimiento del tema planteado. Además, se ha realizado una entrevista a una experta sobre el campo motor de los niños y niñas para obtener más datos y respaldar la investigación. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 19 de 69 . Tabla 01. Encuesta dirigida al experto del mies. Nombre: Lcda. Katherine Geovanna Baquero Bonilla Preguntas Interpretación ¿Cuáles son los beneficios específicos de El juego es sin duda la metodología más propicia los juegos recreativos para el desarrollo para el trabajo con niños y el

canal más propicio de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 para iniciar el camino al aprendizaje posterior. El juego es el vehículo por el cual transita el ingenio y despierta la inteligencia. ¿Qué tipos de actividades o juegos son Las actividades en edad temprana deben basarse más adecuados para mejorar la esencialmente en el conocimiento total del motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años? cuerpo, así como de las posibilidades de movimiento y dominio corporal. ¿Cómo puedo adaptar los juegos según el Los niveles de complejidad van relacionados con nivel de habilidad motriz de cada niño en varios factores; la edad, el nivel de este rango de edad? desenvolvimiento personal, las posibilidades de expresión corporal, así como el apoyo del entorno. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 20 de 69 . ¿Existen consideraciones especiales de Los esquemas de seguridad deben ser rigurosos seguridad que debo tener en cuenta al con el fin de asegurar la ejecución de actividades seleccionar o diseñar juegos para niños de con riesgo 0% para los niños; asegurando por tal 2 a 3 años? manera que el espacio y material a utilizar es propicio, adecuado, estable y suficiente. ¿Cuál es la importancia del juego libre Los dos formatos de actividad son necesarios para versus el juego estructurado en el el desarrollo propicio de los niños. El juego desarrollo de la motricidad gruesa en esta esr4ucturado permite el establecimiento de logros etapa? de desarrollo, el cumplimiento de consignas. Mientras que el juego libre permite el desarrollo de la creatividad y da las bases al conocimiento propio unido a la autoestima personal. ¿Cuáles son los signos de que un niño El logro de hitos de desarrollo basados en el juego podría beneficiarse de actividades pe5rmiten el desarrollo de actividad4s donde los específicas para mejorar su motricidad niños se ponen retos pequeños a lograrse a corto gruesa? plazo y actividades más complejas que se logran con apoyo del entorno familiar/educativo más cercano. ¿Qué papel juega la interacción social El aspecto social permite que las actividades se durante estos juegos en el desarrollo de logren con motivación añadida, así como permitir los niños? que la prostre afiance su autoconocimiento. ¿Hay recomendaciones sobre la duración El juego debe ser la metodología primordial en la y la frecuencia de estos juegos para planificación educativa de nivel inicial; es la maximizar sus beneficios? metodología más indicada para edad inicial. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 21 de 69 . ¿Cómo puedo fomentar la participación Con la aplicación constante de actividades activa y el entusiasmo de los niños recreativas al aire libre, así como la vinculación durante estas actividades? con la familia quien se integra a las actividades planteadas, magnificando logros. ¿Hay recursos o materiales específicos Los recursos pueden ser producto de la inventiva que recomiende tener para llevar a cabo de los adultos quienes adaptan material casero de estas actividades de manera efectiva? actividades cotidianas para la ejecución de actividades lúdicas y recreativas llamativas. Detalles de los resultados 1. ¿Cree que es importante los juegos recreativos para el desarrollo integral de los niños/as? Tabla 1. Juegos Recreativos Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 19 100% No 0 0% Tal vez 0 0% Total 19 100% Fuente: Autoras :Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 1 Juegos Recreativos FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 22 de 69 . SI NO TALVEZ 00%% 100% Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo En el gráfico se observa que el 100% de encuestados si tiene conocimiento sobre importancia de los juegos recreativos para el desarrollo integral de los niños/as, el 19% si conoce y el 0% no conoce sin embargo un 0% ha optado por responder un talvez a la pregunta. Por lo que hemos llegado a la conclusión de que las educadoras si tienen conocimiento de la importancia del juego recreativo en el desarrollo del niño. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 23 de 69 . 2. ¿Estaría satisfecho con la implementación de juegos recreativos para el uso de niños/as instalado en el área exterior de TDI? Tabla 2 Satisfacción por el juego implementado en el área de TDI Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 18 95% No 0 0% Tal vez 1 5% Total 19 100% Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 2 Satisfacción por el juego implementado en el área de TDI SI NO TALVEZ 0% 5% 95% FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 24 de 69 . Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo En este gráfico se puede apreciar claramente que el 94% de las encuestadas si creen que es satisfactorio la implementación de juegos recreativos para el uso de niños/as que será implementado en los exteriores del área de estimulación de TDI mientras que el 4% cree que talvez sería una mejora mientras que un 0% opta que no. 3. ¿Considera usted útil el juego que será implementado" muro de escalada y columpio"? Tabla 3 Utilidad del juego

 Cotizaciones detectadas: **0,05%**

id: 4

“muro de escalada y columpio”

Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 18 95% No 0 0% Tal vez 1 5% Total 19 100%

Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 3 Utilidad del juego

Cotizaciones detectadas: 0,05%

id: 5

"muro de escalada y columpio"

acuática FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 25 de 69 . Ventas SI NO TALVEZ 0% 5% 95% Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo En esta grafica se puede comprobar que el 94% de las educadoras encuestadas consideran que será de mucha utilidad el juego implementando

Cotizaciones detectadas: 0,05%

id: 6

"muro de escalada y columpio"

mientras que el 4 % acota que talvez será útil y un 0% un no, claramente se evidencia que el juego será de mucha importancia y utilidad el juego a implementarse. 4. ¿Conoce usted los materiales de seguridad que pueden utilizar los niños/as al momento de darle utilidad al

Cotizaciones detectadas: 0,6%

id: 7

"muro de escalada y columpio? Tabla 4 Materiales adecuados para "muro de escalada y columpio" FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 26 de 69 . Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 2 10.5% No 17 89.5% Talvez 0 0% Total 19 100% Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 4 Materiales adecuados para "muro de escalada y columpio"

Ventas SI NO TALVEZ 0% 10% 90% Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 27 de 69 . De acuerdo este gráfico se evidencia que el 65% de los encuestados no conoce sobre los materiales de seguridad que se utilizan en el muro de escalada y columpio mientras que el 8% si conoce de estos materiales que son indispensables para el uso del juego implementado para los niños de 2 a 3 años en y el 0% aplica que talvez sepa sobre el tema. 5. ¿Cree que el papel que desempeña los docentes, administradores, estudiantes es importante para apoyar la integración de los juegos recreativos en nuestro instituto? Tabla 5 Papel que desempeña personal en general es un apoyo fundamental en los juegos recreativos en el instituto. Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 17 89.5% No 0 0% Talvez 2 10.5% Total 19 100% Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 5 Papel que desempeña personal en general es un apoyo fundamental en los juegos recreativos en el instituto. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 28 de 69 . Columna1 SI NO TALVEZ 0% 11% 89% Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Un 10.5 % de las personas encuestadas manifestaron que talvez el papel de los docentes, administrativos y estudiantes sea importante para apoyar la integración de los juegos recreativos en nuestro instituto, pero 89.5 %considera que si en un pilar fundamental para apoyar os juegos recreativos en nuestro instituto. 6. ¿Usted sabe cómo mantener en óptimas condiciones el juego ? Tabla 6 Mantenimiento y condiciones de juego FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 29 de 69 . Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 10 52.6% No 4 21.1% Talvez 5 26.3% Total 19 100% Fuente: Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 6 Mantenimiento y condiciones de juego Columna1 SI NO TALVEZ 26% 53% 21% FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 30 de 69 . Fuente: Jessica Andrade/Jennifer Clavijo El gráfico con el 26.6% de los encuestados demuestra que el porcentaje ve necesario acudir a capacitaciones extras donde traten los cuidados y mantenimientos que se debe llevar a cabo con el juego de muro de escalada, mientras que siendo el 21.1% el porcentaje que no tiene conocimiento del mantenimiento para proporcionar al juego a implementar y el otro 52.6% conoce del tema. 7. ¿Cree usted que el juego a implementar se dará la importancia lúdica de los docentes? Tabla 7 Importancia lúdica dada por los docentes Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 17 89.5% No 2 10.5% Talvez 0 0% Total 19 100% Fuente: Jessica Andrade/Jennifer Clavijo FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 31 de 69 . Columna1 SI NO TALVEZ 0% 11% 89% Ilustración 7 Importancia lúdica dada por los docentes Fuente: Jessica Andrade/Jennifer Clavijo El 89.5% de esta gráfica de los encuestados nos demuestra que las educadoras consideran que el juego a implementar se dará la importancia lúdica de los docentes para desarrollo de los niños, mientras que el 10.5% talvez se dará la importancia lúdica FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 32 de 69 . por parte de los docentes se puede evidenciar que el juego a implementar será de mucha importancia para el desarrollo motriz del niño. 8. ¿Cree usted que este juego debe haber una capacitación de la guía práctica a los padres de

familia del área de estimulación de TDI? Tabla 8 Guía practica Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 17 89.5% No 0 0% Talvez 2 10.5% Total 19 100% Fuente: Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 8 Guía practica Ventas SI NO TALVEZ 11% 89% FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 33 de 69 . Fuente: Jessica Andrade/Jennifer Clavijo El 89.5% de las personas encuestadas manifestaron que están de acuerdo con una guía didáctica practica para que les ayude en la ejecución de las actividades así mismo tener conocimiento del manteniendo y cuidado que necesita el juego a implementar , siendo el 10% el porcentaje que está a continuación donde manifestaron que están indecisas de que haya o no una guía. 9.¿Apoyaría que se dedique un tiempo específico durante la jornada diaria para llevar a niños/as al juego implementado? Tabla 9 Tiempo especifico durante la jornada diaria Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 16 84.2% No 0 0% Talvez 3 15.8% Total 19 100% Fuente: Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 9 Tiempo específico durante la jornada diaria FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 34 de 69 . Ventas SI NO TALVEZ 1% 16% 0% 83% Fuente: Jessica Andrade/Jennifer Clavijo En este gráfico podemos encontrar que el 84.2% cree que sería positivo implementar actividades a ejecutar durante la jornada diaria para el beneficio del desarrollo del niño, un 15.8% talvez estaría de acuerdo con la ejecución de implementar actividades durante la jornada diaria se evidencia que la mayoría de las educadoras apoya para implementar actividades diarias durante la jornada para sacar provecho del juego a implementar. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 35 de 69 . 10. ¿Cómo Educadora usted animaría a más estudiantes a seguir implementando más juegos recreativos para el desarrollo motriz del niño? Tabla 10 Apoyo a mas estudiantes a implementar mas juegos en el ISUCT Opciones de pregunta Personas Porcentaje Si 18 94.7% No 0 0% Talvez 1 5.3% Total 19 100% Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo Ilustración 10 Apoyo a más estudiantes a implementar más juegos Ventas SI NO TALVEZ 1% 0% 5% 94% FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 36 de 69 . Fuente: Autoras Jessica Andrade/Jennifer Clavijo El 94.7% de las educadoras encuestadas están de acuerdo con la implementación del juego y motiva a los demás estudiantes apoyar el proyecto para que sea de beneficio para el desarrollo para los niños de toda la familia que forma parte del ITSUCT tenemos también un 5.3% de educadoras que talvez invitarían las demás carreras a seguir implementados juegos recreativos. Conclusiones • Analizando los datos de la encuesta, llegamos a la conclusión de que la mayoría de Las educadoras que respondieron la encuesta son conscientes de que la implementación del juego recreativo ayudara al desarrollo motriz del niño. • Debido a la falta de información que tienen las educadoras encuestadas sobre el cuidado y mantenimiento de los juegos recreativos a implementarse se realiza una guía para seguir con su debido cuidado. • Falta de recursos para la implementación de más juegos recreativos en el área exterior de estimulación de la carrera TDI en donde hay niños con déficit del desarrollo psicomotor Recomendaciones • Crear cursos donde puedan obtener información sobre la motricidad gruesa para niños de dos a tres años. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 37 de 69 . • Conseguir nuestra guía didáctica sobre estimulación de motricidad gruesa , muy útil para profesores, docentes para ser utilizada en el área exterior para el correcto desarrollo de los niños. CAPÍTULO IV Propuesta GUIA DIDÁCTICA

Cotizaciones detectadas: 0,02%id: 8

“JUEGOS RECREATIVOS”

APLICADOS EN EL MURO DE ESCALADA Y COLUMPIO CON ESTRATEGIAS MOTRICES DE 2 A 3 AÑOS Y SUS CUIDADOS

Cotizaciones detectadas: 0,09%id: 9

“JUGAR ES LA FORMA FAVORITA DE NUESTRO CEREBRO PARA APRENDER”

ELABORADO POR: JESSICA ALEJANDRA ANDRADE GUASGUA JENNIFER RENE CLAVIJO QUIMBIAMBA FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 38 de 69 . TUTOR: PSC. DIEGO HEREDIA AGOSTO 2024 PRESENTACION: La presente guía didáctica parte de la importancia que tiene el juego recreativo en el desarrollo integral de los niños de dos a tres años de edad, ya que para realizar actividades recreativas y de aprendizaje es necesario que tengan desarrollado sus habilidades motoras gruesas Por otro lado, en el ámbito educativo y recreativo, el desarrollo de la motricidad gruesa juega un papel fundamental en el crecimiento integral de los niños. Esta guía está diseñada para proporcionar a educadores, padres y cuidadores herramientas prácticas y juegos divertidos que fomenten el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los niños de manera efectiva y atractiva. El juego es una herramienta

poderosa para el desarrollo infantil, especialmente en el ámbito de la motricidad gruesa. Al implementar estas actividades de manera regular y estructurada, no solo se promueve el bienestar físico de los niños, sino también su desarrollo cognitivo y social. Esta guía proporciona un punto de partida para explorar nuevas formas de aprendizaje a través del movimiento y la diversión. Para obtener resultados óptimos, es crucial adaptar las actividades al contexto específico y las necesidades individuales de cada niño, asegurando así un ambiente seguro y estimulante para su crecimiento integral. Finalmente se recomienda utilizar esta guía didáctica en donde podrán encontrar actividades lúdicas e innovadoras además se detalla el cuidado y mantenimiento del juego implementado del muro de escalada y el columpio para el buen desarrollo integral de los niños. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 39 de 69 . OBJETIVOS: 1.Objetivo General Desarrollar esta guía didáctica de juegos recreativos que facilite la implementación y promueva la participación activa y saludable de los niños y niñas, fomentando el aprendizaje, la integración social y el disfrute mediante actividades lúdicas y adecuadas Abarca la creación de la implementación como una herramienta educativa que no solo proporcione diversión, sino que también contribuya al desarrollo integral de los infantes, promoviendo valores de cooperación, respeto y bienestar físico y emocional a través de juegos recreativos diseñados con propósitos recreativos.

2.Objetivos Específicos • Socializar esta guía didáctica a las Educadoras del Instituto Universitario

” Cotizaciones detectadas: 0,02%

id: 10

“Central Técnico”

para que sea empleada en las actividades de desarrollo en los niños de dos a tres años óculo-manual. • Socializar a las Educadoras el cuidado detallado que requiere el juego a implementar

” Cotizaciones detectadas: 0,05%

id: 11

“muro de escalada y columpio”

• Utilizar fichas de evaluación como medio de comprobación de los procesos alcanzados en los niños FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 40 de 69 . UNIDAD 1 MURO DE ESCALADA En función del uso que se le dé al muro de escalada no solo proporciona diversión y entretenimiento, sino que también promueve el ejercicio físico, el desarrollo personal y las habilidades sociales, haciéndolo ideal como juego recreativo enfatizando la importancia del desarrollo motriz que promoverá en los infantes. “Con paciencia y práctica, el óculo manual se transforma en destreza y fluidez.” AUTOR: Mario Alonso Puig VITAMINA ESCALADORA ACTIVIDAD 1: Pasito a pasito hasta escalar ACTIVIDAD 2: Recoger objetos mágicos ACTIVIDAD 3: Exploración libre ACTIVIDAD 4: Buscando el tesoro escondido MOTRICIDAD GRUESA (JUGANDO CON TODO MI CUERPITO) ACTIVIDAD 1: La hora loca ACTIVIDAD 2: Jugando con pelotas mágicas ACTIVIDAD 3: carreras con obstáculos UNIDAD No.1 ME ADAPTO CON EL ENTORNO La importancia de conocer el entorno para los niños es sinónimo de desarrollo de muchas competencias cognitivas y afectivas, ya que les permite reflexionar y analizar las cosas sobre el entorno natural. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 41 de 69 . Actividad No1 Tema: Escalada básica Edad: 2 a 3 años Destreza: Lograr alternar pies mano Objetivo: Escalar Recursos: • Muro de escalada • cuerda • Ropa cómoda Procedimiento: ➤ Presentar la canción a los niños. ➤ Dirigir al niño al patio solicitar a los niños caminar libre mente por todo el patio. ➤ Pedir a los niños ubicarse en forma de media luna para empezar el juego de la escalada, Dar las indicaciones del juego de la escalada. ➤ Los niños deberán escuchar las indicaciones brindadas por la educadora para seguir el juego, imitamos como vamos a escalar. ➤ Nos ponemos en orden y respetar el turno para escalar el muro. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 42 de 69 . Variable: ✓ Este juego se lo hace en el muro de escalada. Canción Brinca y para ya Brinca y para ya, brinca como los conejos Brinca, brinca, brinca y no dejes de brincar Brinca adelante, brinca hacia tras Brinca, brinca y no dejes de brincar Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Realiza juego de imitación según la indicación del adulto Inicia las partes del cuerpo mediante el juego FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 43 de 69 . Coordina actividades con sus manos y pies I: Inicia el aprendizaje EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje Actividad No 2 Tema: Recoger objetos Edad: 2 a 3 años Destreza: Recoger objetos mientras escala Objetivo: Realiza diferentes movimientos de manos, piernas FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 44 de 69 . Recursos: • Patio al aire libre • Muro de escalada • Música infantil • Pelotas pequeñas • Ropa cómoda Procedimiento: ➤ Preparar al niño con ropa cómoda para trabajar en el muro de escalada. ➤ Ubicamos al niño al frete del

muro de escalada le motivamos, para escalar. Variable: ✓ Esta actividad puede realizarse con la ayuda de la educadora, brindamos seguridad para que lo realice. Canción A brincar A brincar vamos a brincar Cuando bailo me gusta brincar A salta vamos a saltar si estoy feliz me gusta saltar Brinca, brinca, brinca que diversión Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Disfruta de la actividad. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 45 de 69 . Disfruta del contacto con el agua mediante el juego. Mantiene presionado el globo por tiempo establecido. I: Inicia el aprendizaje EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje Actividad No 3 Tema: Exploración libre Edad: 2 a 3 años Destreza: La mejora de las habilidades físicas (motrices, de equilibrio, coordinación,...), técnicas y tácticas, así como la resolución de situaciones nuevas, incluso aquellas que al principio parecían sin solución, contribuye significativamente a aumentar su confianza en sí mismo. Objetivo: el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas Recursos: • Muro de escalada • Ropa cómoda Procedimiento: FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 46 de 69 . ≥ Motiva a los niños y niñas a ponerse de pie en el espacio para la actividad. ≥ Colorar música infantil para que los niños y niñas realicen los movimientos libremente. Variable: Esta actividad puede realizarse con diversas órdenes. Canción Somos soldados y vamos a marchar Uno, dos, uno dos, Uno, dos, uno dos vamos a marchar Tenemos caballos de palos de madera, Tenemos caballos de palos de madera Uno, dos, uno dos, Uno, dos, uno dos vamos a marchar Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Baila siguiendo el ritmo de las canciones y melodías. Canta y baila una canción cuando le gusta. Logra realizar movimientos corporales al ritmo de la música. I: Inicia el aprendizaje FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 47 de 69 . EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje Actividad No 4 Tema: Juegos de imitación Edad: 2 a 3 años Destreza: Disfruta imitar movimientos básicos de escalada. Objetivo: Desarrollar sus habilidades motoras. Recursos: • Espacio seguro • Ropa cómoda Procedimiento: ≥ Adecuar el espacio para la actividad. ≥ Mostrar el muro de escalada. ≥ Explicar a los niños y niñas lo que se va a realizar: ■ Observan los niños y niñas el movimiento que realiza la educadora al momento de escalar. ■ Observar la reacción del niño al instante de escalar. Variable: FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 48 de 69 . ✓ Esta actividad puede empezar nombrando las partes del cuerpo de los niños y niñas. Canción Nuestro cuerpo Cuerpo, cuerpo, cuerpo, cuerpo La cabeza y los hombros, cuerpo, cuerpo po La barriga y la ponpa.cuerpo, cuerpo po Bis // cuerpo, cuerpo cuerpo po Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Muestra agrado o desagrado así la educadora. Explora con agrado las burbujas. Manifiesta agrado o desagrado al contacto con las burbujas de jabón. I: Inicia el aprendizaje FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 49 de 69 . EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje Actividad No 5 Tema: Cuentos y juegos temáticos Edad: 2 a 3 años Destreza: Disfruta del contacto mediante temperas. Objetivo: Demuestra satisfacción al jugar con otros niños y niñas. Recursos: • Espacio seguro • Muro de escalada • Ropa cómoda • Cajas decoradas Procedimiento: ≥ Adecuar el espacio para la actividad. ≥ Mostrar las cajas decoradas. ≥ Explicar a los niños y niñas que vamos a jugar a buscar el tesoro escondido, vamos a imaginar que tenemos que escalar una montaña, subir y bajar pasar por obstáculos hasta llegar al objetivo. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 50 de 69 . ■ Se pide a los niños y niñas no empujar y respetar nuestro turno. ■ Observar la reacción de los niños y niñas al ejecutar esta actividad. Variable: ✓ Esta actividad puede realizar con obstaculos. Canción Dejando huellas Me pinto las dos manos de colorado y huellas voy dejando por todo lado. Me pinto mis dos pies de colorado y voy dejando mis huellas por todo lado. Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Sigue órdenes sencillas. Coordina actividades con las manos y los pies. Disfruta el contacto con la tempera. I: Inicia el aprendizaje FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 51 de 69 . EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje UNIDAD No 2 Motricidad gruesa La capacidad de realizar movimientos amplios y coordinados con los músculos grandes del cuerpo, como los de las piernas, los brazos y el torso, se denomina motricidad gruesa. Correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio son ejemplos de estos movimientos. Los niños pueden explorar su entorno y desarrollar otras habilidades físicas y cognitivas, por lo que el desarrollo de la motricidad gruesa es esencial en la infancia. Actividad No 1 Tema: LA HORA LOCA Edad: 2 a 3 años Destreza: se desarrolla la coordinación. Objetivo: la capacidad mover diferentes partes del cuerpo de manera sincronizada FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 52 de 69 . Recursos: • Recursos: • parlante • Ropa cómoda • canción Procedimiento: ≥ Presentar la canción a los niños. ≥ Dirigir al niño al patio motivar y animar que muevan su cuerpo al ritmo. ≥ Los niños deberán

escuchar las indicaciones brindadas por la educadora. Variable: Este juego podemos empezar haciendo un estiramiento de nuestro cuerpo. Canción Evaluaciones: INDICADORES I EP AL FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 53 de 69 . Realiza movimiento con su cuerpo Coordina los movimientos gruesos Se mueve al ritmo de la música. I: Inicia el aprendizaje EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje Actividad No 2 Tema: jugar con pelotas Edad: 2 a 3 años Coordinación ojo-mano*: Atrapar una pelota requiere que coordinen su Destreza: visión con el movimiento de sus manos. Desarrollo físico: Mejora la coordinación, la agilidad, la fuerza y la resistencia. Objetivo: *Desarrollo social: Fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y las habilidades sociales. Desarrollo emocional: Ayuda a manejar el estrés, la frustración y a desarrollar la perseverancia. Diversión y entretenimiento: Proporciona una forma de recreación y disfrute. Desarrollo cognitivo: Mejora la concentración, la toma de decisiones rápidas y la estrategia. Recursos: • Espacio seguro y cálido FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 54 de 69 . • Patio al aire libre • Ropa cómoda • pelota Procedimiento: Preparar al niño con ropa cómoda para jugar con la pelota. ➤ Ubicamos al niño delante del otro niño. ➤ Pedimos que le lance la pelota y el otro niño espera con sus brazos extendidos para agarrar la pelota Variable: Esta actividad puede empezar realizando movimientos de los brazos. Canción Tengo un globo Tengo un globo, tengo un globo Que se sube, que se sube Tengo un globo, tengo un globo Que se sube hasta el sol. Un agujero, un agujero se ha pinchado, se ha pinchado un agujero, un agujero se ha pinchado, ya FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 55 de 69 . Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Disfruta de la actividad. Disfruta del contacto con el globo Mantiene presionado el globo por tiempo establecido. I: Inicia el aprendizaje EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje Actividad No 3 Tema: Carrera de obstáculos Edad: 2 a 3 años Destreza: Habilidades de Escucha y Seguimiento de Instrucciones: Participar en una carrera de obstáculos implica escuchar y seguir instrucciones, lo que es esencial para el desarrollo del lenguaje y la comprensión FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 56 de 69 . Objetivo: El objetivo de una carrera de obstáculos es completar un recorrido que incluye diversos obstáculos en el menor tiempo posible. Los obstáculos pueden variar y pueden incluir saltos, vallas, paredes para escalar, zanjas, cuerdas, agua y barro, entre otros. La carrera pone a prueba la resistencia física, la agilidad, la fuerza, y la capacidad de resolución de problemas de los participantes. Además, este tipo de carreras suelen fomentar el trabajo en equipo y el espíritu de camaradería entre los participantes. Recursos: • Ropa cómoda • obstáculo • Espacio seguro y cálido Procedimiento: ➤ Motiva a los niños y niñas a ponerse de pie en el espacio para la actividad. ➤ Colorar música infantil para que los niños y niñas realicen los movimientos libremente. Canción La educadora pone la música de yoga para que el niño escuche las partes del cuerpo que va a ir moviendo según la canción. Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Ejecuta las acciones de las canciones y melodías. Canta y baila una canción cuando le gusta. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 57 de 69 . Logra realizar movimientos corporales al ritmo de la música. I: Inicia el aprendizaje EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje Actividad No 4 Tema: Juegos de camita de animales Edad: 2 a 3 años Desarrollo motor grueso: Mejora la coordinación, el equilibrio y la fuerza Destreza: muscular. Desarrollo cognitivo: Estimula la imaginación y el reconocimiento de diferentes animales y sus movimientos. Desarrollo social y emocional: Fomenta el juego en grupo y la empatía al imitar diferentes seres vivos. Habilidades de lenguaje: Aumenta el vocabulario al aprender los nombres de los animales y sus sonidos Objetivo: En resumen, esta actividad proporciona una manera divertida y educativa de promover el desarrollo integral de los niños. Recursos: • Espacio seguro y cálido FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 58 de 69 . • Ropa cómoda • Imágenes de los animales que vamos a imitar(oso, conejo, serpiente) • Espacio seguro y cálido Procedimiento: ➤ Adecuar el espacio para la actividad. ➤ Mostrar las imágenes de los animales que vamos a imitar ➤ Caminar como un oso, saltar como un conejo y arrastrarse como una serpiente ➤ Explicar a los niños y niñas lo que se va a realizar: ■ Observan los niños y niñas el movimiento que realiza la educadora ■ Observar la reacción del niño al instante de imitar a los animales antes mencionados. Variable: Esta actividad puede empezar nombrando las partes del cuerpo de los niños. Canción La Granja de Mi Tío"* En la granja de mi tío, ia, ia, oh Hay un perro que hace guau, guau, guau En la granja de mi tío, ia, ia, oh En la granja de mi tío, ia, ia, oh FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 59 de 69 . Hay una vaca que hace mu, mu, mu En la granja de mi tío, ia, ia, oh En la granja de mi tío, ia, ia, oh Hay un gato que hace miao, miao, miao En la granja de mi tío, ia, ia, oh En la granja de mi tío, ia,

ia, oh Hay un gallo que hace kikirikí En la granja de mi tío, ia, ia, oh En la granja de mi tío, ia, ia, oh Hay un caballo que hace iii, iii, iii En la granja de mi tío, ia, ia, o Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Muestra agrado o desagrado así la educadora. Se divierte ejecutando la actividad Manifiesta agrado o desagrado al imitar la caminata de los animales. I: Inicia el aprendizaje EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 60 de 69 . Actividad No 5 Tema: Hora de yoga Edad: 2 a 3 años Destreza: Realiza ejercicios de estiramiento del cuerpo de las partes gruesas. Objetivo: Explorar su cuerpo a través de movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal. Recursos: • Espacio cálido • Colchoneta • Música infantil • Grabadora Procedimiento: ➤ Aclimatar el espacio a una temperatura cálida. ➤ Tener el material listo. ➤ Tener al niño con ropa adecuada y cómoda. • Preparamos la música y ponemos a los niños en la colchoneta un cobertor. FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 61 de 69 . • Realizamos una rutina coordinada de todo el cuerpo. • Empezamos a realizar los movimientos que indica la música de yoga con los niños. Canción La educadora pone la música de yoga para que el niño escuche las partes del cuerpo que va a ir moviendo según la canción. Evaluaciones: INDICADORES I EP AL Logra extender las extremidades gruesas los niños. De muestra agrado ante el estiramiento. Disfruta de la actividad con la educadora. I: Inicia el aprendizaje EP: En proceso de aprendizaje AL: Alcanza el aprendizaje FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 62 de 69 . 3.4. Cronograma ACTIVIDAD MAYO JUNIO JULIO AGOSTO X Recepción de solicitudes para el ingreso al proceso de grado X Entrega de temas de proyecto de grado por parte de los estudiantes a los directores de carrera (mínimo 3 temas describiendo el proyecto a realizar) X Revisión de los temas presentados por los estudiantes por todos los docentes de cada carrera y designación de asesores. X Entrega de los perfiles de proyecto de grado por parte de los estudiantes a los asesores. X Revisión de los perfiles proyecto de grado por parte de los asesores X Entrega de perfiles por parte de los asesores a los estudiantes, con aprobación o correcciones por realizar Realización de correcciones al perfil de los proyectos de titulación por parte de los señores estudiantes en proceso de grado FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 63 de 69 . Entrega del perfil del proyecto de titulación corregido por los estudiantes al asesor. Revisión de perfiles de proyecto de titulación realizadas las correcciones por los estudiantes. Entrega de perfiles por parte de los asesores a los estudiantes aprobado Elaboración del marco teórico (capítulo 1) por parte de los estudiantes en proceso de titulación. Elaboración del diagnóstico (capítulo II) Elaboración de la propuesta (capítulo III) Entrega del primer borrador parte de los estudiantes a los asesores. Entrega de informe listado de estudiantes de entrega del primer borrador) por parte de los directores de carrera a rectorado. Entrega del borrador con observaciones por parte del tutor al estudiante FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 64 de 69 . Entrega del borrador corregido por parte de los estudiantes al asesor Entrega del borrador aprobado por parte del asesor al estudiante Entrega del borrador aprobado por parte del estudiante al director de carrera- entrega de informe al asesor al director de carrera- entrega de los borradores al tribunal por parte de directores de carrera Entrega de observaciones por parte del tribunal (documento y practico) Realización de correcciones por parte de los estudiantes de las observaciones sujetas por el tribunal. Revisión de documentos habilitante para la defensa. Entrega del borrador corregido por parte de los estudiantes al tribunal Entrega de borrador aprobado por parte del tribunal al estudiante. Autorización para el empastado por parte de los directores de carrera FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 65 de 69 . FUENTES DE INFORMACIÓN Bibliografía Browns. (8 de 7 de 2022). drbrowns. Recuperado el 18 de febrero de 2023, de drbrowns: drbrowns Lobit, S. G. (22 de 6 de 2023). grase montessori chool. Obtenido de grase montessori chool: <https://gracemontessorischool.es/estimulacion-acuatica/> Piaget. (7 de 3 de 1980). ceril.net. Recuperado el 6 de febrero de 2023, de ceril.net: ceril.net 7 Sydney. (7 de 12 de 2021). eclkc. Recuperado el 19 de febrero de 2023, de eclkc: eclkc Vygotsky. (5 de 9 de 1960). web del maestro cmf. Recuperado el 1 de mayo de 2023, de web del maestro cmf: web del maestro cmf FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 66 de 69 . Recursos Materiales • Computadora • Internet • Encuesta a educadoras • Entrevista a una experta • Ficha de observación a niños de 2 y 3 años Humanos • Niños de 2 a 3 años • Educadoras • Tutor • Experta FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 67 de 69 . Fuentes de información Bibliografía Browns. (8 de 7 de 2022). drbrowns. Recuperado el 18 de febrero de 2023, de drbrowns: drbrowns Lobit, S. G. (22 de 6 de 2023). grase montessori chool. Obtenido de grase montessori chool:

https://gracemontessorischool.es/estimulacion-acuatica/ Piaget. (7 de 3 de 1980). ceril.net. Recuperado el 6 de febrero de 2023, de ceril.net: ceril.net 7 Sydney. (7 de 12 de 2021). eclkc. Recuperado el 19 de febrero de 2023, de eclkc: eclkc Vygotsky. (5 de 9 de 1960). web del maestro cmf. Recuperado el 1 de mayo de 2023, de web del maestro cmf: web del maestro cmf Referencias Browns. (8 de 7 de 2022). drbrowns. Recuperado el 18 de febrero de 2023, de drbrowns: drbrowns Lobit, S. G. (22 de 6 de 2023). grase montessori chool. Obtenido de grase montessori chool: https://gracemontessorischool.es/estimulacion-acuatica/ Piaget. (7 de 3 de 1980). ceril.net. Recuperado el 6 de febrero de 2023, de ceril.net: ceril.net 7 Sydney. (7 de 12 de 2021). eclkc. Recuperado el 19 de febrero de 2023, de eclkc: eclkc Vygotsky. (5 de 9 de 1960). web del maestro cmf. Recuperado el 1 de mayo de 2023, de web del maestro cmf: web del maestro cmf FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 68 de 69 . TALENTO HUMANO No Integrantes Rol que desempeña en el proyecto Carrera 1 Tecnología en Psc.Diego Fernando Tutor desarrollo Herrera infantil 2 Tecnología en Jessica Andrade Estudiante desarrollo infantil 3 Tecnología en Jennifer Clavijo Estudiante desarrollo infantil FOR.FO31.04 PROYECTO TECNOLÓGICO / PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VERSIÓN 2.1 Página 69 de 69 .

Descargo de responsabilidad:

¡Este informe debe ser interpretado y analizado correctamente por una persona calificada que asuma la responsabilidad de la evaluación!

Cualquier información proporcionada en este informe no es final y está sujeta a revisión y análisis manual. Siga las pautas:
Recomendaciones de evaluación

Detector de plagio - ¡Tu derecho a conocer la autenticidad! ☐ SkyLine LLC