



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:**

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 'ROSA ÁLAVA DE VICUÑA', CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016”.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**AUTORA:**

**MARIELA ARACELY LÓPEZ VERA**

**TUTOR:**

**LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO MSC.**

**LA LIBERTAD - ECUADOR**

**ABRIL - 2016**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:**

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 'ROSA ÁLAVA DE VICUÑA', CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**AUTORA:**

**MARIELA ARACELY LÓPEZ VERA**

**TUTOR:**

**LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO, MSC.**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**ABRIL - 2016**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de tutor del trabajo de investigación "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 'ROSA ÁLAVA DE VICUÑA', CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016", elaborado por la estudiante, Mariela Aracely López Vera, egresada de la carrera de Educación Parvularia, modalidad presencial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal, Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar, que luego de haber orientado, estudiado y revisado, pongo el presente trabajo a consideración del Tribunal.

**Atentamente,**

---

Lic. LUÍS MIGUEL MAZÓN, MSc.  
TUTOR

## **AUTORÍA**

Yo, Mariela Aracely López Vera, portadora de la cédula de ciudadanía No. 0918670449, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, carrera de Educación Parvularia, declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación, cuyo tema es: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 'ROSA ÁLAVA DE VICUÑA', CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016", el mismo es original, auténtico y personal.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

**Atentamente,**

---

MARIELA ARACELY LÓPEZ VERA

C.I. No. 0918670449

## **TRIBUNAL DE GRADO**

---

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.  
**DECANA DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
E IDIOMAS**

---

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc  
**DIRECTORA DE LA CARRERA  
DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

---

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.  
**DOCENTE DE ÁREA**

---

Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo. MSc  
**DOCENTE TUTOR**

---

Ab. Joe Espinoza Ayala.  
**SECRETARIO GENERAL**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo especialmente a:

A Dios y a mis madres Nidia y Rosa por el apoyo incondicional y por sus sabias enseñanzas, quienes también han aportado a la feliz culminación de esta etapa de estudio emprendido.

A mi esposo Luis Bello, quien conjuntamente con mi hijo Ronny, me brindaron valor y seguridad para culminar mi carrera profesional.

También a cada una de las personas que me han apoyado en toda mi vida.

**Mariela**

## **AGRADECIMIENTO**

A la célebre Universidad Estatal, Península de Santa Elena, por haberme brindado la oportunidad de prepararme profesionalmente, pues con el título a obtener pondré de manifiesto toda la enseñanza recibida.

AL Centro de Educación Inicial “Rosa Álava de Vicuña” por permitirme desarrollar el estudio previo sobre el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años.

A cada uno de los maestros que me inculcaron y enseñaron toda aquella sabiduría, en especial al tutor MSc. Luis Miguel Mazón, quien ha sabido guiarme con paciencia en este camino, para culminar con la meta deseada.

A todos y todas, infinitas gracias.

**Mariela**

## **DECLARATORIA**

El contenido del presente para el trabajo de graduación es de mi responsabilidad; el patrimonio intelectual pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

Mariela Aracely López Vera  
**AUTORA**  
**C.I. 0918670449**



## ÍNDICE GENERAL

Contenidos	Págs.
PORTADA.....	i
CONTRAPORTADA .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORÍA.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DECLARATORIA .....	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xv
RESUMEN.....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>EL PROBLEMA</b>	
1.1.TEMA .....	3
1.2.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2.1.Contextualización.....	4
1.2.2.Análisis crítico .....	5
1.2.3.Prognosis .....	6
1.2.4.Formulación del problema .....	7
1.2.5.Preguntas directrices .....	7
1.2.6.Delimitación del objeto de investigación.....	8
1.3.JUSTIFICACIÓN .....	9
1.4.OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.4.1.Objetivo General .....	11
1.4.2.Objetivos Específicos.....	11

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS .....	12
2.2. FUNDAMENTACIONES .....	13
2.2.1. Fundamentación Filosófica .....	13
2.2.2. Fundamentación Pedagógica.....	15
2.2.3. Fundamentación Psicológica.....	16
2.2.4. Fundamentación Sociológica .....	16
2.2.5. Fundamentación Legal .....	17
2.2.5.1. La Constitución Política del Ecuador.....	17
2.2.5.2. Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017. ....	19
2.2.5.3. La Ley Orgánica de Educación Intercultural. ....	19
2.2.5.4. Código de la Niñez y Adolescencia.....	20
2.3.CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	21
2.3.1. Las actividades lúdicas.....	21
2.3.1.1. La lúdica y el desarrollo infantil .....	22
2.3.1.2. Etapas de las actividades lúdicas .....	23
2.3.1.3. La lúdica: El juego simbólico .....	28
2.3.1.4. Fases del juego en la lúdica .....	29
2.3.1.5. Componentes motrices respecto a la lúdica .....	30
2.3.1.6. El goce lúdico .....	31
2.3.2. Conceptualización de la psicomotricidad.....	35
2.3.2.1. Psicomotricidad y desarrollo.....	37
2.3.2.2. Niveles de la integración del yo al mundo:.....	38
2.3.2.3. El desarrollo psicomotor .....	40
2.3.2.4. Dimensiones de la psicomotricidad .....	40
2.3.2.5. Competencias y experiencias entre el primer y el tercer año.....	42
2.3.2.6. Clasificación de la psicomotricidad .....	44
2.3.2.7. La psicomotricidad en la Educación Inicial.....	46
2.3.2.8. Evaluación de la psicomotricidad .....	49
2.3.2.9. Desarrollo psicomotor de los niños hasta los seis años. ....	51

2.3.2.10. El desarrollo psicomotriz en base al currículo educativo.....	53
2.5. HIPÓTESIS.....	55
2.6. SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES .....	55
2.6.1.Variable independiente.....	55
2.6.2.Variable dependiente.....	55

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA**

3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO.....	56
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN .....	57
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	57
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	58
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES .....	60
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	62
3.7. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	62
3.8. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....	63
3.9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	65
3.9.1.Encuestas dirigidas a Padres de Familia.....	65
3.9.2.Análisis de la entrevista realizada a la directora.....	75
3.9.3.Análisis de la ficha de observación realizada a los niños.....	75
3.10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. ....	77

### **CAPÍTULO IV**

#### **LA PROPUESTA**

4.1. DATOS INFORMATIVOS .....	79
4.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	80
4.3. JUSTIFICACIÓN .....	81
4.4. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	82
4.4.1. Objetivo general .....	82
4.4.2. Objetivos específicos.....	82
4.5. FUNDAMENTACIÓN .....	82
4.6. METODOLOGÍA/PLAN DE ACCIÓN .....	84

4.7. ADMINISTRACIÓN .....	113
4.7.1. Organización estructural. ....	113
4.7.2. Organización funcional. ....	113
4.7.2.1. Funciones de la directora y subdirectora.....	113
4.7.2.2. Funciones de los docentes. ....	114
4.7.2.3. Funciones de los padres de familia. ....	114
4.8. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN. ....	115

## **CAPÍTULO V**

### **MARCO ADMINISTRATIVO**

5.1. Recursos.....	116
5.1.1. Institucionales .....	116
5.1.2. Humanos .....	116
5.1.3. Materiales .....	116
5.1.4. Económicos .....	116

### **MATERIALES DE REFERENCIA**

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	118
BIBLIOGRAFÍA.....	119
ANEXOS.....	122

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Contenidos</b>	<b>Págs.</b>
CUADRO No. 1.- Etapas del juego .....	34
CUADRO No. 2.- Ámbitos de desarrollo de la lúdica.....	35
CUADRO No. 3.- Fases evolutivas .....	52
CUADRO No. 4.- Funciones y procesos de la psicomotricidad.....	54
CUADRO No. 5.- Población.....	58
CUADRO No. 6 Muestra .....	59
CUADRO No. 7.- Variable independiente: actividades lúdicas .....	60
CUADRO No. 8. Variable dependiente: desarrollo psicomotriz.....	61
CUADRO No. 9. Proceso de información .....	64
CUADRO No. 10.- Conocimiento sobre el desarrollo psicomotor .....	65
CUADRO No. 11.- Qué es el desarrollo psicomotor.....	66
CUADRO No. 12.- Actividades para el desarrollo psicomotor.....	67
CUADRO No. 13.- Conocimiento de las actividades para la psicomotricidad ....	68
CUADRO No. 14.- Actividad lúdica para favorecer la psicomotricidad .....	69
CUADRO No. 15.- Actividades de recreación .....	70
CUADRO No. 16.- La lúdica para fortalecer el desarrollo psicomotor.....	71
CUADRO No. 17.- Aplicación de actividades para la psicomotricidad.....	72
CUADRO No. 18.- Contribuir al desarrollo psicomotor .....	73
CUADRO No. 19.- Importancia de desarrollar la psicomotricidad.....	74
CUADRO No. 20.- Datos informativos .....	79
CUADRO No. 21 Metodología/Plan de acción.....	84
CUADRO No. 22.- Previsión de la evaluación.....	115

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Contenido</b>	<b>Págs.</b>
TABLA N° 1 Población .....	58
TABLA N° 2 Muestra .....	59
TABLA N° 3 Conocimiento sobre el desarrollo psicomotor .....	65
TABLA N° 4 Qué es el desarrollo psicomotor .....	66
TABLA N° 5 Actividades para el desarrollo psicomotor .....	67
TABLA N° 6 Conocimiento de las actividades para la psicomotricidad .....	68
TABLA N° 7 Actividad lúdica para favorecer la psicomotricidad .....	69
TABLA N° 8 Actividades de recreación .....	70
TABLA N° 9 La lúdica para fortalecer el desarrollo psicomotor .....	71
TABLA N° 10 Aplicación de actividades para la psicomotricidad .....	72
TABLA N° 11 Contribuir al desarrollo psicomotor .....	73
TABLA N° 12 Importancia de desarrollar la psicomotricidad .....	74

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Contenidos</b>	<b>Págs.</b>
Gráfico No. 1.- Desarrollo psicomotor .....	65
Gráfico No. 2.- Qué es el desarrollo psicomotor .....	66
Gráfico No. 3.- Actividades para el desarrollo psicomotor .....	67
Gráfico No. 5.- Actividad lúdica para favorecer la psicomotricidad .....	69
Gráfico No. 6 Actividades de recreación .....	70
Gráfico No. 7.- La lúdica para fortalecer el desarrollo psicomotor .....	71
Gráfico No. 8.-Aplicación de actividades para la psicomotricidad .....	72
Gráfico No. 9.- Contribuir al desarrollo psicomotor .....	73
Gráfico No. 10.- Importancia de desarrollar la psicomotricidad .....	74



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 'ROSA ÁLAVA DE VICUÑA', CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016".**

**Tutor:** Lic. Luis Miguel Mazón, MSc.  
**Autora:** Mariela Aracely López Vera.

## **RESUMEN**

El desarrollo de las habilidades psicomotrices es uno de los principales problemas que se ha presentado en los niños de 3 a 4 años del Jardín "Rosa Álava de Vicuña", quienes poseen dificultad dentro de esta área de desarrollo, problema que permitió realizar la investigación sobre las actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades psicomotrices en ese período etario, cuyo objetivo fue determinar la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas para que los pequeños puedan tener un buen perfeccionamiento de las habilidades motrices. Acorde a esto se diseñó un marco teórico metodológico, describiendo aspectos fundamentales acordes a cada variable, de esta manera se proyectó la hipótesis para ver si mejoran las habilidades psicomotoras con la aplicación de actividades lúdicas. Esta interrogante fue confirmada con los resultados obtenidos de los instrumentos de recolección de datos, para esto se aplicó el tipo de investigación descriptiva, de campo y bibliográfico. Acorde a estos datos también se determinó que era necesario aplicar actividades lúdicas en los infantes, las que contienen acciones que ayudan al desarrollo de las habilidades motrices, como son juegos direccionados, donde ellos experimentan nuevas formas de fortalecer su área corporal y motriz. La investigación necesitó de diversos aspectos que fueron los soportes y que están anexados como respaldo para la credibilidad del estudio.

**Palabras claves:** actividades lúdicas, desarrollo psicomotriz.



## INTRODUCCIÓN

El desarrollo psicomotor cumple un papel muy importante en el desarrollo integral de los niños y fortalecerlo ha sido parte de la investigación, que se ha realizado en base a la propuesta de la aplicación de actividades lúdicas que de una u otra manera han contribuido al bienestar de los infantes.

Las habilidades psicomotoras básicas son las actividades que desarrollan las destrezas generales, que determinan las bases para la aplicación de actividades lúdicas, donde los niños aprenderán a correr, saltar, lanzar, coger, entre otras, siendo patrones psicomotores que cada vez son más evidentes observar en el Jardín "Rosa Álava de Vicuña".

Este proceso, que es innato en la niñez, no le permite realizar con facilidad movimientos básicos; por lo que necesitan de patrones generales donde le permitan, a través de varios movimientos simples, formar sus destrezas. Con la aplicación de la propuesta de las actividades lúdicas los infantes pueden mejorar sus destrezas y habilidades, logrando con la movilidad del cuerpo poder ejecutar una serie de actividades que permitan coordinar cada una de sus extremidades y partes de su cuerpo.

El cuerpo es la base de la psicomotricidad, y es ahí donde se debe trabajar para conseguir un buen desarrollo psicomotriz de los niños que diariamente asisten al Jardín "Rosa Álava de Vicuña".

Para lograr un buen desarrollo psicomotriz en los niños de 3 a 4 años, se realiza un estudio investigativo que permite obtener resultados favorables, dicha investigación tiene los siguientes contenidos metodológicos:

**Capítulo I:** Aquí se desarrolla, en sí, todo lo concerniente al problema de investigación, su formulación, justificación y objetivos a conseguir.

**Capítulo II:** En base a la descripción de la problemática se buscan ciertas bases teóricas como fundamentos filosóficos, psicológicos, pedagógicos, sociológicos y legales, los temas relevantes y el planteamiento de la hipótesis de trabajo con las respectivas variables investigativas.

**Capítulo III:** Se plasma en este capítulo la metodología con su enfoque, diseño y tipo de investigación, que ayudan a obtener y clasificar la información, darle la interpretación adecuada para el planteamiento de la solución a la problemática.

**Capítulo IV:** Una vez concluido los pasos investigativos, se elabora la propuesta de investigación que es la aplicación de actividades lúdicas para el fortalecimiento del desarrollo psicomotor, clasificando cada una de las actividades y verificando el logro alcanzado con su aplicación en los niños.

**Capítulo V:** Toda investigación necesita de recursos, y es la que se plasma en el presente capítulo, que ayuda a conseguir los objetivos trazados.

La investigación requiere de materiales de referencias, como cronograma y bibliografía, que son anexados para darle la credibilidad a la investigación realizada.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1.TEMA**

**"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 'ROSA ÁLAVA DE VICUÑA', CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016".**

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Lograr un buen desarrollo psicomotor en los niños a través de la aplicación de diversas actividades lúdicas, actualmente, es un tema que ha generado múltiples investigaciones, empezando por Piaget, Freobel, Montessori, entre otros, quienes establecieron determinadas formas estratégicas, que constituyen modelos actuales a utilizar por los docentes para fortalecer esta área tan significativa y poder ejecutar otros aprendizajes.

En Latinoamérica, el proceso de las innovaciones curriculares ejecutadas en los distintos sistemas educativos de las naciones, están abriendo paso al cambio escolar, donde se intensificó el proceso de carácter lúdico. Se puede citar el modelo educativo aplicado en Venezuela, al respecto (Méndez y Valbuena, 2009) manifiestan que: “Con la lúdica se pueden desarrollar clases psicomotrices significantes, donde el docente imparte sus conocimientos con el predominio de

procesos en el cual los estudiantes son los protagonistas”. Es importante destacar que a partir de las dos últimas décadas se han planteado ciertos cambios significativos en las estrategias, siendo diversas las exposiciones relacionadas con el tema.

En la provincia de Santa Elena se denotó que muchos infantes poseen dificultad en su área psicomotriz cuando ingresan a la educación general básica, esto, porque en su etapa inicial no han sido correctamente estimulados para obtener un buen desarrollo, en las cuales ha sido escasa la aplicación de las actividades lúdicas.

### **1.2.1. Contextualización**

Fortalecer la psicomotricidad es base primordial para desarrollar la motricidad gruesa y fina, esencial para los niños cuando entran en la lectoescritura, aspecto que debe fortalecerse en los niveles iniciales. Los niños son vulnerables siempre que no obtienen un buen desarrollo psicomotriz como resultado de la falta de estimulación temprana en esta área, de ahí que se deban atender sus necesidades como prioridad. Desarrollar la psicomotricidad es muy importante, ya que el niño tendrá la capacidad de movilizar todo su cuerpo a medida que va creciendo y vaya aplicando actividades que le permita lograrlo.

En el tiempo presente existen varias dificultades en el crecimiento y desarrollo de los niños, ya que para desarrollar la psicomotricidad se necesita del movimiento corporal, y muchos padres de familia impiden a los pequeños desarrollarlo, pues piensan que solo buscan "ensuciarse" y además, que esta clase de actividad no logra un beneficio para sus hijos. Esta falsa percepción familiar ha hecho que se

crea este misticismo paradigmático, que lo único que ha logrado es tardar el desarrollo integral de los infantes, pues se les está privando de algo fundamental, el desarrollo psicomotriz.

Un buen desarrollo integral, en el área psicomotora, necesita diversas actividades lúdicas, pero al no contar con un personal totalmente capacitado y preparado para desarrollar la psicomotricidad en los niños, ocasiona que no se les estimule como debe ser.

El desarrollo psicomotriz es parte esencial del desarrollo integral y en los primeros años de la formación de los niños se observó que solo se estimula la parte activa referida a realizar tareas escolares como: rasgado, torchado, entre otras, que si bien es cierto son esenciales para los infantes, deben poseer una capacidad psicomotriz para realizarlo; es por esta razón, que viendo estas dificultades en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", se plantea la elaboración de actividades lúdicas para estimular el desarrollo psicomotor en la etapa infantil.

Esta propuesta educativa, proyectada en la presente investigación, busca en el ámbito escolar desarrollar la motricidad fina y gruesa de los niños, a través del fortalecimiento psicomotor.

### **1.2.2. Análisis crítico**

La escasa creatividad y recursos lúdicos recreativos es una realidad que influye de una u otra manera en el desarrollo integral de los niños, lo cual repercute de manera directa en su educación.

La psicomotricidad juega un papel muy importante en el desarrollo evolutivo del niño, pues desde muy pequeño, y por naturaleza, manifiesta su primera reacción motriz en base al juego lúdico. No todos los juegos lúdicos son de carácter educativo, para esto se debe tener conocimiento de qué ejercicio recreativo se debe aplicar para fortalecer la psicomotricidad en los infantes.

Para que en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña" se desarrolle la psicomotricidad es necesario que las actividades lúdicas sean planificadas, las mismas deben ser analizadas en su forma de aplicación y logros a obtener.

Para lograr un buen desarrollo en cada una de las áreas de aprendizaje de los niños se debe aplicar la creatividad en actividades lúdicas existentes, pues casi siempre los pequeños tienden a aburrirse ante ejercicios repetitivos.

Dentro de la propuesta investigativa se pretende insertar actividades lúdicas con una metodología diferente que, en primer lugar, desarrolle la psicomotricidad en los niños, y en segundo plano, estimule en ellos la socialización y la adaptación al entorno en el que se desenvuelven.

### **1.2.3. Prognosis**

La aplicación de las actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotor permitirá que los niños tengan agilidad en su cuerpo y que puedan adaptarse de una manera más precisa al desarrollo de la escritura. La intervención adecuada a los problemas de aprendizaje se logra aplicando desde el nivel inicial actividades lúdicas psicomotrices, lo cual incide en su desarrollo integral, físico y emocional.

La no aplicación de actividades lúdicas en el nivel Inicial, repercute en su capacidad psicomotriz; lo que, en un futuro, podría ocasionarles lesiones leves o graves en su desarrollo físico. Para ello, esta iniciativa propuesta tiene como objetivo desarrollar la capacidad motriz en base al fortalecimiento de la psicomotricidad, utilizando actividades lúdicas acorde a la edad de los niños.

#### **1.2.4. Formulación del problema**

¿Cómo incide la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016?

#### **1.2.5. Preguntas directrices**

Para tener una óptica más clara sobre la problemática se ha desarrollado un lineamiento con preguntas claves para el buen desarrollo de la investigación.

¿Qué se quiere evidenciar con la falencia en el desarrollo psicomotor de los niños?

¿Cómo se logrará evidenciar esta problemática del desarrollo de la psicomotricidad en el campo educativo?

¿En dónde se desarrollará la investigación para poner en evidencia estos problemas psicomotrices?

¿Por qué es importante desarrollar la psicomotricidad con actividades lúdicas?

¿Qué beneficios se conseguirá en el desarrollo psicomotor con la investigación y propuesta a realizar?

¿Quién, cómo y cuándo se desarrollará la investigación y el planteamiento de la propuesta de las actividades didácticas para fortalecer el desarrollo psicomotor?

¿Qué se plantea lograr en la niñez a través de la psicomotricidad?

¿Cómo contribuirá en la niñez la aplicación de actividades lúdicas para la estimulación del desarrollo psicomotor?

### **1.2.6. Delimitación del objeto de investigación**

**Campo:** Educación Inicial

**Área:** Didáctica

**Aspecto:** Psicomotricidad.

**Tema:** "Actividades lúdicas para estimular el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial 'Rosa Álava de Vicuña', cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016".

**Problema:** Escasa aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor.

**Propuesta:** Aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

**Delimitación temporal:** Será desarrollada la investigación en el 2º Quimestre del año 2015-2016.

**Delimitación poblacional:** niños de 3 a 4 años.



**Delimitación espacial:** Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", barrio Rocafuerte, cantón La Libertad.

**Delimitación contextual:** la investigación se realiza bajo el contexto de la psicomotricidad infantil en los niños de 3 a 4 años.

### **1.3.JUSTIFICACIÓN**

A través de este estudio de investigación se demostrará el rol que tiene la aplicación de las actividades lúdicas de forma estratégica, en el proceso del desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña".

El estudio es **importante** porque define la necesidad de aplicar diversas actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad infantil, a la vez, con su ejecución, posibilita que los niños tengan un buen desempeño corporal, además, los niños aprendan a ser exploradores, creativos, que utilicen su imaginación dentro de su entorno familiar y escolar. Mediante las actividades lúdicas ellos tienen un campo abierto para desarrollar múltiples aprendizajes que necesariamente, necesitan de la participación activa del docente, quien es el facilitador de las oportunas actividades.

La investigación toma **importancia** debido a que se mejorará el pensamiento creativo de los infantes para construir y ser innovadores en sus propios trabajos escolares. Es significativo señalar que la actividad lúdica juega un papel transcendental en el desarrollo infantil, que al incursionarlo y aplicarlo en los niños de 3 a 4 años los ayudará a desenvolverse en diversas áreas.

La aplicación de la actividad lúdica es importante como recurso didáctico pedagógico, preventiva de diversos problemas en los infantes que se originan al no haber un buen desarrollo psicomotor en sus primeros años de vida y que pueden evitarse en el proceso educativo.

La investigación es necesaria debido a que los docentes no han aprovechado el uso y aplicación de las actividades lúdicas correctamente, afectando así el buen desenvolvimiento de los niños, siendo importante a esta edad potenciar su imaginación creativa mediante juegos y diversos recursos pedagógicos.

La investigación sobre la aplicación de las actividades lúdicas es de gran **utilidad** para el desarrollo psicomotor, el que posibilita que los niños mejoren su aprendizaje en diversas áreas y fortalezcan sus área corporal, siendo más habilidosos con su manos, aprendizaje significativo para posteriores años escolares.

La investigación sobre la aplicación de las actividades lúdicas **beneficiará** a la niñez de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", debido a que desarrollarán su área psicomotriz. Al respecto, los padres de familia podrán aportar en la ejecución y desarrollo de actividades de carácter lúdico para fortalecer la creatividad de los estudiantes.

El proyecto se muestra **factible**, pues beneficiará a la niñez que asiste diariamente al Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", donde se cuenta con el apoyo de la autoridad escolar, de los docentes, padres de familias y sobre todo de

la participación de los niños que son el pilar fundamental para llevar a cabo el estudio investigativo.

## **1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. Objetivo General**

Proponer actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Caracterizar el estado actual de los niños de 3 a 4 años en el área psicomotriz en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.
- Analizar los fundamentos teóricos-metodológicos de las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor.
- Seleccionar las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años.
- Aplicar las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS**

Las actividades lúdicas para fortalecer la estimulación del desarrollo psicomotor en los niños de 3 a 4 años son esenciales a fin de fomentar en ellos el desarrollo en esta área tan importante. En un estudio realizado por (Ilbay, 2011) sobre la aplicación de actividades lúdicas que fortalecen el área psicomotriz, a través de un estudio descriptivo y una modalidad cualitativa, concluye que es fundamental fortalecer el área para que los niños desarrollen su motricidad fina y gruesa.

En otro estudio realizado por (Amaguaña, 2010) sobre el desarrollo psicomotor a través del uso de materiales, mediante el cual buscaba determinar la característica e importancia del desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años, llega a la conclusión que: "Es importante conocer y saber seleccionar recursos lúdicos adecuados para desarrollar la psicomotricidad".

Para desarrollar la psicomotricidad en los niños es importante que los docentes, acorde a la planificación curricular, atiendan las necesidades de los mismos, aplicando diversas acciones y actividades lúdicas que conlleven a mejorar la educación y formación estudiantil. De acuerdo a estos aspectos se puede verificar la importancia que hoy en día tiene el desarrollo psicomotriz en los niños y el uso y la aplicación de actividades lúdicas que logren desarrollar la psicomotricidad; tomando en cuenta como propuesta investigativa, fortalecer el desarrollo psicomotor de los infantes y adaptarlo de forma integral al entorno.

## **2.2. FUNDAMENTACIONES**

### **2.2.1. Fundamentación Filosófica**

El filósofo (Coste, 2010), manifiesta que: "La psicomotricidad es un nudo que ata psiquismo y movimiento". La psicomotricidad viene siendo un enlace que coordina la mente o pensamiento con la acción que se pueda ejecutar, es decir, que para realizar un movimiento motriz es necesario planear.

Con las actividades lúdicas psicomotrices se logra que los niños adapten su cuerpo, pues de aquellos movimientos dependerá cómo evolucione y acoja el aprendizaje escolar. Es necesaria la introducción explicativa de cada una de las actividades propuestas. Para esto es imprescindible realizar una breve charla con ellos a fin de motivarlos a movilizar su cuerpo y adaptarse al sistema motriz educativo.

Con esta connotación, a base de la implementación de las actividades lúdicas, se trata de lograr adaptar a los niños a un sistema psicomotriz que les permita desarrollarse de manera integral. Las acciones a desarrollar pueden ser variadas, que propicien ampliar la psicomotricidad en los niños.

Uno de los grandes precursores de las teorías del aprendizaje, Jean Piaget (1935) citado por (Caballero, 2012), en su teoría sobre psicología genética, describe los conceptos básicos sobre la formación de la inteligencia, que sigue siendo fundamental para comprender el desarrollo psicológico del niño.

Sus ideas básicas consisten en que:

1. Las funciones mentales se inscriben en la evolución del ser humano (aspecto psicogenético del desarrollo).
2. El individuo establece una interrelación con el medio ambiente (aspecto psicosocial del desarrollo).

Piaget, dado los resultados de su estudio teórico, para descubrir o darle formalidad y credibilidad al mismo, comenzó a describir la etapa evolutiva de los infantes, con lo que pudo darle una razón más valedera a su teoría, él clasifica de forma general la etapa de los pequeños entre 2 a 7 años como la etapa donde se capta el lenguaje. En este período el infante desarrolla la capacidad de representar las cosas de forma simbólica con hechos reales (imitación) y las pone de manifiesto a través de diversas formas. Ejemplo: imitar sonidos del entorno, imitar gestos de los adultos, etc.

Otra de las teorías que ha aportado al estudio y desarrollo evolutivo infantil es el que realizó María Montessori por el año 1907, basando su estudio en la observación científica y demostrando la capacidad que tenían los niños y niñas para aprender a través de la manipulación de objetos, aspectos que la llevaron a considerar el ambiente y tipo de materiales a utilizar para lograrlo. Además de crear una gama de materiales para desarrollar la motricidad, introdujo en el aprendizaje la aplicación de diversos ejercicios prácticos que permiten desarrollar los movimientos de las manos y los dedos.

Al analizar esta teoría, con la investigación y propuesta a aplicar, se adoptarán actividades didácticas que permitan desarrollar la parte psicomotora de los niños.

Estos ejercicios serán prácticos, tomando como referencia actividades prácticas del entorno, las que comúnmente se realizan, pero con un toque creativo. Ejemplo: aplicar el cometa, los niños hacen “volar el cometa” y mientras jalan de forma seguida la piola, desarrollan la movilidad de las manos y los dedos.

### **2.2.2. Fundamentación Pedagógica**

De acuerdo con la pedagogía educativa, la psicomotricidad se especifica en coordinar la secuencia de los movimientos finos y gruesos, utilizando actividades didácticas o técnicas que faciliten realizarlo, introduciendo a los niños en la práctica de movimientos para movilizar el cuerpo, factor base de la psicomotricidad.

(Moya, 2010), expone que “la psicomotricidad son interrelaciones de coordinación del cuerpo que se activan cuando los niños realizan movimientos laterales o de ritmo”. Son movimientos espontáneos que se originan en la interrelación de los estímulos procedentes de su ambiente natural con su propio cuerpo y dependen de la información que les ofrecen sus procesos perceptivos.

Para lograr lo mencionado por Moya, en la propuesta de la tesis investigativa se trata de coordinar cada una de las actividades lúdicas, que serán ejecutadas para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años. Estas actividades se aplicarán siguiendo una secuencia en la que cada uno de los ejercicios serán ejecutados con referencia del ambiente. Ejemplo: se adoptarán situaciones cotidianas como cruzar la carretera, imitar medios de transporte, entre otros, aplicando la psicomotricidad gruesa.

### **2.2.3. Fundamentación Psicológica**

La psicomotricidad según (Soto, 2011) es la relación que existe entre razonamiento y movimiento. La psicología dentro de la psicomotricidad es un factor clave, pues permite comprender para hacer, es decir, el niño adopta en su mente distintas formas de actividades hechas por los adultos para luego imitarlo. La psicomotricidad se refiere básicamente al movimiento, pero posee connotaciones psicológicas, donde el movimiento no desarrolla únicamente aspectos físicos como: agilidad, potencia, velocidad, sino sirve para algo distinto, como para el desarrollo global del individuo.

Para desarrollar la psicomotricidad, los docentes que se relacionen de manera directa con los niños tendrán que conocer, a qué edad es imprescindible aplicar dichas actividades lúdicas y cuáles ayudan de una mejor manera en la psicomotricidad infantil. En la investigación y propuesta se adoptará una variada gama de actividades a ejecutar con los niños, todas de carácter educativo, para que, de esta forma, se desarrolle de manera efectiva la psicomotricidad infantil.

### **2.2.4. Fundamentación Sociológica**

Sociológicamente (Núñez y Fernández, 2012) expresan que: "La psicomotricidad es un conjunto de técnicas para estimular el cuerpo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. Su objetivo es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno", logra desarrollar al niño en un sistema de movimiento y pensamiento, también lo adapta al entorno sociológico, donde estos podrán interactuar con los demás su percepción motriz.



Desarrollar la psicomotricidad, es algo social, pues el entorno es un factor clave, juega un rol de suma importancia; de ahí que se necesiten aplicar actividades lúdicas. Adaptar a los niños al entorno mientras se desarrolla cada una de las actividades, es un tema clave dentro de la propuesta, para esto será necesario que puedan desarrollar la psicomotricidad sin complejidad. La interacción que cada uno de los niños mantenga con el medio donde se desenvuelven, es un factor clave para desarrollar la psicomotricidad, por lo que cada uno de los ejercicios que se proponen será utilizado en el entorno, donde el infante podrá realizarlo de manera espontánea, lo cual le permitirá acoplar su sistema motriz a su desarrollo integral.

Las actividades lúdicas permiten gran variedad de movimientos para el desarrollo psicomotor, aspectos que están muy relacionados, ya que para planificar y realizar acciones adaptativas es necesaria la información perceptiva sobre las propiedades relevantes del entorno, del propio cuerpo y de las relaciones entre ambos. Adaptar el entorno para lograr un buen desarrollo de la psicomotricidad es parte de la propuesta investigativa, donde se acoplará un ambiente espacioso para la realización de las actividades didácticas motrices.

## **2.2.5. Fundamentación Legal**

### **2.2.5.1. La Constitución Política del Ecuador**

#### **Título II: Derechos: Capítulo segundo: Derechos del Buen Vivir**

#### **Sección quinta: Educación**

**Art. 27:** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente

sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La tesis investigativa se enmarca dentro del plano constitutivo legal, donde brinda la pauta de ser copartícipes en potencializar las capacidades y las diferentes competencias educativas, ya que se proponen actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños.

### **Sección primera: Educación**

**Art. 343:** El Sistema Nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

La finalidad de la Educación Nacional es principalmente potenciar las capacidades de cada uno de los ecuatorianos, por esta razón este artículo permite y viabiliza la ejecución de este estudio investigativo que busca, entre otras cosas, fortalecer el desarrollo de las capacidades psicomotoras desde la etapa infantil. Todos estos análisis legales nos permiten ser copartícipe del avance de la educación.

### **2.2.5.2. Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017**

#### **Principios para el Buen Vivir**

**Hacia el cumplimiento de derechos universales y la potenciación de las capacidades humanas.**

Para que los individuos ejerzan sus capacidades y potencialidades es necesaria una distribución igualitaria de las condiciones de vida. Solo si se dispone de los recursos necesarios podrán realizarse los proyectos individuales.

**Objetivo 2.** Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

b. Mejorar la calidad de la Educación Inicial.

g. Fomentar la evaluación contextualizada de los logros educativos de los estudiantes.

Ser parte del avance educativo para disminuir los índices negativos del aprendizaje nacional, es otro punto que se trata de poner de manifiesto en la tesis investigativa, todo con el objeto de contribuir a mejorar la educación ecuatoriana.

### **2.2.5.3. La Ley Orgánica de Educación Intercultural**

#### **Título I: De los principios generales**

#### **Capítulo Único: Del ámbito, principios y fines**

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

**p. Corresponsabilidad.**

- La educación demanda corresponsabilidad en la formación e instrucción de los niños y adolescentes y el esfuerzo compartido de estudiantes, familias, docentes, centros educativos, comunidad, instituciones del Estado, medios de comunicación y el conjunto de la sociedad, que se orientarán por los principios de esta ley.

La educación requiere, según la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador, la instrucción y formación de las diversas capacidades de los niños, el potenciarlo será una tarea que logrará tratar con cada uno de los problemas psicomotrices que se presenten; para esto se diseñarán cada una de las actividades didácticas, a fin de fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad en la etapa infantil.

Estos artículos favorecen al planteamiento de la investigación, donde se desarrollará la psicomotricidad en los niños a través de actividades didácticas, de acuerdo a la edad de los infantes.

**2.2.5.4. Código de la Niñez y Adolescencia.**

**Libro Primero: Los niños y adolescentes como sujetos de derechos.**

**Título III: Derechos, garantías y deberes**

**Capítulo II: Derechos relacionados con el desarrollo**

**Art. 38.-** Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño y del adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

Desarrollar las capacidades de los infantes implica sumergirlos en un mundo de aprendizaje experimental, pues a través de las actividades didácticas que se propondrán en el manual se logrará que sean prácticos, a fin de desarrollar su psicomotricidad, lo que les permitirá fortalecer y potenciar su aprendizaje educativo.

### **2.3. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES**

#### **2.3.1. Las actividades lúdicas**

El juego constituye un elemento lúdico muy importante en el desarrollo integral del niño, donde usa su creatividad para desarrollarlo. Las actividades lúdicas le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias, explorar su mundo, descubrir nuevas formas de relacionarse con sus amigos, crear y asimilar cada una de las enseñanzas que les imparten sus docentes. A través del juego el niño se expresa y se conoce tal como es.

Por medio del juego los docentes pueden realizar observaciones para verificar el desarrollo evolutivo de los distintos aspectos que poseen los infantes, también se pueden detectar problemas y trastornos que están ligados al pensamiento creativo. Es decir, cuando los niños no juegan por su propio instinto infantil pueden proyectar negativas apariencias que son representadas en sus actitudes. Otras oportunidades de progreso que ofrece el juego es que desarrolla habilidades motrices, favoreciendo su aspecto cognitivo.

### **2.3.1.1. La lúdica y el desarrollo infantil**

(Ballesteros, P, 2011) p.21. Menciona que: "La actividad lúdica es clave en el desarrollo adecuado de los infantes", lo cual contribuye al proceso de maduración sensoriomotor, mejora las condiciones de independencia del infante y a través de los movimientos va adquiriendo cierta coordinación en su cuerpo, desarrolla el equilibrio, lo capacita para que desarrolle su expresión corporal, aprende el dominio y manipulación de diversos objetos, además, sus destrezas se van afianzando.

A través de la actividad estratégica lúdica el niño conoce su mundo exterior, aprende y se interrelaciona de forma armoniosa con sus demás compañeros. En los primeros años de vida de los infantes se les debe motivar y educar con las actividades lúdicas, lo que representa su mayor expresión de aprendizaje.

Todas las actividades lúdicas que se apliquen en el aula de clases deben aportar a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de la mayor parte del cuerpo de los infantes, deben conducirlo a la exploración de su mundo exterior, a la construcción de nociones básicas, a liberar tensiones y a relacionarse con los demás. A los niños no debe privárseles del juego, todo lo contrario, debe ser desarrollado en todas las etapas del crecimiento, utilizarlo como instrumento para la socialización infantil. Cuando se les incentiva, ellos y ellas aprenden a desenvolverse; se transforman en prácticos y creativos en todas sus acciones.

Según el niño va creciendo los juegos deben irse potenciando para la socialización y las buenas relaciones. El juego va evolucionando a medida que el niño

desarrolla y descubre la vida social y su nivel afectivo y emocional; brindándoles satisfacción, confianza y seguridad, lo que les permite vivir experiencias y satisfacer sus impulsos; siendo tarea del docente cuidar que no se tornen agresivos.

### **2.3.1.1. Etapas de las actividades lúdicas**

No se pueden fijar las edades de aparición de las distintas etapas de juego, ya que depende de las características individuales y del entorno en que se desarrollan las actividades lúdicas. Las distintas formas de juego que se corresponden con las etapas evolutivas del desarrollo del niño son correlativas y la aparición de una etapa no supone la extinción total de la anterior.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del desarrollo infantil. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano para comunicarse, sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser humano frente a la vida y a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en estos espacios cotidianos en que produce disfrute, goce,

acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

La lúdica es un concepto difícil de definir, pero se siente, se goza, se vive y se le reconoce en muchas de las prácticas culturales ligadas al proponer, recrear, imaginar, explorar; frecuentemente es considerada como una transgresión a esta actividad.

**La lúdica:** son muchas las teorías existentes alrededor de la lúdica, de los juegos, pero son muy pocos los planteamientos que se han hecho desde la Neurociencia. Este es el reto que asume este ensayo al preguntarse inicialmente como hipótesis de trabajo ¿Qué sucede en el cerebro cuando una persona juega? ¿Qué pasa cuándo se lee algo que apasiona? ¿Qué sucede cuando se crea algo nuevo para uno mismo, aunque para el observador sea una reproducción? En síntesis, ¿Qué sucede con el tiempo y el espacio en el jugar creador?

Respecto a lo anterior es necesario señalar un camino a esta reflexión un tanto paradójica, pues es difícil resolverla con los conocimientos que actualmente existen. En este sentido cabe destacar el camino metodológico. Para iniciar un proceso de cálculo teórico es necesario plantear que en los momentos de flujo creativo el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer; propicia el acto creador. Esta zona de característica neutra se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo; producto, este último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador.



Para entender lo antes expuesto es necesario apartarse de las teorías conductistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo observable, lo mensurable... También es necesario desligarse de las teorías de psicoanálisis que solo estudian el juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo.

El juego se encuentra en una extensión potencial entre el infante y el espacio, el cual le permite entrar al terreno de la creatividad, el pensamiento y lógicamente el uso de los símbolos. En el cruce de las dos zonas anteriores se produce un auto ordenamiento que posibilita la acción misma del juego; facilitando que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio de placer libertario que solo se obtiene en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, sin límites o espacios predeterminados. La libertad que produce el juego en este sentido es similar a la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento.

El juego como una tercera zona de carácter paradójico permite reafirmar al mismo tiempo lo interno y lo externo como ausencias y como presencias, similar a lo que ocurre en los sueños; es decir, donde se unen el caos y el orden para presentar un ambiente propicio a la libertad de pensamientos. El caos que produce el sueño es similar al caos de la locura. Según Luis Carlos Restrepo (2010): "No como lo pregona el sentido común, una irrupción del desorden, sino precisamente todo lo

contrario: un exceso de orden y control que asfixia en su cuna a cualquier conato de libertad".p.14.

En los momentos lúdicos el tiempo y el espacio se desvanecen por completo para llenarse de un flujo caótico en el cual es necesario desorganizar para crear, he ahí el secreto de la creatividad. Lo anterior solo se hace acercándose sin temor a los límites de la locura misma; es en esta forma, que el desorden y no el orden, produce la creatividad.

Al respecto Briggs y Peat, (2011). P.17. afirman: "Para ser creativos se requiere tener las sensaciones de saber, pero no saber de lo incorrecto, de la vacilación, de lo contrario, de la alegría, el descontrol y la aceptación de los rasgos de la realidad y de sus propios procesos mentales; es decir, todas facetas del caos creativo".

Desde esta perspectiva teórica, solo en el juego el hombre puede ser libre para crear, siendo este el espacio más corto que hay entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad. En los estados de flujo lúdico el cerebro se encuentra en reposo, es decir, se encuentra listo para múltiples asociaciones; pero no en forma almacenada como cuando el ser humano se encuentra frente a un terminante problema social o de tipo cognitivo.

Los límites que separan la lúdica poseen una doble característica: tienen y no tienen existencia propia, sujetan al mismo tiempo lo interno y lo externo, separándolos; produciendo reacciones reversibles que implican racionalidad o sentimientos con base cognitiva, demostrando alegría, goce, humor. De esta forma se crea una nueva simbolización, un nuevo espacio que atraviesa el orden y el

desorden en lo emocional y lo creativo, fusionando de forma experimental o creativa.

En el acto creativo coinciden tanto la complejidad y la simplicidad de una forma asociada, similar a la de un bosque nativo. Cada uno aporta a la mezcla, pero cada uno necesita del otro en un plano de interacciones y de retroalimentaciones que permiten que la simplicidad y la complejidad se transfiguren constantemente. Existen el tiempo y el espacio ideal para el acto de crear o desorganizar.

Todo juego requiere motivación y emoción para ingresar en una dimensión creativa, en la cual la acción experta del mismo se expande con el tiempo para detenerse de una forma singular y diferente; el tiempo experimentado por el infante creador es muy distinto al tiempo mecánico del reloj.

El tiempo de la zona del aspecto lúdico fluye adelante y hacia atrás, se desliza alrededor de las limitaciones, recuperando la concepción de tiempo; es en este sentido que jugar implica moverse; es esto lo que en síntesis sucede cuando un adulto con problemas cotidianos juega con el infante, es decir, no se encuentra el verdadero significado de lo lúdico en el juego. En los procesos de desarrollo psicosocial es un hecho evidente que los pensamientos se vivan con mayor intensidad en los niños, que a medida que van creciendo, algunos se convierten en arte y creatividad, expresada en multiplicidad de representaciones artísticas. Muchos niegan su existencia, sin comprender que cada persona lleva un niño dentro de sí mismo.

La lúdica, en el origen del pensamiento del niño, transforma y recrea el mundo cuando se apropia del juego de las palabras, a través de infinidad de manipulaciones lúdicas como las que se refieren al uso de los sonidos, el chupeteo, el uso del sonajero, etc. Estos hechos están ligados con el lenguaje materno, que le permite al niño nombrar y mostrar objetos en forma simbólica (2-3 años), marcando para este la iniciación a la complejidad del mundo simbólico.

### **2.3.1.2. La lúdica: el juego simbólico**

Se inicia a la edad de los 2 años y se prolonga hasta los 6 años aproximadamente, aparece cuando el niño ha adquirido la capacidad para la representación. Esta iniciativa de aplicación de los juegos como actividad lúdica está ligada al logro de los propios aprendizajes, entre ellos: las habilidades motrices, el desarrollo del lenguaje, la capacidad para la autonomía como parte del pensamiento creativo.

El juego aplicado en los niños ejerce una capacidad simbólica global, realizando acciones de ficción como si fueran reales. Retienen objetos, imitan personajes y realizan representaciones de diversas situaciones acorde a su capacidad lúdica. Mantienen una distancia con la realidad, la recrean y la interpretan mediante símbolos, como soportes de la invención de la acción del juego lúdico; también aprenden a separar cada significado de los objetos, que a su edad, opera a la vez con las acciones que ejecutan y mejoran su pensamiento creativo.

El juego simbólico se hace presente en los niños a partir del desarrollo de la función simbólica, que se convierte en el elemento fundamental de la actividad cognitiva durante la etapa de la evolución del estadio pre-operacional y que

supone la clave para la transición desde la inteligencia práctica del infante sensorio motor a la inteligencia conceptual. Los primeros juegos que realizan y experimentan los infantes son individuales. Cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero. A esta ausencia de cooperación se refiere Piaget cuando define el juego simbólico como egocéntrico, centrado en los intereses y deseos de cada jugador particular.

El juego simbólico no debe ser la mera repetición de un proceso usual ni tiene un tiempo marcado. Dura mientras se divierten, y puede desarrollarse y finalizar de muchas formas y maneras. La diferencia del juego simbólico y la actividad lúdica es la creación de una situación imaginaria, la aparición del componente de ficción.

El juego tiene una función que actúa para remediar algo. En él se pueden representar situaciones de la vida real como aprendizaje significativo y dar el desenlace deseado. Al jugar, el niño domina la realidad que permanentemente lo domina. No es una tarea productiva sino transformadora, que actúa de forma global para la reconstrucción e interpretación de la realidad, imprimiéndole un significado personal. El juego simbólico ayuda a la iniciativa del proceso para conseguir resultados evolutivos en diversas áreas de desarrollo integral y además, a través él, los estudiantes aprenden a ser creativos para investigar y encontrar solución a lo que desean y al ritmo que les conviene.

### **2.3.1.3. Fases del juego en la lúdica**

Reich, (2009) p.225: "El placer que producen los juegos se da en los vasos sanguíneos, se sienten hasta ligeras sensaciones agradables". En el juego hay

cuatro fases que tienen semejanzas, la primera se encuentra ligada al deseo, al impulso lúdico que produce el juego; seguidamente el juego produce en toda la corporalidad humana un estado de felicidad que determina la duración del mismo.

Luego aparece una tercera fase de transición en la que el sujeto entra en un estado de relajación, en la que el gozo se puede convertir en felicidad. Por último, el cerebro se ve en la necesidad de descargar una serie de emociones. En estos procesos se produce la imaginación, la fantasía, e inclusive, estados elevados de conciencia humana inherentes a la espiritualidad humana.

#### **2.3.1.4. Componentes motrices respecto a la lúdica**

Es necesario precisar que cuando el niño juega, el placer que se produce en ellos tiene componentes motrices y multisensoriales, que se interpenetran para facilitar en todo el cuerpo un placer. En éste la tensión que se produce requiere de una descarga que origina uno de los placeres más gratificantes. De igual forma, las tensiones lúdicas que origina el juego también requieren de descargas equivalentes que comprometen la estructura corporal. La diferencia de este proceso está, en que hay un proceso localizado de expansión y contracción que produce gran goce; mientras, el juego suscita gran cantidad de respuestas en todo el cuerpo, proporcionadas por la acción del sistema que estimula todas las moléculas de la emoción.

Es necesario precisar que no todos los juegos cumplen con la complacencia ligada a fortalecer la autoconciencia, la autorrealización, que son los estados principales del desarrollo cognitivo-moral en el que se adquiere conciencia de lo que es y de

todo su entorno físico, psíquico y emocional, a diferencia de la suma de gozos que puede proporcionar una actividad lúdica.

También, cuando adquiere el sentido de libertad y aprende infinidad de conocimientos, que le van a permitir poder sobrevivir en un determinado contexto cultural.

#### **2.3.1.5. El goce lúdico**

El goce lúdico es un placer excesivo que envuelve al niño en todo el espacio psíquico, en el cual la felicidad se aprecia consciente e inconscientemente, pero no se toma conciencia de ella, debido a que solo se siente. El sentido de la vista es fundamental con respecto al placer producido en el juego, ya que durante cualquier actividad lúdica aumenta la agudeza de la visión. De igual forma la visualización actúa sobre la salud y la felicidad al desarrollar la disponibilidad.

Los procesos lúdicos que proporciona el juego se encuentran caracterizados por la emocionalidad y el placer, distribuidos por todos los sentidos y los nervios del cuerpo humano y no solamente por las emociones ligadas por el sistema límbico. Es así, que es necesario replantear la proposición de Descartes. De esta forma, todo el universo de la piel humana se encuentra atravesado por la emocionalidad, antes que por la racionalidad.

De otro lado, el placer en el juego debe ser considerado en gran parte, como un proceso de carácter secundario en la actividad lúdica, ya que si el goce se convierte en el fin del juego no cumple a pleno con las funciones de ayudar a la

plasticidad cerebral, ni mucho menos actúa sobre el desarrollo de la integralidad humana. Es triste señalar que muchos padres, educadores, utilizan el juego para suministrar solo placer y goce. En este sentido la lúdica tampoco debe considerarse como un medio o como un fin, ni mucho menos como un mecanismo de expresión. Simplemente es una actitud o predisposición humana para que a través del impulso lúdico se pueda darle sentido a la vida y de esta forma acercarse a la autorrealización del cuerpo y espíritu.

La lúdica es algo inherente a la existencia humana, que existe desde las fases embrionarias y acompaña hasta la muerte. A través de la lúdica se puede afectar e interactuar con el otro en un universo atravesado por el juego, el sentido del humor, el arte que producen afectaciones que invaden toda la corporalidad humana, en una danza de emociones que nos permite introducirnos a las esferas más elevadas del desarrollo de la inteligencia humana.

#### **2.3.1.6. El rompimiento y la lúdica**

Con respecto a las relaciones del juego con la lúdica, el niño cuando juega, se aísla de la naturaleza y del contexto, es decir, abre una brecha en su relación con el entorno físico, emocional y psíquico; para poder entrar a mundos ilusorios, imaginativos, fantasiosos que tienen una dinámica muy diferente al mundo real. Esta dimensión es similar a los sueños, donde el pequeño encuentra capacidad y respuesta a sus deseos y demandas inconscientes e instintivas.

En el juego, al igual que en el enloquecimiento, existe un rompimiento en la relación consigo mismo, es decir, en este estado lúdico, la realidad psíquica



interna desaparece, entrando a un estado extraño de distensión o locura, en el cual el sujeto jugador no se experimenta completamente.

La diferencia de la producción de neurotransmisores radica en el juego fuera de la producción de la euforia y la calma. Esto es muy diferente donde los niveles de serotonina son muy bajos. El yo dividido que se produce en el juego lograría tener también una analogía con el modelo bipolar.

### **2.3.1.7. Actividades lúdicas de reglas**

El juego de reglas aparece de una manera progresiva. Su inicio depende en gran parte del medio en el que se mueve y desenvuelve el niño. El mismo es aplicado para actuar de manera concreta en diversos aprendizajes a fin de encontrar solución a disímiles problemas del medio.

- Para los niños la regla es una verdad absoluta y no como algo establecido, entre todos inician las reglas más elementales y según van creciendo y ejercitándose van incorporando otros juegos y actividades lúdicas más complejas.
- La enseñanza ayuda al niño a construir otros conocimientos más de los que ya han construido.
- Los elementos necesarios para aprovecharlo en el aprendizaje son los diversos recursos que él o la docente puedan utilizar en el desarrollo de las actividades lúdicas.

### 2.3.1.8. Etapas del juego colectivo

**CUADRO No. 1.- Etapas del juego**

<b>Etapa</b>	<b>Desarrollo</b>
<b>2-3 años</b>	Necesitan de capacidad para aprender a coordinar. Participan en juegos colectivos. Poseen necesidad de seguir las reglas.
<b>3-4 años</b>	Dificultad para comparar lo que hace otra persona en el desarrollo lúdico. Imitan jugando solos. Juegan sin necesidad de ganar.
<b>4-5 años.</b>	Coordinan puntos de vista jugando en niveles. Les resulta difícil establecer turnos en el juego. Aplican juegos de ejercitación. Establecen turnos y disfrutan observando a los demás. Les resulta difícil comprender una competencia entre grupos.

**Fuente:** [www.mcgraw-hill.es](http://www.mcgraw-hill.es)

### 2.3.1.9. Lúdica y creatividad

La lúdica tiene que ser comprendida como una experiencia cultural y no simplemente ligada al juego. Aquellas son dimensiones transversales que están inmersas en el desarrollo de toda la vida, no son prácticas ni actividades ni disciplina; sino un proceso innato al desarrollo humano que aporta a la parte psíquica, social, cultural y biológica de cada persona en particular.

Es necesario determinar que las actividades creativas tienen algo en común con la lúdica, que al aplicarlas de manera simultánea se logra tener una mejor percepción de los estudiantes, de cómo están preparados para ingresar a nuevos aprendizajes.

La lúdica interactúa en diversos ámbitos de aprendizaje tales como:

**CUADRO No. 2.- Ámbitos de desarrollo de la lúdica**

<b>ASPECTOS QUE MEJORA LA LÚDICA</b>			
<b>Desarrollo psicomotor</b>	<b>Desarrollo cognitivo</b>	<b>Desarrollo social</b>	<b>Desarrollo emocional</b>
<b>Coordinación motriz.</b> <b>Equilibrio.</b> <b>Fuerza.</b> <b>Manipulación de objetos.</b> <b>Domínio de los sentidos.</b> <b>Discriminación sensorial.</b> <b>Coordinación visomotora.</b> <b>Capacidad de imitación.</b>	Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento creativo y matemático.  Desarrolla el rendimiento, la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto.	Procesos de comunicación y cooperación con los demás. Conocimiento del mundo del adulto. Preparación para la vida laboral. Estimulación del desarrollo moral. Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales. Disminuye las conductas agresivas y pasivas. Facilita la aceptación interracial.	Desarrolla la subjetividad del niño. Produce satisfacción emocional. Controla la ansiedad. Controla la expresión simbólica de la agresividad. Facilita la resolución de conflictos. Facilita patrones de identificación sexual.

**Fuente:** Revista educativa digital

### **2.3.2. Conceptualización de la psicomotricidad**

La psicomotricidad es la encargada de estudiar la influencia del movimiento en la organización psicológica general, ya que asegura el paso del cuerpo anatómico-fisiológico, al cuerpo cognitivo y afectivo. Es de vital importancia que los infantes sean estimulados correctamente en sus distintas áreas de desarrollo, lo cual le permitirá adoptar distintas formas de aprender. La psicomotricidad se encuentra subdividida en dos elementos:

1) De organización, realización y funcionamiento, sujeta al desarrollo y a la maduración del infante, que se constituye en la función motriz y se traduce en movimiento.

2) El aspecto psicológico que se refiere a la actividad psíquica con sus dos componentes: socio-afectivo y cognitivo, lo que constituye la relación entre lo psíquico y lo motriz.

La experiencia corporal, desde las primeras edades evolutivas, se abastece de contenidos emocionales y afectivos, lo cual permite que emerjan con mayor facilidad las diversas funciones cognitivas y motrices claves para el desarrollo de cada estadio evolutivo. Es decir, las experiencias que el niño va teniendo con su cuerpo, en relación a su medio, permiten elaborar esquemas y a su vez le posibilita diferenciar y continuar sus experiencias hasta llegar a la elaboración definitiva de su YO corporal.

Es imprescindible que en la primera etapa evolutiva el niño experimente a través del juego simbólico, pues esto ayuda a darle flexibilidad a su propio cuerpo como parte esencial de la psicomotricidad.

El comportamiento motor, la espontaneidad, el gesto, la postura, etc., como los medios expresivos básicos, son bases fundamentales del desarrollo psicomotor de los infantes. A la vez que va creciendo el niño se va consolidando su esquema corporal, que a su vez, acompañado de imágenes le permite adaptar el cuerpo a las diversas posturas que se requieren para interiorizar el aprendizaje psicomotor. Con el proceso, entre las nociones de esquema e imagen de la corporeidad, se

construye un nivel de consciencia corporal adecuado a cada edad evolutiva por la que se atraviesa, las cuales le permitirán al niño ir elaborando una imagen mental de su propio cuerpo, es decir, su esquema corporal.

El esquema corporal es la representación mental que el niño tiene de su propio cuerpo, de sus posibilidades y limitaciones para manejarse en su mundo circundante. Esta es parte de la investigación, pues a través de actividades didácticas se adaptará el cuerpo del infante a distintas posturas motrices, con el fin de introducirlas en la ejercitación de cada uno de sus miembros, que son parte del desarrollo psicomotriz.

#### **2.3.2.1. Psicomotricidad y desarrollo**

La experiencia corporal, desde las primeras edades evolutivas, se abastece de contenidos emocionales y afectivos, lo cual permite que emerjan con mayor facilidad las diversas funciones cognitivas y motrices claves para el desarrollo de cada estadio evolutivo. Es decir, las experiencias que el niño va teniendo con su cuerpo en relación a su medio permiten elaborar esquemas y esto a su vez le posibilita diferenciar y continuar sus experiencias hasta llegar a la formación definitiva de su YO corporal, que se manifiesta cuando comienza a realizar diversas actividades psicomotrices por sí solo.

Por tanto, se hace imprescindible, en las primeras etapas evolutivas, la experiencia de emplear la totalidad del cuerpo en el juego simbólico; el comportamiento motor, la espontaneidad, el gesto, la postura, etc., como los medios expresivos básicos por excelencia y por encima de la palabra.

Una vez iniciado el crecimiento como individuo, unido a la consolidación y al mismo tiempo a la abstracción del esquema corporal, se van uniendo las imágenes que se hacen con respecto al cuerpo, las cuales suelen ser fruto de los reflejos que reciben del entorno como de los sujetos. Con este proceso se construye un nivel de consciencia corporal adecuado a cada edad evolutiva del niño, lo que le permitirá ir desarrollando una imagen mental de su propio cuerpo, es decir, su esquema corporal.

El esquema corporal es la representación mental que el niño tiene de su propio cuerpo, la misma que es fundamental para las relaciones entre el niño y el medio. Las actividades principales para desarrollar la psicomotricidad en los infantes son: el juego, los mimos, las canciones, rondas, dinámicas corporales, entre otras; las cuales son tomadas en cuenta en la tesis investigativa.

### **2.3.2.2. Niveles de la integración del YO al mundo:**

Existen dos fases, que son:

- 1) La vivencia corporal y la representación
- 2) El compromiso del YO en la acción.

Además, de aquello existen ciertas etapas que ayudan a la integración del Yo.

1. La primera etapa: desde el nacimiento hasta alrededor de los 2 años o período maternal; cuando el niño comienza a enderezar y a mover la cabeza como acto de

reflejo y después endereza el tronco, estas actividades lo conducirán hacia las primeras posturas sedentarias, porque le facilitan a su vez la aprehensión.

La individualización y el uso de sus miembros lo llevarán progresivamente a la práctica de gateo, lo que facilitará la segmentación de los miembros y aparición de la fuerza muscular y del control del equilibrio, que a su vez le permitirá conseguir la posición erecta, la bipedestación (sostenerse y andar en los dos pies), la marcha y las primeras coordinaciones globales asociadas a la aprehensión. Estas situaciones de acción le facilitarán al niño la posibilidad de descubrir y conocer.

2. La segunda etapa: desde 2 hasta los 5 años, aproximadamente, es el período global del aprendizaje y del uso de su cuerpo. Aquí, la aprehensión se va haciendo más precisa, asociándose a los gestos y a una locomoción cada vez más coordinada, la motilidad y la cinestesia de manera asociada, permiten al niño una utilización crecientemente, diferenciada y precisa de su cuerpo entero.

3. La tercera etapa: de los 5 a los 7 años, período de transición. El niño pasa del estadio global y sincrético al de la diferenciación y análisis.

Toda esta etapa comprende el proceso de la evaluación psicomotriz, situada entre el período sensorio-motriz y el pre-operacional. Conocer las leyes de las etapas evolutivas del desarrollo de los niños es esencial y han sido tomadas en cuenta en la investigación, donde se dará realce a las actividades que, según la edad, puedan realizar para facilitar el trabajo y conseguir los logros que se requieren alcanzar con el estudio.

### **2.3.2.3. El desarrollo psicomotor**

El desarrollo psicomotor que se refleja a través de la capacidad de movimiento depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución de la tonicidad del cuerpo.

La maduración del sistema nervioso está regida por dos leyes: La que va desde la cabeza hasta el glúteo y la otra, desde el eje hasta las extremidades. Durante los primeros años de los infantes, la realización de los movimientos precisos depende de la maduración, lo cual resulta muy importante realizarlo de manera continua en la primera etapa de la vida.

La psicomotricidad contempla al infante desde una perspectiva integral, por lo que considera aspectos emocionales, motrices y cognitivos; se centra en el desarrollo global del cuerpo y en el movimiento que se realiza para llegar a la maduración de las funciones neurológicas y a la adquisición de procesos cognitivos, solo depende de que lo ejecuten de manera coordinada y secuencial.

### **2.3.2.4. Dimensiones de la psicomotricidad**

Según Bruner nombrado por Gómez en su estudio del desarrollo psicomotor grueso (2012), manifiesta que existen 4 áreas de desarrollo psicomotor en los infantes que son: desarrollo motriz, desarrollo cognitivo o de lenguaje, desarrollo social o socio-afectiva y desarrollo de la conducta adaptiva.

**Dimensión motriz:** es la coordinación dinámica global de las partes gruesas del cuerpo y el equilibrio, y es el requerimiento más importante en la adquisición de



una postura para la unión de los movimientos gráficos, la posibilidad de coordinarlos y disociarlos, dando la movilidad adecuada de los dedos, manos, brazos, que se requiere en la escritura y poder lograr la precisión adecuada en relación al freno motor y la kinestésica: el tomar una dirección o lograr mantenerla depende proporcionalmente de la percepción visomotora

**Dimensión cognitiva o de lenguaje:** es el control de las nociones espaciales que influyen en el proceso de aprendizaje de la escritura, también en el dominio de las relaciones simbólicas demostrado por la utilización de objetos y gestos para llegar a comprender que los trazos utilizados en la adaptación a la lectoescritura son signos que tienen un valor significativo, adaptados a las necesidades de comprensión de la misma sociedad. Esto además, ayuda a los niños a que desarrollen la comunicación a través de las distintas formas del lenguaje y a desarrollarse de manera integral.

**Dimensión socio-afectiva:** esta área de desarrollo infantil permite a los niños incorporarse dentro del entorno social en que vive, de dos formas, primera, es la adaptación al mundo de los demás y la segunda, es la autonomía progresiva frente a ese entorno que le rodea y a las necesidades de la vida diaria.

Con esto, se podrá decir que los infantes de manera social recogen experiencias del mundo exterior o entorno y lo adaptan a su mundo interno, es decir, comienzan a imitar acciones realizadas por las personas adultas o seguir patrones que se les pueda indicar; para esto es importante que los padres y los docentes actúen de manera óptima para que los pequeños acoplen a su vida referencias

afectivas que les permitan desarrollarse socialmente. Esta área es también llamada inteligencia emocional.

En esta área, los niños, básicamente demuestran la habilidad de reconocer y expresar emociones y sentimientos, involucrando un cúmulo de experiencias afectivas y de socialización que les permite sentirse un individuo único, diferente de los demás, pero a la vez querido, seguro y comprendido, capaz de relacionarse con otros bajo ciertas normas comunes. Todo esto se va desarrollando a través de las experiencias diarias que perciba. Se propone en la investigación adaptar las actividades según cada una de las dimensiones, con el objetivo de desarrollarlas de manera eficaz.

#### **2.3.2.5. Competencias y experiencias entre el primer y el tercer año**

Es claro que estos niños que se acercan a los dos años, que corretean, se asombran con el mundo, se sitúan en él y lo interrogan, han logrado transformaciones afectivas y motrices extraordinarias y están lejos del que intercambiaba acciones llenas de significado y sentido, que usaba su dedo índice para indicar su posición, la del otro y la del objeto de referencia. A esta edad han empezado a utilizar símbolos, a elaborar representaciones mentales y coordinan en su pensamiento sistemas de signos (el habla, el dibujo, la imitación diferida), que se vuelven cada vez más flexibles.

La movilidad del pensamiento explica las competencias que los niños inauguran en la utilización del diálogo. Ellos saben usar el lenguaje con distintos propósitos: expresar sus intenciones y las de los otros, y diversificar e incluir distintas voces

en sus juegos, de esa manera, otorgar nuevo sentido a sus actos. Usan las palabras requeridas en diferentes momentos y situaciones, son sujetos que con pleno derecho han conquistado la palabra. Se habla entonces de niños que "pueden hacer" y "pueden resolver" y esa organización de las acciones será definitiva en ese nuevo mundo que van conquistando.

Un aspecto importante es comprender que las experiencias reorganizadoras juegan un papel definitivo en la concepción de sujeto que resuelve problemas, que introduce en su mundo una lógica de organización, de creación, de construcción.

Las competencias dan la posibilidad de movilizar varios recursos cognitivos y en las experiencias reorganizadoras la movilización lleva a los niños a pensar de forma más avanzada y actuar más eficientemente ante muchas de las situaciones a las que deben enfrentarse. Sin embargo, esa misma flexibilidad les exigirá a su vez el uso de las competencias.

Como muy bien se insiste, la competencia se apoya en el conocimiento pero no se reduce a él. Buena parte de esa coincidencia del concepto de competencia con las experiencias reorganizadoras radica en que las primeras se reproducen y aumentan con la práctica. Una experiencia reorganizadora, emblemática, que pone de acuerdo a todos los que estudian la infancia; independientemente de los enfoques, las orientaciones o los métodos que se tengan, es la instauración del pensamiento simbólico.

La formación del símbolo como experiencia reorganizadora recoge muchos "haceres" y "saber hacer previos" y en relación con actividades posteriores se

proyecta hacia otro nivel en el desarrollo, porque vuelve a los niños competentes para el lenguaje y el uso de los sistemas de representación más complejos.

¿Por qué la función simbólica es una experiencia reorganizadora? Porque juega un papel de síntesis, al integrar múltiples competencias y esferas de la actividad humana. Por otra parte, está entrelazada con la complejidad de las relaciones interpersonales.

Los intercambios cara a cara y los turnos rítmicos tienen un contenido emocional y en esa medida, buena parte de ellos se manifiestan como intercambios expresivos con los demás.

La naturaleza de esos intercambios entonces está marcada por una carga emocional y afectiva que posibilita la socialización de los niños. Al entrar en el mundo simbólico, los niños comienzan a vincular los símbolos con sus sentimientos y emociones; este vínculo permite la construcción de los significados.

**Área de la conducta adaptativa:** aquí se desarrollan ciertas normas de comportamiento, donde los docentes deben adaptar al niño o a la niña a su nuevo ambiente, motivar a los infantes a definirse como seres humanos. Los niños serán capaces de representar de manera simbólica acciones o vivencias y demostrar conductas diferentes cuando realizan alguna grafía.

#### **2.3.2.6. Clasificación de la psicomotricidad**

Hay 5 áreas del desarrollo de la psicomotricidad que son:

**Esquema corporal:** aquí en esta área el niño desarrolla el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El infante se identifica por medio de su cuerpo y de las expresiones que realiza a través de él como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como: adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo, ya que están referidas a su propio cuerpo, y a la vez dará al niño confianza y seguridad en sí mismo, pues lo hace consciente del dominio que tiene su estructura corporal en situaciones diferentes.

**Lateralidad:** es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral.

En esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda, tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada. Este desarrollo permite que los niños realicen la coordinación. Para esto hay que reconocer la edad adoptada para aplicar las actividades didácticas. Los infantes deben atravesar la fase de alternancia, de definición por contraste de rendimientos.

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

**Espacio:** esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio, como para colocar esos objetos en función de su propia posición; comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta zona se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras. Es importante desarrollar esta área, pues permite adaptar la lateralidad.

**Tiempo-ritmo:** las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido-lento; orientación temporal como: antes-después. La estructuración temporal se relaciona mucho con el espacio, es decir, la conciencia de los movimientos. Ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. Con el desarrollo de esta área el niño tendrá la capacidad de movilizarse y ejercitar su cuerpo, que es la base de la psicomotricidad, y de la escritura.

### **2.3.2.7. La psicomotricidad en la Educación Inicial**

Los propósitos de la educación psicomotriz en la Educación Inicial deberán atender: la relación de su propio cuerpo, la relación con los objetos, en correspondencia con la socialización, el espacio-tiempo y el tiempo. Cada una de estas relaciones que establece el niño con distintas formas de expresión psicomotriz se valora en la investigación, para motivarlo al desarrollo de una manera coordinada, de tal modo que tenga la movilidad esperada cuando pueda

ingresar a la escuela, donde la educación práctica se vuelve más rígida y exigente, en lo que tendrá la oportunidad de explotar sus conocimientos y destrezas psicomotrices.

**a) El infante en relación al propio cuerpo**

- Tomar conciencia del propio cuerpo a nivel global.
- Aprende a descubrir con su cuerpo de forma autónoma.
- Toma conciencia de la actividad postural: activa y pasiva.
- Toma conciencia de la tensión y distensión muscular.
- Aprende a reconocer los diferentes modos de desplazamiento.
- Descubre el equilibrio.
- Favorece la percepción del movimiento y de la inmovilidad.
- Toma conciencia del propio cuerpo con el espacio en que se encuentra.
- Descubre a través de los sentidos, características y cualidades de los objetos.
- Vivencia las sensaciones propioceptivas, interoceptivas y exteroceptivas.
- Tiene conocimiento, control y dominio de las diferentes partes del cuerpo, en sí mismo, en el otro y en imagen gráfica.
- Aprende a descubrir acciones que pueden realizar con las partes del cuerpo.
- Aplica el movimiento motor fino por medio de la expresión plástica como plasmación de la vivencia corporal.

**b) El infante en relación a los objetos**

- Aprende a descubrir el mundo de los objetos.

- Conoce el objeto: observación, manipulación, etc.
- Descubre las posibilidades de los objetos: aprende a construir.
- Mejora la habilidad manipulativa y precisa en relación con el objeto.
- Desarrolla la imaginación por medio de los objetos.
- Descubre la orientación espacial.
- El niño como punto de referencia del mundo de los objetos.

**c) El infante en relación a la socialización**

- Aplica la comunicación corporal y verbal: relación niño-niño y niño-adulto.
- Aprende a relacionarse con sus compañeros en el trabajo cooperativo.
- Descubre la dramatización como medio de comunicación social: frases, sentimientos, escenas, interpretación de diferentes roles, etc.

**d) El infante en relación al espacio-tiempo**

- Aprende a descubrir que el suelo es un punto de apoyo.
- Captación del plano horizontal, vertical e inclinado.
- Captación de medida natural y espacio limitado.
- Descubre las nociones de dirección, situación, sucesión, distancia, duración y límite.

**e) El infante en relación al tiempo**

- Descubrir la secuencia temporal: pasado, presente y futuro reciente.
- Descubre el ritmo espontáneo.



- Adapta sus movimientos a un ritmo dado.
- Distingue esquemas rítmicos.

#### **2.3.2.8. Evaluación de la psicomotricidad**

Evaluar la psicomotricidad es recoger información del desarrollo psicomotor de cada niño en particular, sin hacer juicios de valor, de forma que permita ajustar eficazmente la acción educativa. Para tal caso, en la investigación se usa la observación como instrumento idóneo para evaluar y planear el proceso de enseñanza-aprendizaje y una ficha de evolución de aprendizaje.

El área destinada para la práctica psicomotriz es el lugar ideal para la observación y medición del grado de desarrollo, ya que en este espacio el infante se encuentra en una situación de seguridad, aceptación que le permite actuar libremente. Además de los materiales que puede manipular de forma creativa, de sus compañeros y docentes con los que se relaciona y juega, el pequeño manifiesta sus diferentes formas de relación y sus formas de ver y entender el mundo.

A partir de esta observación se puede planificar la intervención específica de los docentes para cada niño en las situaciones que se requiera su control. Los parámetros a observar en cada uno de ellos se pueden organizar a partir de la relación con el objeto, con el espacio, con el tiempo, con los otros, consigo mismo, con el docente.

Además, de la observación realizadas por los niños utilizando su cuerpo, lo cual permitirá observar su evolución a nivel de la representación mental del mismo, de

su madurez grafomotora, del nivel de representación alcanzado, además, de poner de manifiesto sus vivencias más significativas y cómo se sitúa en el grupo.

Del mismo modo se sugiere realizar permanentemente el registro de la evolución de los pequeños y del conjunto, de tal manera que permita ajustar la práctica psicomotriz al proceso evolutivo de los mismos.

#### **a) La relación entre los docentes y la educación de la psicomotricidad**

Un clima emocional favorable será el elemento primordial en la realización de la actividad psicomotriz. En este aspecto, la personalidad del docente puede jugar un papel de vital importancia, y para ello es imprescindible la vivencia personal de su propia disponibilidad corporal, fundiendo sus conocimientos teóricos con la vivencia de su propio cuerpo.

Toda práctica psicomotriz supone el respeto a la expresividad del niño, desde la más limitada hasta la más excesiva, es por ello que no deben dejarse de considerar las actitudes del adulto-docente en su trabajo con los infantes en esta etapa, las cuales pueden reducirse a: autenticidad, disponibilidad y empatía. Se entiende por autenticidad la presentación del docente ante el niño con actitud de empatía en sentido corporal, saber articular el deseo del infante y el suyo propio, establecer el diálogo, ser neutro para evitar la proyección personal. En síntesis, respetar la personalidad del niño estableciendo un "diálogo corporal".

Estar disponible para el infante es saber esperar, lo que no quiere decir mostrarse pasivo, sino entrar en el juego y ayudarlo a evolucionar por medio de sugerencias

verbales, aporte de objetos, es en suma, comunicar con el propio cuerpo, el objeto, el espacio, el otro sujeto, el grupo, etc. Comprender el juego del niño es ayudarlo a profundizar en su evolución hasta la búsqueda deseada, sin imposiciones y evitando en todo momento juicios de valor.

En este sentido, el docente debe canalizar, orientar y hacer evolucionar el juego, saber cuándo decir sí y decir no, jugar a la aceptación, a la negación y a la provocación, teniendo un rol activo según las necesidades y el momento evolutivo de cada pequeño.

#### **2.3.2.9. Desarrollo psicomotor de los niños hasta los seis años.**

Se destacan aquellos aspectos que de forma simultánea completan el desarrollo global e interactúan con los condicionantes genéticos y ambientales del crecimiento, en un equilibrio que permite ir avanzando hacia la total evolución.

La evolución psicomotriz depende fundamentalmente de la maduración neurológica y pasa de una fase de automatismo en los primeros meses, a una fase receptiva en el segundo trimestre, que coincide con la mayor capacidad discriminativa de los órganos de los sentidos, y sigue una etapa de experimentación o adquisición de conocimiento que se va a prolongar a lo largo de la vida. La valoración de esta evolución se hace seleccionando muestras significativas de las modificaciones motrices, de la conducta adaptativa, del lenguaje, y de la conducta personal-social.

Las fases de esta evolución se pueden sintetizar muy brevemente.

**CUADRO No. 3.- Fases evolutivas**

<b>Período</b>	<b>Evolución</b>
<b>Periodo neonatal</b>	Movimientos inconscientes y reflejos. Sueño casi constante. Reacciones arcaicas ante estímulos dolorosos, luminosos fuertes o ruidos. Emisión de sonidos inespecíficos. Conducta social prácticamente ausente.
<b>Primer mes</b>	Intenta movilizar la cabeza y sien a la mano ante estímulos en el interior de esta. Intenta buscar la luz o los sonidos. Manifiesta tranquilidad y bienestar al mamar, al bañarle o cogerle en brazos.
<b>Segundo mes</b>	Inicia la fijación ocular. Sigue objetos. Reconoce a la madre.
<b>Tercer mes</b>	Empieza a sujetar la cabeza. Lleva la mano a la boca. Puede girar de un decúbito a otro. Hace movimientos voluntarios. Hace prensión con los dedos. Sonríe o manifiesta ciertas reacciones de alegría ante estímulos cariñosos.
<b>Cuarto mes</b>	El sostén craneal es completo. Se incorpora algo ayudándose en los antebrazos. Observa sus manos y puede coger algún objeto. Balbucea algunas vocales al estimularle, y ríe. Busca los sonidos. Reconoce a familiares.
<b>Sexto mes</b>	Se mantiene sentado. Se quita la sábana si le cubre la cabeza y coge sus pies llevándolos a la boca. Da saltos al ponerle en pie. Coge objetos y los cambia de manos. Busca y sigue los movimientos. Empieza a pronunciar sílabas.
<b>Décimo mes</b>	Sentado, gira el cuerpo hacia los lados. Gatea y puede mantenerse algo en pie. Mejora la prensión de objetos. Perfecciona la agudeza visual y la fusión o superposición de imágenes de cada ojo. Conoce su nombre. Conoce afirmación-negación.
	Se mantiene algo en bipedestación y deambula con ayuda. Recoge pequeños objetos con el pulgar e índice, siendo la

<b>Un año</b>	<p>preensión completa.          Arroja objetos.          Introduce cosas en recipientes.          Reconoce familiares a distancia.          Dice dos-tres palabras.          Comprende órdenes simples y oye ruidos mínimos.          Muestra afectos; hace juegos estereotipados con las manos, repitiéndolos ante el agrado de los familiares.          Permite activamente que le cambien la ropa e inicia la masticación.</p>
<b>Un año y medio</b>	<p>Deambulaci3n casi completa que, incluso, le permite transportar objetos o empujarlos.          Observa dibujos y pasa varias hojas juntas de un libro.          El lenguaje se amplía a 10-15 palabras e incluso puede decir frases simples de dos vocablos.          Obedece órdenes simples y empieza a conocer su cuerpo y a tener sentido de la posesi3n.</p>
<b>Dos años</b>	<p>Juega y corre con cierta violencia.          Se trepa a sitios elevados y se apoya-          Sube escaleras.          Pasa páginas de libros y coge un lápiz en ademán de escribir.          Imita.          Describe lo que está haciendo.          Habla bastante y entiende casi todo lo que se le dice.          Dice su nombre.          Comienza a pensar con cierta lógica.          Controla sus esfínteres.</p>
<b>Tres años</b>	<p>Puede saltar con los pies juntos.          Copia un círculo.          Sube y baja escaleras.          Amplía su vocabulario utilizando palabras plurales y algunos tiempos de verbos.          Sabe decir su edad.          Entona canciones simples.</p>

Fuente: Educaguía.com

### 2.3.2.10. El desarrollo psicomotriz en base al currículo educativo.

La expresi3n psicomotriz establece la influencia que el movimiento tiene en la organizaci3n psicol3gica general, ya que asegura el paso desde la vertiente corporal anatomo-fisiol3gica hasta la cognitivo-afectiva. La actividad psicomotriz,

para que sea tal, no puede ser sin un movimiento reflejo y espontáneo, para esto se describen funciones y procesos tales como:

**CUADRO No. 4.- Funciones y procesos de la psicomotricidad**

Procesos y funciones	Contenidos
Reconocimiento y consecución del esquema corporal.	<p>Conocimiento del propio cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen corporal y lateralidad</li> </ul> <p>Coordinación motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación dinámica general</li> <li>• Coordinación ojo-mano</li> <li>• Coordinación ojo-pie</li> </ul> <p>Expresión corporal libre Percepción y orientación espacial Percepción y orientación temporal</p>
Desarrollo de la capacidad, disponibilidad y utilización del propio cuerpo como elemento expresivo.	<p>Imagen corporal Control y maduración tónica Control respiratorio y postural Control proceso de desplazamiento Coordinación visomotora</p>
Orientación en el espacio en lo que se refiere a la vivencia del espacio "interno" y del "ocupado por uno mismo" así como la estructuración del espacio físico "externo".	<p>Espacio global Espacio proyectivo Espacio práctico Espacio figurativo Noción espacial Espacialidad general Localización y ordenación espacial</p>
Adquisición de las nociones de equilibrio, respiración, ritmo, aptitud tónica y velocidad	<p>Espacio- temporalidad Duración-velocidad Ritmo-simultaneidad Sucesión</p>

Fuente: Educaguía.com

## **2.4. HIPÓTESIS**

La aplicación de actividades lúdicas ayudará al desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

## **2.5. SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES**

### **2.5.1. Variable independiente**

Actividades lúdicas.

### **2.5.2. Variable dependiente**

Desarrollo psicomotor.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

El presente proyecto de investigación sobre las actividades didácticas para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial tiene un enfoque cualitativo-cuantitativo.

**Cualitativo:** Está basado en la observación de la realidad educativa, sobre diversas actitudes de los infantes como reacción del desenvolvimiento psicomotriz. En base al método cualitativo se observa donde se puede trabajar más con los niños para lograr los objetivos trazados.

**Cuantitativa:** Es utilizada en la cuantificación de las causas posibles que podrían haber ocasionado el no desarrollo total del área psicomotriz en los infantes del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, por lo cual se determina el número de actividades que se pueden desarrollar para interiorizar el aprendizaje.

Cada una de las actividades lúdicas que se desarrollará tiene un método estratégico, donde se requiere la habilidad por parte del docente para realizarlas. En la propuesta de la investigación se ofrecen ciertas indicaciones que deberán cumplirse, para obtener un buen resultado cuando se apliquen las actividades estratégicas.



### **3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

El estudio de la investigación tiene una modalidad participativa-experimental, donde se plantea la aplicación de diversas actividades lúdicas, que al momento de desarrollarlas se mide el desenvolvimiento de los niños.

Cada una de las actividades cuenta con el respaldo de una ficha de evaluación de aprendizaje, que será el indicador para medir la efectividad de lo planteado en la investigación.

Dentro de la modalidad, donde se hace participar a los niños en los ejercicios prácticos, para que experimenten y sobre todo, fortalezcan el desarrollo psicomotor, se ejecutan las actividades como juegos de roles que permitan la interpretación de un personaje movilizándolo su cuerpo, las mímicas, las coordinaciones o dinámicas corporales, entre otras, que aportan al desarrollo de nuevos aprendizajes.

### **3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El presente estudio se apoya en los tipos de investigación descriptiva, de campo y bibliográfica, de la siguiente forma:

**Investigación descriptiva:** A través de la investigación se explora, describe, registra, analiza e interpreta, cómo se han aplicado en el Centro de Educación Inicial las actividades lúdicas para fortalecer el proceso del desarrollo psicomotor.

**Investigación de campo:** Es aplicado para describir ciertas causas y efecto en cuanto a las escasas aplicaciones de actividades lúdicas en el desarrollo y fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños del Centro de Educación Infantil.

**Investigación bibliográfica:** Se aplica este tipo de investigación porque permite recopilar datos de libros, revistas educativas, foros web de carácter infantil, páginas de internet, biblioteca virtual de la UPSE, entre otras fuentes bibliográficas que darán un mejor enfoque teórico a la investigación, para poder diseñar actividades lúdicas que permitan el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña".

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

**Población:** Para llevar a efecto el estudio de investigación se ha determinado la población, considerando a todos aquellos que están inmerso en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", la cual se describe a continuación:

**TABLA N° 1 Población**

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Directora	1	1%
Docentes	4	2,%
Padres de familia	104	48,5%
Niños de 3 años	104	48,5%
<b>Total</b>	<b>213</b>	

**Fuente:** datos del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña"  
**Elaborado:** Mariela Aracely López Vera

**Muestra:** Se considera como muestra el número de elementos del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", que es obtenido mediante un muestreo probabilístico, a quienes se le aplicarán las técnicas de investigación para poder recopilar información relevante en el trabajo investigativo, la misma que se describe a continuación:

**TABLA N° 2 Muestra**

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>	<b>Técnica</b>
Directora	1	0,5%	Entrevista
Docentes	1	0,5%	Encuesta
Padres de familia	53	49,5%	Encuesta
Niños de 3 años	53	49,5%	
<b>Total</b>	<b>108</b>		

**Fuente:** datos del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña"

**Elaborado:** Mariela Aracely López Vera

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**CUADRO No. 5.- Variable independiente: actividades lúdicas**

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM BÁSICO	INSTRUMENTOS
Independiente actividades lúdicas	Las actividades lúdicas son utilizadas con el fin de obtener un aprendizaje significativo, estas pueden tener una infinidad de usos de acuerdo a lo que se requiere enseñar.	Actividades didácticas  Aprendizaje significativo  Enseñanza	Motriz fino-grueso  Habilidad-destrezas  Práctica	<p>3.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayuden en el desarrollo psicomotor de los niños?</p> <p>4.- ¿Cuáles usted cree que serán las actividades psicomotrices?</p> <p>5.- ¿Considera usted que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo psicomotor de los niños?</p> <p>6. ¿Qué se logra con las actividades recreativas o de juegos en la educación de sus hijos?</p> <p>10.- ¿Qué tan importante es contar con un manual para poder realizar actividades y desarrollar la psicomotricidad en los niños?</p>	Observación directa       Encuesta

**Fuente:** Investigación

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**CUADRO No. 6. Variable dependiente: desarrollo psicomotriz**

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM BÁSICO	INSTRUMENTO
Dependiente  Desarrollo psicomotor	El desarrollo psicomotor comprende la actividad humana, en el que cada individuo es capaz de realizar movimientos ágiles, según se requiera en el momento; esto se hace desde la niñez para fortalecer principalmente las partes del cuerpo.	Fortalecer el desarrollo psicomotor  Actividad humana  Capacidad para realizar movimientos corporales  Partes del cuerpo	Habilidades motrices  Juegos  Ejercitación del cuerpo  Manos, piernas, cabeza, tronco y dedos	1.- ¿Conoce usted qué es el desarrollo psicomotor?  2.- ¿Qué es para usted el desarrollo psicomotriz?  7.- ¿Considera usted que la aplicación de este proyecto de las actividades didácticas ayudarán al fortalecimiento del desarrollo psicomotriz?  8.- ¿Le gustaría que el centro infantil cuente con un manual para poder desarrollar la psicomotricidad de los niños?  9.- ¿Cree usted que este manual contribuiría al fortalecimiento del desarrollo psicomotriz de los niños?	Encuestas  Ficha

**Fuente:** Investigación

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

### **3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

En la investigación se emplearon técnicas de recolección de datos como: la observación directa, encuestas y entrevistas, cuyos resultados permiten obtener datos reales del problema investigado.

**Observación directa:** se aplicó en el estudio de investigación, con la cual se determinó la problemática y las causas que han provocado que no se apliquen correctamente las actividades lúdicas, en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña".

**Encuestas:** técnica que se aplicó para recopilar información de los padres de familia, cuyos datos aportan un mejor planteamiento de la propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz.

**Entrevista:** esta técnica se aplicó a la directora del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", Lic. Priscila Loor Pezo, para conocer información más directa respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor.

### **3.7. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Una vez definidas las técnicas de investigación, se aplican para recolectar toda la información necesaria que sirve para direccionar de la mejor manera posible el estudio.

Al seguir con el orden investigativo se determina la forma para la recolección de la información de la siguiente manera:

**1.- Determinación del problema y situación actual:** mediante la observación previa en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", se verificó que no había un mecanismo que permitiera el fortalecimiento del desarrollo psicomotor en los niños.

**2.-Búsqueda de la información:** una vez verificada la problemática sobre el desarrollo psicomotor, se realizó una entrevista a la directora del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", con la finalidad de obtener una información primaria sobre el tema de estudio. Posteriormente, se levantó información de los padres de familia y docentes mediante una encuesta y seguidamente, se buscaron datos relevantes en revistas, libros, internet y demás fuentes secundarias.

**3.- Análisis sobre la información recopilada:** con todo el bagaje informativo del tema investigado, se procedió a clasificarlos según la relevancia, y con ello se analizaron las respectivas respuestas obtenidas en la encuesta.

**4.- Planteamiento de solución:** con toda la información previamente analizada, tabulada e interpretada, se dio paso al planteamiento de actividades didácticas que fortalecerán el desarrollo psicomotor en la etapa infantil.

### **3.8. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Toda la información recopilada necesitó de un análisis minucioso que conllevó a tener una idea más clara de lo que se va a plantear en la propuesta de actividades didácticas, para lo cual se detalla a continuación:

**CUADRO No. 7. Proceso de información**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>PROCESO</b>	<b>RESULTADO</b>
<b>Observación directa</b>	Mediante la observación directa en la institución se diagnosticó las deficiencias en el fortalecimiento del desarrollo psicomotor, la misma que permitió darle un mejor planteamiento y formulación al problema.	Todo esta información permitió al estudio investigativo tener un enfoque más directo en la problemática para determinar el planteamiento que se iba a llevar a efecto en la investigación.
<b>Entrevista</b>	De acuerdo a lo diagnosticado, se dialogó con la directora del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña" la problemática para conocer su opinión con respecto a esto, lo que permitiría saber desde el punto de vista institucional causales incidentes.	Esta información es trascendental en el proceso investigativo, ya que con ello se llevó a efecto la búsqueda de información más relevante.
<b>Encuestas</b>	Se formularon las preguntas de acuerdo a la problemática actual y con la información recopilada de la entrevista y la observación directa.	Esta información, con los resultados obtenidos, permitió plantear la propuesta de las actividades didácticas.

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera



### 3.9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 3.9.1. Encuestas dirigidas a padres de familia

##### 1.- ¿Conoce usted qué es el desarrollo psicomotor?

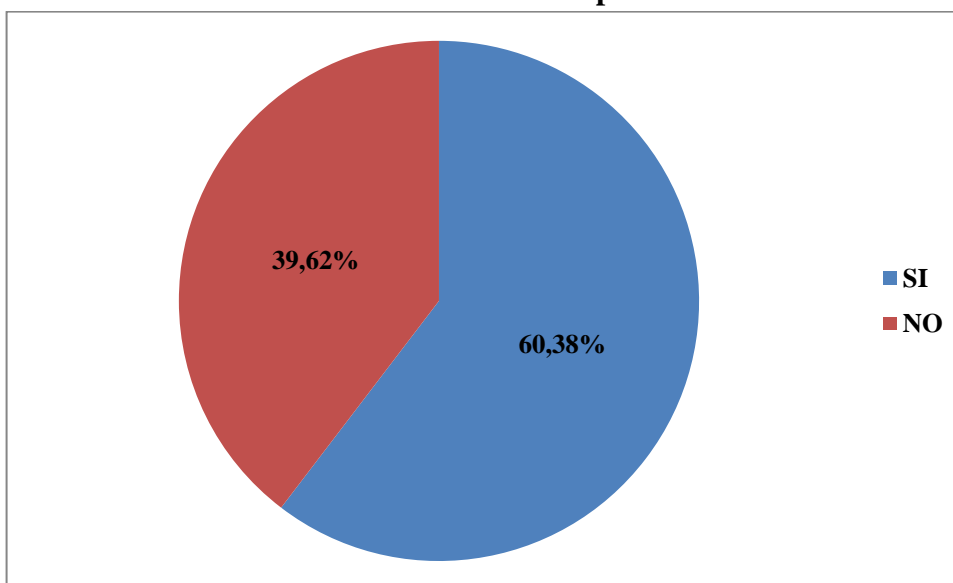
**TABLA N° 3 Conocimiento sobre el desarrollo psicomotor**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Sí	32	60,38
No	21	39,62
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 1.- Desarrollo psicomotor**



**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 60,38% de los encuestados manifestaron que sí han oído hablar sobre qué es el desarrollo psicomotor, el 39,62% sostuvieron que no. Se puede interpretar que los mismos, en su mayoría, no tienen conocimiento del desarrollo psicomotor.

2.- Si su respuesta es afirmativa, ¿Qué es para usted el desarrollo Psicomotor?

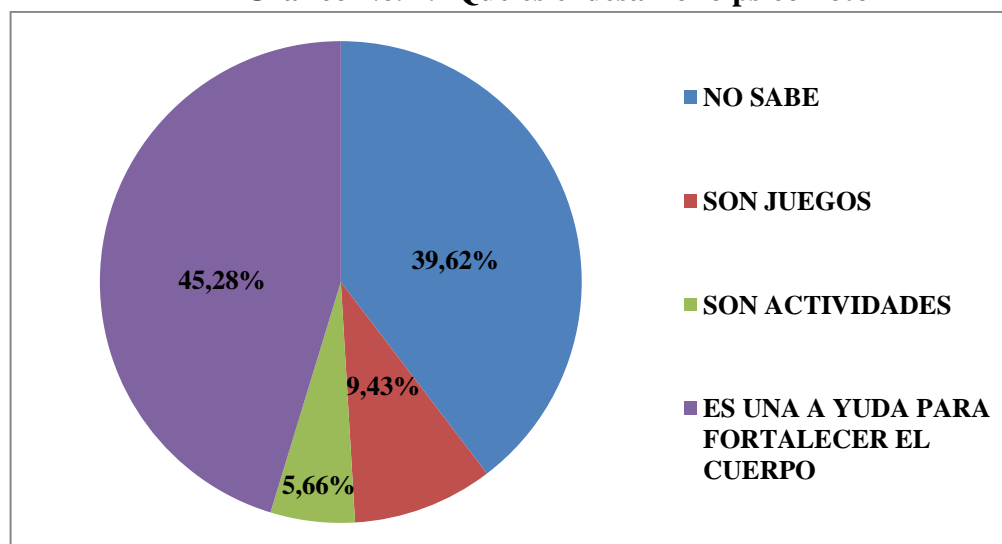
**TABLA N° 4 Qué es el desarrollo psicomotor**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
No sabe	21	39,62
Son juegos	5	9,43
Son actividades	3	5,66
Es una ayuda para fortalecer el cuerpo	24	45,28
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuestas a padres de familia

Elaborado por: Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 2.- Qué es el desarrollo psicomotor**



Fuente: Encuestas a padres de familia

Elaborado por: Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 39,62% de los encuestados manifestaron que no saben qué es el desarrollo psicomotor, el 45,28% sostuvieron que con esto se fortalece el cuerpo, el 9,43% plantearon que son juegos para la recreación y el 5,66% dijeron que son actividades. Se puede interpretar que los mismos solo tienen una percepción de lo que es la psicomotricidad.

3.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayuden en el desarrollo psicomotor de los niños?

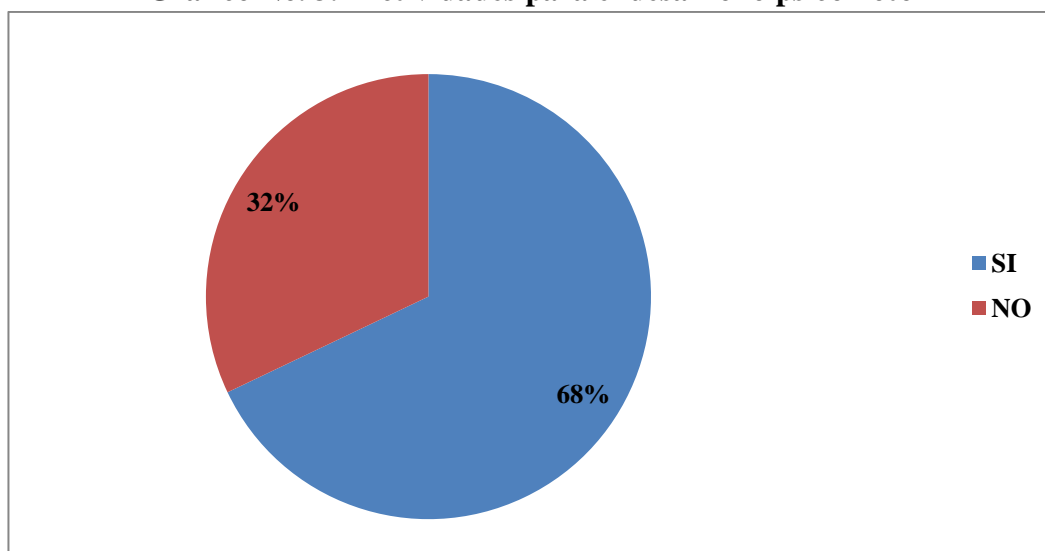
**TABLA N° 5 Actividades para el desarrollo psicomotor**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Sí	36	68
No	17	32
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 3.- Actividades para el desarrollo psicomotor**



**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 68% de los encuestados manifestaron que las estrategias didácticas ayudan en el desarrollo psicomotor, el 32% dijeron que las actividades didácticas no ayudan a desarrollar la psicomotricidad en los niños del centro educativo infantil.

**4.- Si su respuesta es afirmativa ¿Cuáles cree usted que serán las actividades psicomotrices?**

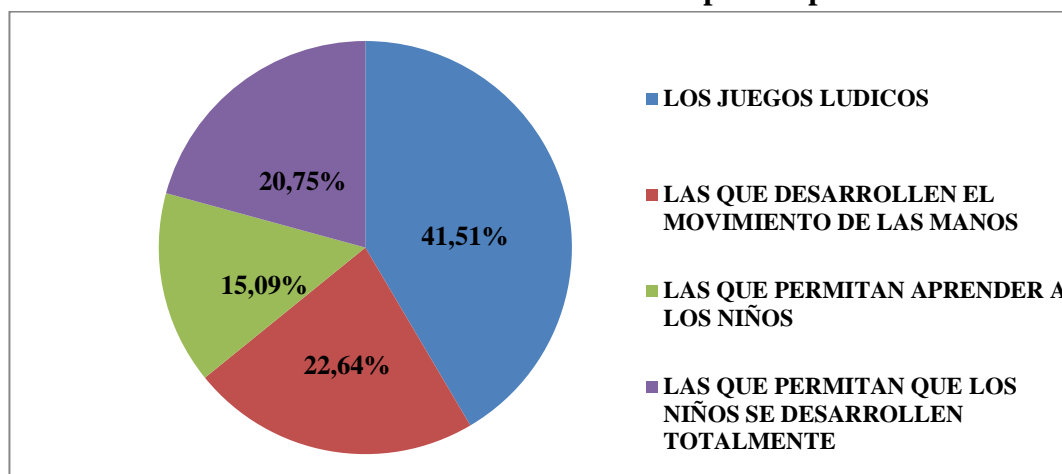
**TABLA N° 6 Conocimiento de las actividades para la psicomotricidad**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Los juegos lúdicos	22	41,51
Las que desarrollen el movimiento de las manos	12	22,64
Las que permitan aprender a los niños	8	15,09
Las que permitan que los niños se desarrollen totalmente	11	20,75
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 4.- Conocimiento de las actividades para la psicomotricidad**



**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 41,51% de los encuestados manifestaron que para el desarrollo psicomotor son necesarios los juegos lúdicos, el 22,64% sostuvieron que las actividades son las que pueden desarrollar el movimiento de las manos, el 20,75% expresaron que son aquellas que desarrollen totalmente a los niños y el 15,09% plantearon que son las actividades que le permiten a los pequeños aprender. Se puede interpretar que los encuestados necesitan una variedad de actividades que les posibilite desarrollar integralmente a los niños.

5.- ¿Considera usted que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo psicomotor de los niños?

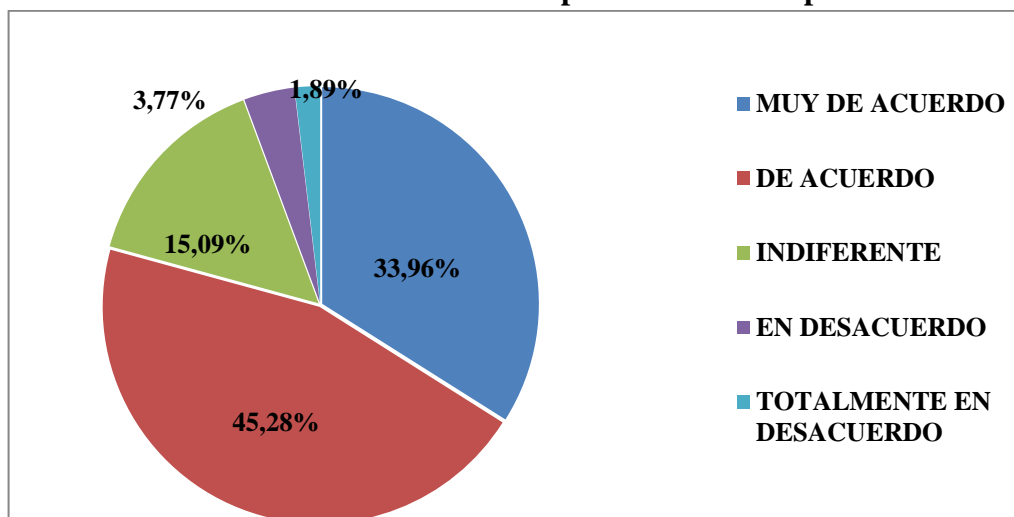
**TABLA N° 7 Actividad lúdica para favorecer la psicomotricidad**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Muy de acuerdo	18	33,96
De acuerdo	24	45,28
Indiferente	8	15,09
En desacuerdo	2	3,77
Totalmente en desacuerdo	1	1,89
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 4.- Actividad lúdica para favorecer la psicomotricidad**



**Fuente:** Encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 45,28% de los encuestados están de acuerdo que actividades lúdicas favorecen el desarrollo psicomotor de los infantes, el 33,96% están muy de acuerdo, el 15,09% se mostró indiferente a la pregunta, el 5,66% están en desacuerdo y muy en desacuerdo en que las actividades favorecen la psicomotricidad. Se puede interpretar que la mayor cantidad de encuestados piensan que las actividades lúdicas sí desarrollan la esta área.

6.- De acuerdo a su opinión personal ¿Qué se logra con las actividades recreativas o juegos en la educación de sus hijos?

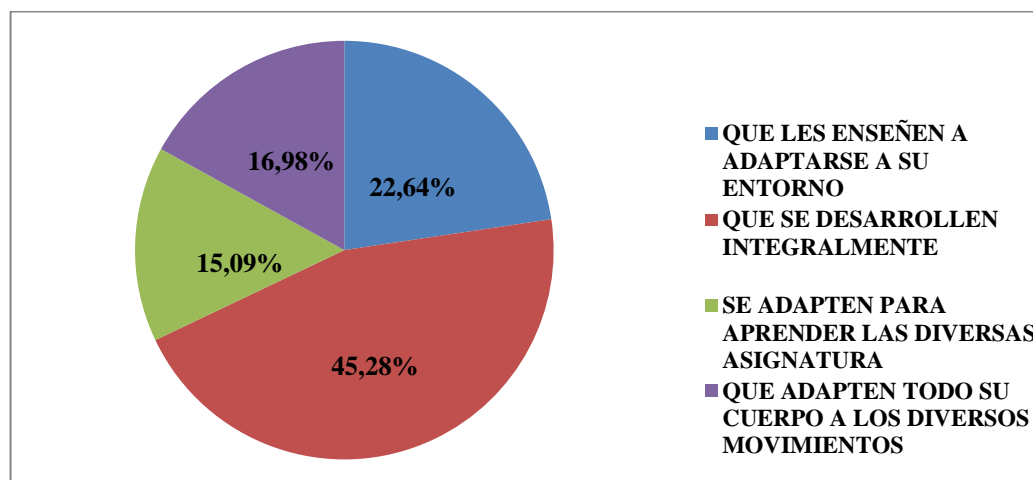
**TABLA N° 8 Actividades de recreación**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Que les enseñen a adaptarse a su entorno	12	22,64
Que se desarrollen integralmente	24	45,28
Que se adapten para aprender las diversas asignaturas	8	15,09
Que adapten todo su cuerpo a los diversos movimientos	9	16,98
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 5 Actividades de recreación**



**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 45,28% de los encuestados piensan que a través de las actividades recreativas y los juegos los niños se desarrollan íntegramente, el 22,64% dicen que solo les enseñan a adaptarse en su entorno, el 15,09% plantean que los prepara para adaptarse en las diversas enseñanzas de las otras asignaturas, el 16,98% expresan que ayudan a la adaptación del cuerpo a diversos movimientos. Se puede interpretar que existen diversas actividades útiles para desarrollar la psicomotricidad.

7.- ¿Considera usted que la aplicación del proyecto de las actividades lúdicas ayudará al fortalecimiento del desarrollo psicomotriz?

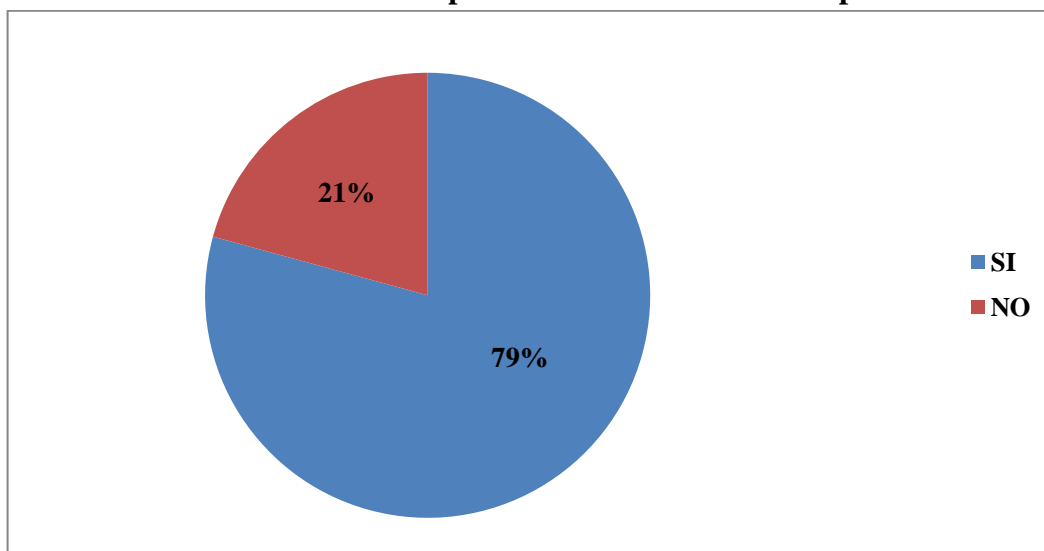
**TABLA N° 9 La lúdica para fortalecer el desarrollo psicomotor**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Sí	42	79
No	11	21
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuestas a padres de familia

Elaborado por: Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 6.- La lúdica para fortalecer el desarrollo psicomotor**



Fuente: encuestas a padres de familia

Elaborado por: Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 79% de los encuestados respondieron que a través de la aplicación del proyecto se ayuda al desarrollo psicomotor de los niños, el 21% dicen que no ayudan al desarrollo psicomotor. Se puede interpretar que el proyecto presenta gran atractivo para los encuestados.

**8.- ¿Le gustaría que en el centro infantil se apliquen las actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en los niños?**

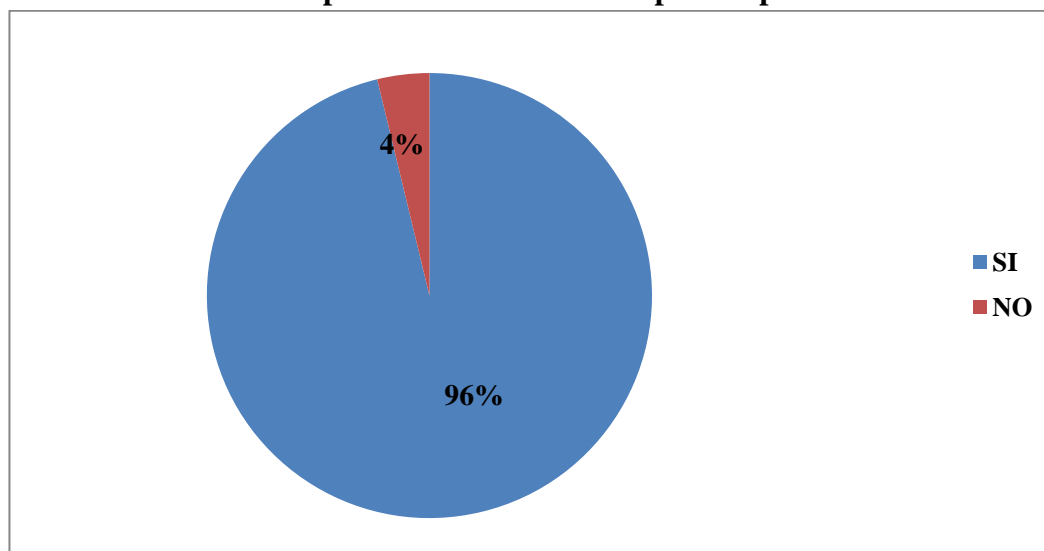
**TABLA N° 10 Aplicación de actividades para la psicomotricidad**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Sí	51	96
No	2	4
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 7.-Aplicación de actividades para la psicomotricidad**



**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 96% de los encuestados dicen que sí les gustaría contar con un material guía para desarrollar la psicomotricidad en los niños; mientras que un 4% dijo que no. Se puede interpretar que las actividades propuestas serán de gran ayuda a los padres y docentes para desarrollar la psicomotricidad en los infantes.



9.- Si su respuesta es afirmativa ¿Cree usted que se contribuiría al fortalecimiento del desarrollo psicomotriz de los niños con la lúdica?

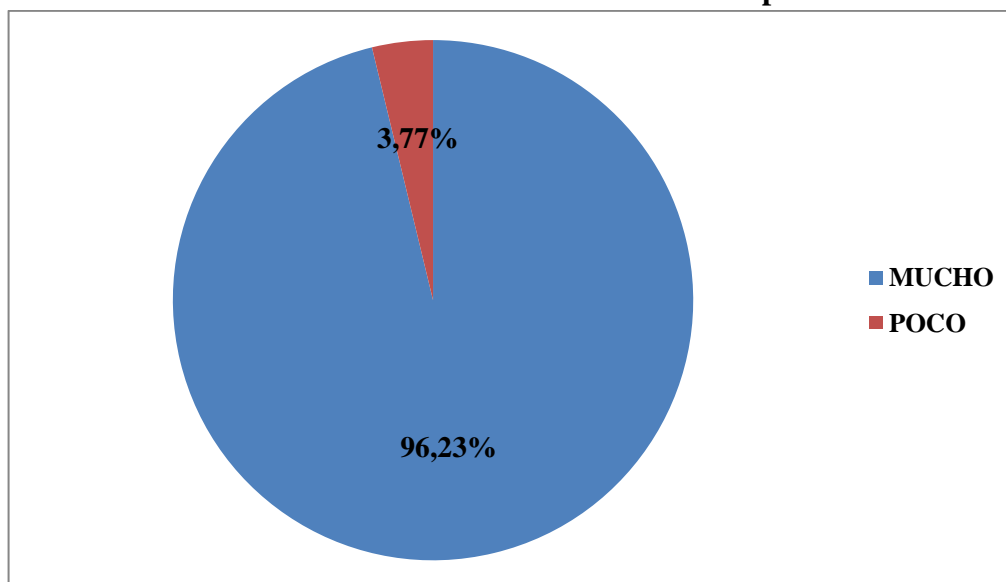
**TABLA N° 11 Contribuir al desarrollo psicomotor**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	51	96,23
Poco	2	3,77
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 8.- Contribuir al desarrollo psicomotor**



**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 96,23% de los encuestados manifestaron que la utilización de las actividades propuestas contribuye mucho al fortalecimiento del desarrollo psicomotor en los niños. Se puede interpretar que hay gran entusiasmo de los padres al contar con actividades lúdicas que permitan fortalecer la psicomotricidad en los infantes.

**10.- ¿Qué tan importante es realizar actividades para desarrollar la psicomotricidad en los niños?**

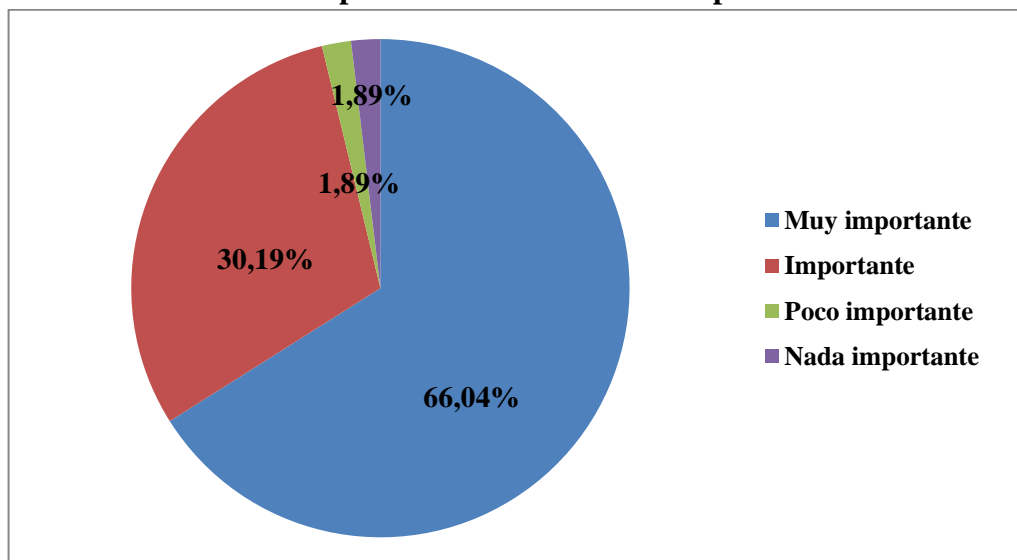
**TABLA N° 12 Importancia de desarrollar la psicomotricidad**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Muy importante	35	66,04
Importante	16	30,19
Poco importante	1	1,89
Nada importante	1	1,89
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Gráfico No. 9.- Importancia de desarrollar la psicomotricidad**



**Fuente:** encuestas a padres de familia

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis e interpretación:** el 66,04% de los encuestados plantearon que es muy importante contar con actividades psicomotrices para desarrollarla en los niños, el 30,19% manifestaron solamente que es importante, y el restante dijo que es poco y nada significativo. Se puede interpretar que, conforme a estos resultados, la aplicación de actividades lúdicas es elemental para el desarrollo de la psicomotricidad.

### 3.9.2. Análisis de la entrevista realizada a la directora.

**Análisis de la entrevista:** de acuerdo al diálogo mantenido con la directora del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", sobre la problemática de las actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotor, se pudo comprobar que los docentes solo realizan actividades grafoplásticas, y es ahí donde radica todo el programa que se lleva a cabo como parte de la estimulación temprana, donde los juegos se efectúan para complementar y llenar un espacio de tiempo en la planificación, más no con la finalidad de desarrollar la psicomotricidad de los niños, por lo que se hace necesario llevar a cabo una investigación donde se puedan proponer actividades que podrían ayudar a un mejor desarrollo motriz en los infantes.

### 3.9.3. Análisis de la ficha de observación realizada a los niños.

1= Regular 2= Aceptable 3= Bueno 4= Muy bueno 5= Excelente

CRITERIOS	ESCALA					Total
	1	2	3	4	5	
Ítems						
1. El niño juega y divierte de forma libre.	2	9	16	5	5	53
2. Los niños tienen buena flexibilidad en sus manos.	7	11	15	2	2	53
3. El docente aplica actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.	2	6	18	7	4	53
4. El niño tiene dificultad en el área motriz al desarrollar juegos y dinámicas.	5	7	17	6	2	53
5. Se evidencia en los niños problemas motrices.	4	5	22	5	1	53
6. Se evidencia la necesidad de un material guía para que el docente actividades lúdicas.	6	8	14	7	2	53
7. El docente aplica diversos recursos para dinamizar sus clases.	5	7	15	7	3	53

**Fuente:** Centro Infantil Rosa Álava de Vicuña”.

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

**Análisis:** Según datos descritos en la ficha de observación hay una serie de problemas que han surgido como consecuencia de la escasa aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz, donde muchos niños y niñas tienen dificultada en el área motriz, esta información ayuda a mejorar la situación actual que existe en los niños y niñas de 3 a 4 años.

### **3.10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

#### **3.10.1. Conclusiones**

La información recopilada de las encuestas señala que:

- No todos los niños poseen un buen desarrollo psicomotriz, debido a que algunos factores han incidido negativamente en los infantes de tal modo que no pueden ser hábiles en sus diversas manifestaciones expresivas, donde se debe actuar decididamente para brindar los correctivos necesarios.
- A las experiencias expresadas por los niños en los juegos no se les otorgó la debida importancia en el proceso educativo que lleva a efecto el docente, donde es evidente que en el marco de sus actividades de enseñanza no utilizan estrategias didácticas diversas que favorezcan el desarrollo psicomotriz de los niños.
- Dentro del centro educativo no se consideran las actividades lúdicas como estrategias para fomentar la psicomotricidad, donde los docentes no cuentan con la aplicación de actividades lúdicas para lograr incentivar a los infantes a desarrollar la psicomotricidad.
- En el centro educativo solo se toman las actividades de juegos como medio de entretenimiento y muy poco para interiorizar aprendizaje, lo cual hace que su aplicación no tenga mayor significancia, siendo necesario mejorar su ejecución para desarrollar la psicomotricidad.

### **3.10.2. Recomendaciones**

La información recopilada de las encuestas señala que:

- Es importante que se fortalezca el buen desarrollo psicomotriz en los niños, a través de la aplicación de diversas actividades que lleven al infante a realizar distintas manifestaciones expresivas.
- Es a través de las propias experiencias expresadas por los niños en los juegos y en las diversas actividades que se logra impulsar el desarrollo de la psicomotricidad en los infantes, por lo cual el docente debe utilizarlas como parte de las estrategias didácticas lúdicas en el proceso de sus actividades de enseñanza.
- Es necesario fortalecer la aplicación de las actividades lúdicas en el centro educativo inicial, a fin de fomentar la psicomotricidad, para ello los docentes deben contar con actividades lúdicas que incentiven a los niños y las niñas mediante juegos y diversas acciones escolares que desarrollen esta área.

## CAPÍTULO IV

### LA PROPUESTA

#### 4.1. DATOS INFORMATIVOS

**CUADRO No. 8.- Datos informativos**

<b>Título</b>	Aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.
<b>Institución Ejecutora</b>	Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña".
<b>Producto</b>	Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor.
<b>Beneficiarios</b>	Niños de 3 a 4 años.
<b>Ubicación</b>	Barrio Rocafuerte, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.
<b>Tiempo estimado para su ejecución</b>	Año lectivo 2015 -2016
<b>Equipo Técnico</b>	Egresada: Mariela Aracely López Vera Tutor: MSc. Luis Mazón Arévalo.
<b>Cantón</b>	La Libertad
<b>Provincia</b>	Santa Elena
<b>Jornada</b>	Matutina
<b>Régimen</b>	Costa

## **4.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

La problemática se acrecienta porque los docentes desconocen actividades lúdicas para promover el desarrollo psicomotor de los niños y las niñas de 3 a 4 años, asimismo, al parecer, los padres carecen de información teórica que ayude a entender la relevancia de un adecuado desarrollo psicomotor para mejores aprendizajes y desenvolvimiento del niño en el contexto en que se encuentra.

El campo de investigación sobre el desarrollo psicomotor y el campo educativo deben brindar abundante información que propicie a cada niño una educación integral y de calidad.

Asimismo en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña" se aplican pocos programas a nivel educativo para promover el desarrollo psicomotor en niños; por ello se debe intervenir utilizando las diversas actividades lúdicas que acompañen y sostengan el proceso de maduración del niño, desarrollando sus potencialidades.

Considerando las investigaciones de (Silva, Loly, 2009), quien indica que es importante promover el desarrollo psicomotor en la niñez temprana, por cuanto favorece en el educando la adquisición de competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas básicas e instrumentales, que facilitan y promueven el desarrollo integral de la personalidad en sus dimensiones psicomotoras, afectivas, cognitivas, sociales, valorativas.



### **4.3. JUSTIFICACIÓN**

En la actualidad en el Diseño Curricular Nacional de Educación, específicamente en el área de Personal Social, el desarrollo de la psicomotricidad está implícito como parte de un organizador con sus capacidades y actitudes, teniendo como competencia que los niños del nivel inicial, del segundo ciclo, exploren de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física (Ministerio de Educación, 2008).

Teniendo en cuenta las competencias que deben lograr los estudiantes del nivel inicial en cuanto a su desarrollo integral, según el Diseño Curricular Nacional, conociendo que en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña" hay pocos programas aplicables que favorezcan el desarrollo psicomotor de la infancia dentro de una perspectiva global y considerando el Informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2007) donde se plantea la necesidad de programas que contribuyan a la atención y educación de la primera infancia, que exijan una pedagogía y un plan educativo que valoren la especificidad del desarrollo del niño y el contexto social en el que vive; se elaboran y aplican las actividades lúdicas con una perspectiva constructiva, de manera que los pequeños de 3 a 4 años puedan incrementar y alcanzar mejoras en el desarrollo psicomotor, que es la base para otras áreas de desarrollo y conocer la efectividad de dicho programa para su difusión y aplicación en otras escuelas del nivel inicial, como aporte valioso de los estudios

de la presente investigación, teniendo relevancia en el campo educativo que beneficie el desarrollo integral armónico y equilibrado de los niños.

#### **4.4. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

##### **4.4.1. Objetivo general**

Fortalecer el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 a 4 años mediante la aplicación de actividades lúdicas en el Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.

##### **4.4.2. Objetivos específicos**

- a.- Socializar las actividades lúdicas para el fortalecimiento del desarrollo psicomotor.
- b.- Aplicar adecuadamente las actividades lúdicas en los niños de 3 a 4 años de edad.
- c.- Evaluar el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña".

#### **4.5. FUNDAMENTACIÓN**

La propuesta de las actividades lúdicas se fundamenta en lo que añade (Coste, 2010), que: "La psicomotricidad debe fortalecerse a través de actividades donde implique el movimiento del cuerpo". Por lo cual las actividades lúdicas psicomotrices permiten en los niños adaptar su cuerpo y fortalecer el sistema motriz educativo.

Aplicar las actividades lúdicas de forma pedagógica permite aportar a la coordinación de los movimientos finos y gruesos, lo cual es la base de la psicomotricidad, que según (Moya, 2010), la coordinación del cuerpo en los infantes se acopla cuando se realizan movimientos de ritmo, donde a través de actividades lúdicas, permite fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños y de 3 a 4 años.

#### 4.6. METODOLOGÍA/PLAN DE ACCIÓN

**CUADRO No. 9 Metodología/Plan de acción**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>LOGROS A ALCANZAR</b>	<b>META</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>RESPONSABLES</b>
Muevo mi cuerpito  Descubriendo  Me visto, me desvisto  Reconociendo figuras	Mejorar el desenvolvimiento motriz mediante la práctica de las actividades lúdicas, que mediante juegos y dinámicas los niños aprenden ciertos conocimientos básicos.	Desarrollar la motricidad mediante la práctica de actividades lúdicas.	Humano  Económico  Material como:  Pelotas  Material concreto o del medio  Grabadora  Cd's  Ula-ula  Otros.	Docentes    Egresada

**Fuente:** datos de la investigación.

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera



UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL

# Guía de actividades lúdicas

niños  
de 3 y 4 años



# para el desarrollo psicomotor

AUTORA:

Mariela Aracely López Vera

2016

## ÍNDICE

<b>Contenido</b>	<b>Pág.</b>
Portada.....	85
Índice.....	86
Presentación.....	87
Orientación.....	88
Actividad lúdica No. 1.- Muevo mi cuerpito .....	89
Actividad lúdica No. 2.- Descubriendo.....	91
Actividad lúdica No. 3.- Me visto, me desvisto .....	93
Actividad lúdica No. 4.- Reconociendo figuras .....	95
Actividad lúdica N° 5.- Formando figuras de colores.....	97
Actividad lúdica No. 6.- Representaciones .....	99
Actividad lúdica No. 7.- Nos movemos d forma flexible .....	101
Actividad lúdica No. 8 Reconociendo los estados del tiempo.....	103
Actividad lúdica No. 9.- Jugamos a coordinar movimientos.....	105
Actividad lúdica No. 10.- Jugamos a armar al robot.....	107
Actividad lúdica No. 11.- Jugamos a reconocer nociones .....	109
Actividad lúdica No. 12.- Jugamos a imitar.....	111

## **PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

El docente juega un papel importante, por ello debería conocer todo el avance referente al desarrollo psicomotor de los niños del nivel inicial. Si se preocuparan más por este aspecto del desarrollo podrían estimular otros aspectos como el cognitivo y afectivo.

Toda esta situación exige, como partícipe de la Educación Inicial, determinar y proponer como una solución, la elaboración y aplicación de las actividades lúdicas que se proponen.

Las actividades lúdicas han sido elaboradas para incrementar el desarrollo psicomotor de los niños, aporte que le permite a los docentes u otros profesionales, que trabajan con niños, tener un modelo de trabajo con diferentes actividades.

La propuesta tiene una perspectiva constructivista con aportes de Piaget, Ausubel, Vigostky y Aucouturier, que busca contribuir al incremento del desarrollo psicomotor de los niños, teniendo en cuenta las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

## ORIENTACIONES PARA EL USO DE LOS JUEGOS

Seguir cada una de las indicaciones para el buen uso de las actividades lúdicas.

Preparar cada una de las actividades lúdicas para llevarlas a la aplicación en los niños.

### ORIENTACIONES


Brindarles las indicaciones previas a la aplicación de las actividades lúdicas.


Aplicar las actividades lúdicas psicomotrices de manera individual y grupal.

Evaluar el desarrollo psicomotor en los niños de 3 a 4 años.





### Actividad lúdica No. 1.- Muevo mi cuerpito

<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Muevo mi cuerpito</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Identificar en sí mismo y en los demás las partes del cuerpo: cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas. Reconocer si es niño o niña. Cuidar su cuerpo en la vida diaria.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa. Marioneta de Mickey mouse. Hojas bond, crayolas, plumones, colores.</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b> Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños dan sus opiniones. Actividad de animación con los niños, que pase el rey, donde al quedarse alguien adentro dice si es niño o niña.</p> <p><b>Momento de la Expresión Motriz:</b> Se les presenta a la marioneta de Mickey mouse, se les pregunta ¿Quién es? ¿Qué es? ¿Podrá mover su cuerpo?, responden según sus saberes. Los niños juegan con la marioneta, tocándose la parte del cuerpo que se les va mencionando. ¿Cuántas cabezas tenemos? ¿Cuántos brazos? Se acarician con los ojos cerrados la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas. Luego se unen por parejas poniéndose frente a frente y tocan la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas del compañero. Los mismos niños van mencionando qué otra parte del cuerpo pueden tocarse, así mismo expresan cómo cuidamos nuestro cuerpo que es tan valioso.</p>


	<p><b>Momento de relajación:</b> Los niños se lanzan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Dibujan libremente su cuerpo.</p> <p><b>Momento de la Verbalización:</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta: ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Localizar en sí mismo y en los demás las partes gruesas de su cuerpo. Dibuja libremente, según sus posibilidades, su cuerpo; mencionando si es niño o niña. Se asea y alimenta, cuidando su cuerpo en la vida diaria.</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se puede aplicar otro objeto pero que contenga las partes del cuerpo para el aprendizaje.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>


## Actividad lúdica No. 2.- Descubriendo

Nombre de la actividad	<p style="text-align: center;"><b>Descubriendo</b></p> 
<b>Objetivos</b>	<p>Alcanzar expresarse corporalmente.            Coordina su cuerpo en diferentes posiciones.            Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba y abajo.</p>
<b>Medios a utilizar en la actividad</b>	<p>Área espaciosa.            Materiales permanentes del aula.            Caja, muñecos, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, temperas, colchonetas...</p>
<b>Desarrollo de la actividad</b>	<p><b>Momento previo:</b>            Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños dan sus opiniones.</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b>            Se les presenta a los niños una caja y el docente realiza diversas acciones y preguntas.            ¿Qué habrá?            Sacan los muñecos que hay dentro.            ¿Cuántos muñecos hay?            Juegan libremente con los muñecos representando un papel según sus saberes (papá, mamá, hermano).            Luego los niños, por afinidad, se forman en parejas. Uno es el niño y otro hace de muñeco de trapo. Primero, el niño hace mover al "muñeco" como él quiere. El niño que hace de muñeco debe estar totalmente relajado.            Finalmente el muñeco cobra vida, se identifica con el niño, le sigue por todas partes imitándole. Se intercambian el personaje de muñeco.</p> <p><b>Momento de la expresividad plástica:</b>            Dibujan la actividad o modelan libremente con plastilina a un muñeco, mencionando sus partes.</p>


	<p><b>Momento de relajación:</b> los niños se echan en el espacio, en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><b>Momento de la verbalización :</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta:</p> <p>¿Les gustó? ¿Cómo se organizaron? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Participa de manera activa expresándose corporalmente. Coordina las partes de su cuerpo al jugar con su compañero. Juega simbólicamente en la actividad psicomotriz.</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%20BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%20BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>


### Actividad lúdica No. 3.- Me visto, me desvisto

<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Me visto, me desvisto</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Tener precisión y eficacia en la coordinación visomotoras. Presentar coordinación visomotoras al abotonar y desabotonar.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa. Materiales permanentes del aula. Estuche para abotonar y desabotonar, chompas con botones grandes, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas, Colchonetas.</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b></p> <p>Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la canción "Tengo tres botones", acompañado de expresión corporal.</p> <p>Se les pregunta: ¿Qué dice la canción? ¿Cuántos botones hay en la chompa?</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b></p> <p>Los niños juegan en la sala. Se les brinda un nuevo material que es el estuche para abotonar y desabotonar, el cual lo manipulan y descubren lo que pueden hacer.</p> <p>Luego los niños muestran sus chompas (con botones grandes) que han traído de casa y mencionan características principales, se las colocan abotonándose y desabotonándose.</p> <p>Luego hacemos concursos por parejas ¿quién abotona y</p>

	<p>desabotona la chompa a su compañero? Ambos niños participan.</p> <p>Momento de relajación: los niños se echan en la colchoneta, cierran los ojos y sienten su respiración (inhalan y exhalan).</p> <p>Momento de la expresividad plástica: se les entrega botones y libremente forman figuras.</p> <p><b>Momento de la Verbalización:</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre el juego realizado, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta: ¿Con quién jugaste? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Abotona y desabotona de manera adecuada, demostrando coordinación visomotora.</p> <p>Nombra de manera sencilla características de objetos y comunica sus necesidades, deseos e intereses.</p> <p>Relaciona objetos en función de características perceptuales.</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%20BA_Programa-Juego-cooperativo-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%20BA_Programa-Juego-cooperativo-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>


### Actividad lúdica No. 4.- Reconociendo figuras


<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Reconociendo figuras</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Participar en forma grupal utilizando su cuerpo y respetando reglas. Identificar el círculo como figura geométrica. Representar acciones simbólicas de manera espontánea.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa. Materiales permanentes del aula. Tizas de colores, hojas bond, crayolas, plumones, témperas. Toc toc.</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b> Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños dan sus opiniones. Entonamos la canción "mi cuerpo yo lo muevo".</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b> Esta actividad se realiza en el patio; dibujando con tizas, en el piso, tantos círculos como alumnos haya. Se realizarán actividades de caminar, correr y saltar, hacer ronda. La maestra se pondrá a un costado haciendo que los niños contesten a las preguntas:</p> <p>¿Qué figuras ven pintada en el piso? ¿Podrían ir por los caminos que ven entre los círculos? Contestan y van realizando las acciones.</p> <p>¿Cómo han ido? ¿Pisaron las líneas? ¿Empujaron a sus compañeros o chocaron con ellos? ¿En qué otra forma podremos ir?</p> <p>Repetir estas acciones hasta que se haya cumplido con las indicaciones.</p>

	<p>Cada niño(a) tendrá su casita, que será el círculo que escogen voluntariamente, en cual realizarán actividades de entrar, salir, caminar, saltar, hacer acciones simbólicas que hacen en su casa (desayunar, bañarse, jugar, dormir).</p>
	<p><b>Momento de relajación:</b></p> <p>Con el sonido lento de los toc toc los niños se echan en su casita cerrando los ojos, quedando en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><b>Momento de la expresividad plástica:</b></p> <p>Elaboran un círculo, utilizando el material que desean.</p> <p><b>Momento de la verbalización:</b></p> <p>Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta:  ¿Les gustó?  ¿Cómo lo hicieron?  ¿Cómo se sintieron?</p> 
<b>Indicador de evaluación</b>	<p>Realiza juegos motrices, respetando las normas.  Menciona la figura geométrica: el círculo.  Elabora un círculo con la técnica deseada.</p>
<b>Variantes que se pueden utilizar</b>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<b>Tomado de:</b>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>





### Actividad lúdica N° 5.- Formando figuras de colores

<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Formando figuras de colores</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Explorar sus posibilidades de movimiento.  Vivenciar el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.  Identificar y relacionar objetos en función de características perceptuales: color, forma y tamaño.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa.  Figuras geométricas grandes hechas de cartón.  Fichas lógicas de colores y formas.  Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b>  Se reúne al grupo, se establece las normas de juego, los niños dan sus opiniones. Se motiva con una canción.  Mencionan el nombre de la figura geométrica de la ficha y el color.</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b>  Se les presenta a los niños figuras geométricas grandes de 1 metro y medio (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo), mencionan sus nombres y color.</p> <p>Se forman grupos y a cada grupo se le da una figura.  Se juega a colocarse según las indicaciones:  Dentro de la figura, fuera de la figura.</p> <p>Caminan en puntitas por el contorno de la figura, saltan, corren, gatean...</p> <p>Se colocan alrededor de la figura y luego la levantan y la sacan, se quedan ellos para que observen que con sus cuerpos también pueden formar figuras.</p>


	<p>Se le entrega a cada niño fichas de diversas formas y libremente crean figuras (ejemplos: tren, casa, barco).</p> <p><b>Momento de relajación:</b> Los niños realizan movimientos suaves según el movimiento de una figura geométrica hecha de papel, van relajándose, sentándose, hasta que queden echados.</p>
	<p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Reciben figuras geométricas de papel y realizan libremente su expresión.</p> <p><b>Momento de la verbalización :</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta</p> <p>¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<b>Indicador de evaluación</b>	<p>Se desplaza por el espacio demostrando coordinación. Menciona correctamente el nombre de figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo). Forman figuras utilizando las fichas lógicas.</p>
<b>Variantes que se pueden utilizar</b>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<b>Tomado de:</b>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>


### Actividad lúdica No. 6.- Representaciones

Nombre de la actividad	<p style="text-align: center;"><b>Representaciones</b></p> 
Objetivos	<p>Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.</p> <p>Realizar diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular.</p> <p>Identificar a algunos animales.</p>
Medios a utilizar en la actividad	<p>Área espaciosa.</p> <p>Figuras geométricas grandes hechas de cartón.</p> <p>Fichas lógicas de colores y formas.</p> <p>Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones...</p>
Desarrollo de la actividad	<p><b>Momento previo:</b> Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños dan sus opiniones.</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b></p> <p>Los niños se desplazan libremente por el espacio como si fueran animales (saltando, reptando, en cuadrúpeda).</p> <p>Los diferentes animales son escogidos libremente por los escolares, o bien, de acuerdo con las sugerencias del profesor.</p> <p>A la indicación nombrando un determinado animal y mostrando su imagen los niños se reúnen por grupos y se dirigen a sus casitas establecidas, indicadas con íconos. Se les va mencionando para que se ubiquen delante de, detrás de.</p> <p>Los niños realizan sonidos onomatopéyicos de cada animal.</p>


	<p><b>Momento de relajación:</b> Los niños se echan en el piso y escuchan sonidos onomatopéyicos de pajaritos, realizan inspiración y expiración.</p> <p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Utilizando materiales gráficos realizan su experiencia vivida.</p> <p><b>Momento de la verbalización :</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta: ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Se desplaza por el espacio, imitando a un animal. Se ubica: delante de y detrás de. Nombra imágenes de ilustraciones y describe algunas de sus características. Menciona nombres de animales.</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>


### Actividad lúdica No. 7.- Nos movemos de forma flexible

<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Nos movemos de forma flexible</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Realizar diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular.          Utilizar su cuerpo, la voz, y el gesto para realizar actividades musicales.          Identificar a los seres vivos de su ambiente natural: animales y plantas.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa.          Planta, gusano, diversos objetos, papel seda, plastilina...</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b>          Se reúne al grupo y se organiza, estableciendo las normas de juego, los niños dan sus opiniones.</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b>          Los niños observan en una planta un gusano, se les pregunta ¿qué animal es?          ¿De qué color es?          ¿Cómo se mueve?          ¿Ustedes podrán imitar al gusano?</p> <p>Contestan según sus saberes.          Los niños mediante una canción del gusanito son distribuidos por el espacio.          Bailan y luego reptan al son de la canción como gusanitos encantados.          Cuando para la canción "vuelven al cesto indicado" y se quedan quietos.          Luego los gusanitos van encontrando los objetos que se les va mencionando.</p>

	<p><b>Momento de relajación:</b> Con el sonido lento de los toc, toc los niños se echan en el espacio con los ojos en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Realizan su construcción de gusano utilizando papel, plastilina..., o realizan un dibujo (libre).</p> <p><b>Momento de la verbalización:</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Zigzaguea por el espacio de manera coordinada. Cantan y bailan por el espacio de manera coordinada. Mencionan claramente a animales y plantas</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>


### Actividad lúdica No. 8 Reconociendo los estados del tiempo


<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Reconociendo los estados del tiempo</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Demostrar coordinación de brazos y piernas al desplazarse, caminar, rodar, correr, saltar en dos pies. Nombrar imágenes de ilustraciones: dibujos, fotografías.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa. Figuras de sol y luna, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, temperas.</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b> Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la poesía "Soy un niño".</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b> La maestra tiene un sol y una luna grandes, hechos con cartulina, los niños mencionan qué es y qué acciones hacen, si es día o noche. Los niños están libremente en el espacio.</p> <p>La maestra se pasea alzando alternadamente el sol y la luna.</p> <p>Cuando levanta la luna es de noche y ellos deben correr haciendo el mínimo ruido posible. Cuando alza el sol, es de día y deberán correr haciendo el máximo posible con los pies.</p> <p>Las actividades se varían: caminar, saltar, gatear, rodar.</p> <p><b>Momento de relajación:</b> Los niños se echan en el piso, se imaginan que es de noche y que están en su cama durmiendo, se encuentran en reposo</p>

	<p>relajándose.</p> <p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Realizan su construcción según la actividad realizada.</p> <p><b>Momento de la verbalización :</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Participa grupalmente identificando actividades rápidas y ruidosas, lentas y silenciosas. Participa en actividades psicomotrices de manera activa. Menciona las actividades que hace en el día y en la noche. Repite la poesía de la sesión.</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>





**Actividad lúdica No. 9.- Jugamos a coordinar movimientos**

<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p align="center"><b>Jugamos a coordinar movimientos</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Demostrar precisión en la coordinación óculo manual. Manipular objetos reconociendo colores primarios</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa. Diversos objetos de colores, pelotas de colores, medias de colores y algodón.</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b> Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños dan sus opiniones.</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b></p> <p>Los niños juegan con los objetos y juguetes del aula. Luego, reuniéndolos, dialogamos sobre los colores que pudieron encontrar en los objetos y dan respuestas según sus saberes.</p> <p>Seguidamente se les entrega pelotas de colores primarios dispersas por el patio y se les pide a los niños que las escojan y agrupen, colocándolas en las cajas según el color que corresponda.</p> <p>Jugamos a lanzar pelotas. Un niño agarra la caja y otro niño va lanzando. ¿Cuántas pelotas pudo introducir en la caja? ¿De qué colores?</p> <p><b>Momento de relajación:</b> Los niños se echan en la colchoneta y se pasan la pelota por diferentes partes de su cuerpo, quedando luego en reposo, respirando profundamente.</p>


	<p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Se les entrega a los niños medias de colores y algodón para que puedan elaborar una pelota del color que desean.</p> <p><b>Momento de la verbalización :</b></p> <p>Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Manipula objetos demostrando coordinación visomotriz. Demuestra adecuada motricidad al lanzar pelotas dentro de una caja. Menciona cuantificadores: muchos o pocos según la cantidad de pelotas que encajó</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%20BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a-%20de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%20BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a-%20de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>


### Actividad lúdica No. 10.- Jugamos a armar al robot

<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Jugamos a armar al robot</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Utilizar de manera coordinada diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica.          Identificar y relacionar objetos en función de características perceptuales: color, forma, tamaño...          Expresarse oral y corporalmente.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa.          Robot de juguete, hojas bond, crayolas, plastilina, colchoneta, legos...</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b>          Se reúne al grupo, se establece las normas de juego, los niños emiten sus opiniones.</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b>          Los niños juegan en el aula construyendo diversas torres con legos. Mostrándoles un robot de juguete, jugamos a imitarlo. Movemos las partes del cuerpo.</p> <p>Se les dice que utilizando cualquier material del aula crearán un robot, comparten material, se ayudan entre sí. Le ponen nombre a su robot.</p> <p>Los niños comparan su robot diferenciando forma, tamaño, colores.</p> <p><b>Momento de relajación:</b>          Los niños se echan en la colchoneta y jugamos a imaginar que al robot se le acabaron las pilas y ya no puede moverse, se relajan y sienten su respiración.</p>


	<p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><b>Momento de la verbalización :</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta</p> <p>¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Construye de manera libre torres y robot. Menciona color, forma y tamaño de objetos realizados. Realiza imitaciones de manera espontánea, moviendo partes de su cuerpo. Describe sus creaciones.</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>


### Actividad lúdica No. 11.- Jugamos a reconocer nociones

<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Jugamos a reconocer nociones</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Reconocer tamaños de manera correcta.          Demostrar coordinación visomotriz.          Socializarse y respetarse entre compañeros.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa.          Palitos de globos, telas, juguetes, pelotas, hojas de planta de diferentes tamaños, una cajita para cada niño, hojas bond, crayolas, plumones, temperas...</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b>          Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños emiten sus opiniones.</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b></p> <p>Jugamos a formar un trencito, del niño más grande al más pequeño, se afianzan los términos de tamaño (grande-pequeño)          Se forman grupos de niños grandes y pequeños y ellos diferencian sus tamaños; luego se les entrega por grupos palitos de globos, telas, juguetes, pelotas, hojas de planta de diferentes tamaños.          A la indicación, los grupos ordenan los palitos del más grande al más pequeño y viceversa, intercambian los materiales por grupos.          Luego se hace un trabajo individual, cada niño recibe una cajita con palitos de diferentes tamaños para que los ordene según la indicación dada.</p> <p><b>Momento de relajación:</b>          Con el sonido del tambor los niños se van echando en el piso sintiéndose cómodos, respiran y se relajan.</p>

	<p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Realizan su construcción plástica (modelado de palitos grandes y pequeños).</p> <p><b>Momento de la verbalización :</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Ordena los palitos del más grande al más pequeño. Coordina ojo-mano al ordenar los materiales de diversos tamaños. Juega con sus compañeros de manera respetuosa.</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%20BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a-%20de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%20BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a-%20de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>

### Actividad lúdica No. 12.- Jugamos a imitar

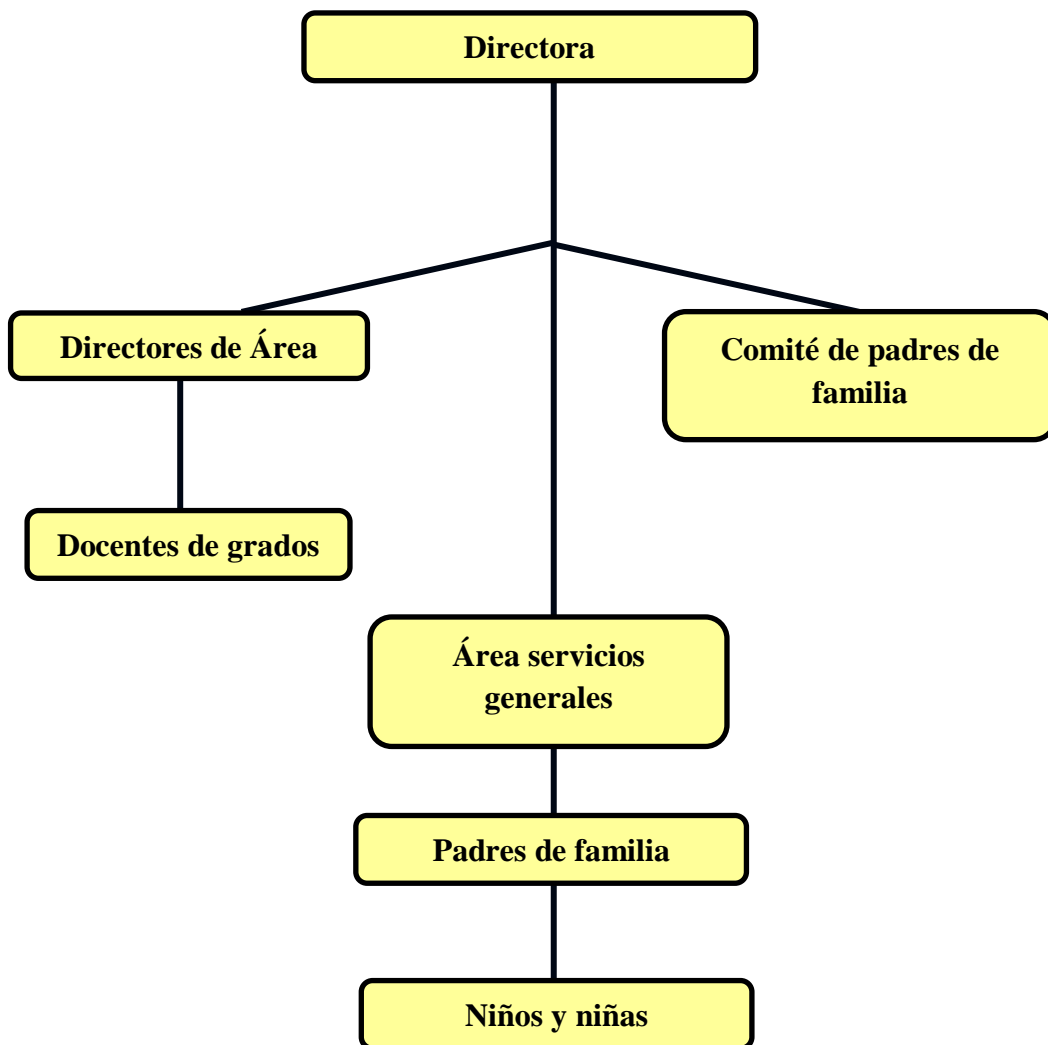
<p><b>Nombre de la actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Jugamos a imitar</b></p> 
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Imitar algunas acciones de la vida diaria. Expresar oralmente sus saberes y deseos.</p>
<p><b>Medios a utilizar en la actividad</b></p>	<p>Área espaciosa. Caja, cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama, tijera, hojas bond, crayolas, plumones, temperas...</p>
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p>	<p><b>Momento previo:</b> Se reúne al grupo, se establecen las normas de juego, los niños emiten sus opiniones.</p> <p><b>Momento de la expresividad motriz:</b> Los niños juegan en el aula libremente. Se motiva la actividad mostrándoles una caja y preguntándoles: ¿Qué habrá? ¿Para qué servirá? Niños voluntarios sacan los objetos (cuchara, lápiz, jabón, escoba, cama del sector hogar, tijera...)</p> <p>Se les pregunta por cada uno de ellos: ¿Cómo se llama? ¿Para qué sirve? ¿Dónde lo utilizamos? ¿Cómo los utilizamos? ¿De qué tamaño son? Responden según saberes. Luego jugamos a imitar acciones que se realizan utilizando los objetos antes mencionados.</p> <p><b>Momento de relajación:</b> Los niños se imaginan que tienen una vela y la soplan despacio, luego la apagan y seguidamente realizan respiraciones profundas.</p>

	<p><b>Momento de la expresividad plástica:</b> Realizan su construcción plástica (dibujo, pintura o modelado) según la actividad realizada.</p> <p><b>Momento de la Verbalización :</b> Se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron?</p> 
<p><b>Indicador de evaluación</b></p>	<p>Imita acciones de la vida diaria (aseo, alimentación, estudio...) Menciona objetos y su utilidad. Coordina sus movimientos en un determinado espacio. .</p>
<p><b>Variantes que se pueden utilizar</b></p>	<p>Se pueden aplicar diversos materiales de trabajo escolar.</p>
<p><b>Tomado de:</b></p>	<p><a href="http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf">http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf</a>.</p>



## 4.7. ADMINISTRACIÓN

### 4.7.1. Organización estructural



Fuente: C.E.I. “Rosa Álava de Vicuña

### 4.7.2. Organización funcional

#### 4.7.2.1. Funciones de la directora y subdirectora

- Cumplir y hacer cumplir la aplicación de las actividades lúdicas propuestas.

- Dirigir y controlar la aplicación de cada una de las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños.
- Coordinar la responsabilidad de los padres de familia y docentes en la aplicación de las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños.

#### **4.7.2.2. Funciones de los docentes**

- Aplicar las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños.
- Coordinar, de acuerdo a su planificación, las actividades lúdicas a aplicar a cada plan de clases.

#### **4.7.2.3. Funciones de los padres de familia**

- Participar activamente en el desarrollo de la enseñanza de sus hijos.

#### 4.8. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.

**CUADRO No. 10.- Previsión de la evaluación**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>PLAN DE EVALUACIÓN</b>
1.- ¿Qué evaluar?	La aplicación de las actividades lúdicas.
2.- ¿Por qué evaluar?	Para su correcta ejecución en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños.
3.- ¿Para qué evaluar?	Para el buen desarrollo de la psicomotricidad de los niños.
4.- ¿Con qué criterios?	Aplicación de las actividades lúdicas.
5.- ¿Cuáles son los indicadores?	El 85% de los niños han desarrollado sus capacidades psicomotrices. El 100% de los docentes la aplican en sus actividades diarias.
6.- ¿Quién evalúa?	La docente. La investigadora Mariela Aracely López Vera.
7.- ¿Cuándo evaluar?	De forma diaria para medir su evolución en la psicomotricidad.
8.- ¿Cómo evaluar?	A través de la experimentación en la realización de las actividades lúdicas.
9.- ¿Cuáles son las fuentes de información?	Niños de 3 y 4 años.
10.- ¿Con qué instrumentos evaluar?	Ficha de desenvolvimiento.
<b>Elaborado por:</b> Mariela Aracely López Vera	

## CAPÍTULO V

### MARCO ADMINISTRATIVO

#### 5.1. Recursos

<b>Recursos</b>	<b>5.1.1. Institucionales</b> Centro de Educación Inicial "Rosa Álava de Vicuña", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016.
	<b>5.1.2. Humanos</b> Tutor, investigador, coordinador, docentes, padres de familia, niños...
	<b>5.1.3. Materiales</b> Computadoras, impresoras, resma de hoja, tinta de impresora, anillado, folletos, internet, guía, materiales para aplicar la propuesta...
	<b>5.1.4. Económicos</b> \$ 1.140,00, aporte del investigador

#### Recursos humanos

<b>HUMANOS</b>			
<b>No.</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>1</b>	Investigador	4 Meses	120,00
<b>1</b>	Tutor	4 Meses	0
	<b>TOTAL</b>		<b>120,00</b>

### Recursos materiales

<b>MATERIALES</b>				
<b>No.</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>1</b>	Computador		\$ 500,00	500,00
<b>1</b>	Impresora		100,00	100,00
<b>1</b>	Cámara fotográfica		100,00	100,00
	Materiales de oficina		50,00	50,00
	Anillados		1,50	12,00
	Empastados		10,00	50,00
<b>4</b>	Resma de hojas		3,50	14,00
	Internet y copias			35,00
	Materiales varios		60,00	60,00
	Material bibliográfico		50,00	50,00
	<b>TOTAL</b>			<b>971,00</b>
<b>OTROS</b>				
<b>N°.</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>TOTAL</b>	
<b>1</b>	Movilizaciones	4 Meses	29,00	
<b>1</b>	Teléfono (llamadas)		20,00	
	<b>TOTAL</b>		<b>49,00</b>	

**Fuente:** Datos de la investigación

**MATERIALES DE REFERENCIA**

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

**AÑO 2015**

**AÑO 2016**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ENE</b>	<b>FEB</b>	<b>MAR</b>	<b>ABR</b>	<b>MAY</b>	<b>JUN</b>	<b>JUL</b>	<b>AGO</b>	<b>SEPT</b>	<b>OCT</b>	<b>NOV</b>	<b>DIC</b>	<b>ENE</b>	<b>FEB</b>	<b>MAR</b>	<b>ABR</b>
Selección del tema	X															
Análisis del problema y la propuesta	X															
Elaboración del diseño del trabajo de investigación	X															
Presentación del tema al consejo académico		X														
Aprobación del consejo académico		X														
Revisión comisión trabajo de titulación		X														
Aprobación y designación del tutor por consejo académico		X														
Evaluación del tutor		X	X	X	X	X	X	X	X							
Presentación del trabajo de titulación completa al consejo académico										X						
Defensa del trabajo de titulación																X

**Elaborado por:** Mariela Aracely López Vera

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ❖ Aguilar, J y Vargas, J. (2010). Trabajo en Equipo. Psicología Organizacional (Pdf). Open Access.
- ❖ Asamblea Nacional (2009). Constitución del Ecuador.
- ❖ Asamblea Nacional (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural, Ecuador.
- ❖ Asamblea Nacional (2013). Plan Nacional para el Buen Vivir, 2013-2017.
- ❖ Bastino, J. (2012) Juegos infantiles.
- ❖ Calder, T. (2010) Hitos de la Habilidad Motriz Fina.
- ❖ Código de la Niñez y la Adolescencia, Congreso Nacional, Ecuador, 2008.
- ❖ Díaz, E. et. (2014) Evaluación de la adquisición de habilidades psicomotrices básicas. México.
- ❖ Gobierno de Canarias (2011). Orientaciones para la elaboración de la propuesta pedagógica en educación infantil. España.
- ❖ González, M. (2013) Juegos. Una nueva forma de aprender. Argentina.
- ❖ Labrador, M. Y Morote, P. (2008) El juego en la enseñanza. España.
- ❖ Martínez, M. (2011) Desarrollo de habilidades motrices en personas con debilidad visual a través del juego. México.
- ❖ MIES (2013). Guía teórica-metodológica del C.I.B.V. Ecuador.
- ❖ MIES (2013). Informe de gestión período 2012-2013. Ecuador.
- ❖ Murillo, J. & Crichesky, G. (2012) El proceso de cambio escolar. Una guía para impulsar y sostener la mejora de las escuelas. REICE. Vol. 10-1.
- ❖ Ponce, C. (2010) El juego como recurso educativo. Granadas.

- ❖ Prieto, M. (2010). *Habilidades motrices básicas*. Granadas.
- ❖ Ramírez, Jazmín (2008) Modelo de enseñanza de las habilidades psicomotoras básicas. *Rev. Col. Anest.* 36: 85-92.
- ❖ Redalyc (2012). Salud mental del preescolar al jardín infantil en Chile. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, vol. XXI, núm. 1, abril, 2012.
- ❖ Triane, M. y Gallardo, J. (2011). *Psicología de la educación y del desarrollo en contextos escolares*, Pirámide.
- ❖ UNESCO. (2008). *Eficacia escolar y factores asociados en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile.



## **BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL UPSE**

- ❖ Biblioteca Virtual UPSE (2010). El trabajo en valores con niños y niñas de 0 a 6 años. 683-703. Retrieved from.  
<http://search.proquest.com/docview/821055815?accountid=130063>
  
- ❖ UPSE. Biblioteca virtual (2009). Desarrollo infantil y competencia en la primera infancia. Colombia.  
<http://search.proquest.com/docview/311190003?accountid=130063>
  
- ❖ Suárez, Maíz y Meza. (2010). Inteligencias múltiples: Una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. Venezuela.  
[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316-00872010000100005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316-00872010000100005&script=sci_arttext)
  
- ❖ Santiago, D. (2009). Biblioteca virtual UPSE. Guíalos al mejor plantel. El Norte. <http://search.proquest.com/docview/311190003?accountid=130063>
  
- ❖ Zorrilla y Vargas. (2008). El juego en la infancia. Chile.  
[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0370-41062008000500014](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062008000500014)

# **Anexos**

**ANEXO No. 1:** Instrumentos de recolección de información.



**UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA**

**Objetivo:** Obtener información sobre los problemas de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor, mediante preguntas abiertas para el planteamiento de la solución más viable.

Preguntas:

- 1.- ¿En el Centro Infantil se aplican actividades lúdicas?**
- 2.- ¿Cómo se desarrolla la psicomotricidad en los niños?**
- 3.- ¿Es necesario desarrollar actividades lúdicas en los niños y niñas de 3 a 4 años? ¿Por qué?**
- 4.- ¿Conoce qué tipos de actividades lúdicas se puede aplicar con niños y niñas de 3 a 4 años? ¿Por qué?**
- 5.- ¿Considera usted importante la aplicación de juegos y dinámicas como actividades lúdicas?**
- 6.- ¿El centro Infantil cuenta con un material guía para desarrollar la psicomotricidad en los niños?**
- 7.- ¿Se necesita implementar una propuesta con actividades lúdicas que permita fortalecer la psicomotricidad en los niños(as)? ¿Por qué?**

**Gracias por su colaboración**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**ENCUESTA PARA LOS DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA**

**Objetivo:** Obtener información sobre los problemas de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor, mediante preguntas abiertas para el planteamiento de la solución más viable.

**Conteste las preguntas de acuerdo al criterio personal con respecto a su representado o representada.**

**1.- ¿Conoce usted qué es el desarrollo psicomotor?**

Sí  No

**2.- Si su respuesta es afirmativa, ¿Qué es para usted el desarrollo psicomotor?**

No sabe  Son juegos  Son actividades

Es una ayuda para fortalecer el cuerpo

**3.- ¿Cree usted que las actividades didácticas ayuden en el desarrollo psicomotor en los niños?**

Sí  No

**4.- Si su respuesta es afirmativa ¿Cuál cree usted que serán las actividades psicomotrices?**

Los juegos lúdicos

Las que desarrollen el movimiento de las manos

Las que permitan aprender a los niños

Las que permitan que los niños se desarrollen totalmente

**5.- ¿Considera usted que las actividades didácticas favorecen el desarrollo psicomotor en los niños?**

Muy de acuerdo  De acuerdo  Indiferente

En desacuerdo  Totalmente en desacuerdo

**6.- De acuerdo a su opinión personal ¿Qué se logra con las actividades recreativas o de juegos en la educación de sus hijos?**

**Les enseñan a adaptarse a su entorno**

**Se desarrollan integralmente**

**Se adaptan para aprender las diversas asignaturas**

**Adaptan todo su cuerpo a los diversos movimientos**

**7.- ¿Considera usted que la aplicación de este proyecto de las actividades didácticas ayudarán al fortalecimiento del desarrollo sicomotriz?**

**Sí**  **No**

**8.- ¿Le gustaría que en el centro infantil se apliquen las actividades lúdicas para desarrollar psicomotricidad en los niños?**

**Sí**  **No**

**9.- Si su respuesta es afirmativa ¿Cree usted que se contribuiría al fortalecimiento del desarrollo psicomotriz en los niños con la lúdica?**

**Mucho**  **Poco**  **Nada**

**10.- ¿Qué tan importante es realizar actividades para desarrollar la psicomotricidad en los niños?**

**Muy importante**  **Importante**  **Poco importante**

**Nada importante**

**Gracias por su colaboración**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Ficha de observación realizada a los niños**

**Objetivo:** Obtener información sobre los problemas de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor, mediante la observación a los niños y niñas de Educación Inicial.

Ítem de calificación

1= Regular 2= Aceptable 3= Bueno 4= Muy bueno 5= Excelente

Ítems	ESCALA					Total
	1	2	3	4	5	
1. El niño juega y divierte de forma libre.	2	9	16	5	5	53
2. Los niños tienen buena flexibilidad en sus manos.	7	11	15	2	2	53
3. El docente aplica actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.	2	6	18	7	4	53
4. El niño tiene dificultad en el área motriz al desarrollar juegos y dinámicas.	5	7	17	6	2	53
5. Se evidencia en los niños problemas motrices.	4	5	22	5	1	53
6. Se evidencia la necesidad de un material guía para que el docente actividades lúdicas.	6	8	14	7	2	53
7. El docente aplica diversos recursos para dinamizar sus clases.	5	7	15	7	3	53

**ANEXO No. 2: FOTOS**



**CENTRO INFANTIL “ROSA ÁLAVA DE VICUÑA”**



**APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA A LA DIRECTORA**



**SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO CON LAS DOCENTES**





**SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO CON LOS PADRES DE FAMILIA**



**DESARROLLO DE LAS ENCUESTAS A LOS PADRES**



**APLICACIÓN DE ACTIVIDADES PARA LA FLEXIBILIDAD MOTRIZ**



**REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES PARA CONOCER LAS NOCIONES**



**APLICACIÓN CON LOS NIÑOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

**ANEXO No. 3: Documentación.**

**DESIGNACIÓN DE TUTOR**

**OFICIO PARA LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS EN EL  
CENTRO INFANTIL.**

**CERTIFICADO DE REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN EN EL  
CENTRO INFANTIL.**

## **CERTIFICADO ANTIPLAGIO**

## **CERTIFICADO GRAMATÓLOGO**