



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN CONTINUA Y ESTUDIOS A DISTANCIA-SECED
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

**TRABAJO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA

LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL RECINTO
PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA
LOS RÍOS.

AUTORA

GINGER SAMANTHA BÉNITEZ ZAMBRANO

TUTORA DEL TRABAJO DE GRADO

LIC. MIREYA LOOR ESCOBAR. MSC.

LECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

LIC. MIGUEL EDUARDO GALARZA BRAVO MSC.

BABAHOYO – ECUADOR

2015

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado de manera especial a Dios, porque me ha brindado salud, vida y sobretodo fuerzas para seguir adelante y poder culminar con éxitos mi objetivo planteado.

A madre Thania Zambrano y mi padre Gary Benítez que siempre me han apoyada para poder alcanzar y lograr un desarrollo profesional.

A mis compañeras y compañeros de aula ya que con ellos nos hemos ayudado mutuamente; en la elaboración de trabajos grupales, tareas e investigaciones tanto dentro como fuera del aula.

Y de manera muy especial a mi hija Samantha Icaza por ser mi motivo para seguir adelante con mis deseos de superación, a ella le dedico este trabajo de grado con todo el cariño y amor para cuando sea grande vea en mi un ejemplo de superación y que con empeño y dedicación todo es posible.

Ginger

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la fuerza necesaria, para así poder alcanzar con éxitos mi objetivo trazado.

A mis padres y cada uno de mis familiares, por brindarme su apoyo y comprensión, ya que sin su ayuda no habría podido hacer realidad este sueño de poder convertirme en una profesional.

A mi esposo y mi hija por tenerme la paciencia necesaria y su comprensión por tener que dejarlos mientras me preparaba, para que así ellos puedan sentirse orgullosos y vean en mí un ejemplo de superación.

A la Universidad Técnica de Babahoyo y cada uno de los docentes que me brindaron sus conocimientos y paciencia para educarme.

Gracias



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN CONTINUA Y ESTUDIOS A DISTANCIA-SECED
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

DECLARATORIA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Yo, **Ginger Samantha Benítez Zambrano**, portadora de la cédula de ciudadanía N° **1207072271**, Estudiante del Desarrollo del Trabajo de Grado, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, del **SISTEMA DE EDUCACIÓN CONTINUA Y ESTUDIO A DISTANCIA-SECED** declaro, que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original auténtico y personal, con el tema: **LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL RECINTO PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS.**

Todos los efectos académicos legales que se desprenden del presente trabajo es responsabilidad exclusiva de la autora.

**GINGER SAMANTHA BENÍTEZ ZAMBRANO
C.I.1207072271**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN CONTINUA Y ESTUDIOS A DISTANCIA-SECED
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN LA BIBLIOTECA DIGITAL

Yo, **Ginger Samantha Benítez Zambrano**, con número de cédula **1207072271**, por medio de este formato manifiesto mi voluntad de autorizar a la Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador, Sede Babahoyo, la publicación en texto completo, de manera gratuita y por tiempo indefinido en la Biblioteca Digital de Universidad Técnica de Babahoyo, así como en índices, buscadores, redes de repositorios y Biblioteca Digital ecuatoriana así como otros a futuro que se estimen necesarios para promover su difusión, el documento académico-investigativo objeto de la presente autorización, con fines estrictamente educativos, científicos y culturales. Como autor manifiesto que el presente documento académico-investigativo es original y se realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría y poseo la titularidad sobre la misma. Esta autorización no implica renuncia a la facultad que tengo de publicar posteriormente la obra, en forma total o parcial, por lo cual podré, dando aviso por escrito a la Biblioteca de la Universidad, con no menos de un mes de antelación, solicitar que el documento deje de estar disponible para el público, así mismo, cuando se requiera por razones legales y/o reglas del editor de una revista.

GINGER SAMANTHA BENÍTEZ ZAMBRANO

N° 1207072271



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

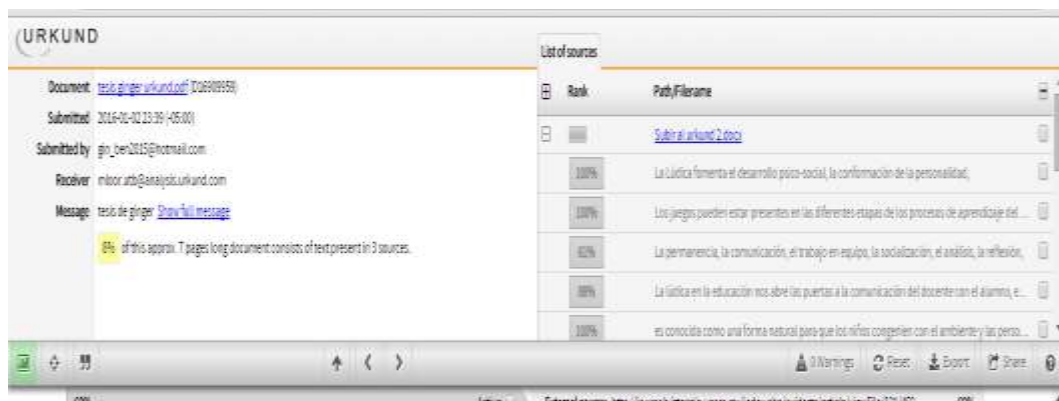


FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN CONTINUA Y ESTUDIOS A DISTANCIA-SECED
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

CERTIFICACIÓN DE URKUND

Lic. Mireya Loor Escobar. Msc., Tutora de Tesis, a petición de la parte interesada.

CERTIFICO; que la presente Tesis, elaborada por la **Sra. Ginger Samantha Benítez Zambrano**, con el tema: LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL RECINTO PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS. La misma que fue revisada, asesorada y orientada en todo proceso de elaboración, además fue sometida al análisis de Software Antiplagio URKUND, cuyo resultado es el 8% la cual se encuentra dentro de los parámetros establecidos para la titulación por lo tanto considero apta para la aprobación respectiva.



Certificación que confiero para fines legales.

Atentamente;

**LIC. MIREYA LOOR ESCOBAR. MSC.
TUTORA DEL TRABAJO DE GRADO**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN CONTINUA Y ESTUDIOS A DISTANCIA-SECED
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADO

Lic. Mireya Loor Escobar. Msc., domiciliada en el cantón Babahoyo, con número de cédula **1201382288**, en calidad de tutora del trabajo de grado, apruebo el trabajo de investigación titulado: **LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL RECINTO PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS.**

Presentado por **GINGER SAMANTHA BENÍTEZ ZAMBRANO**, portador de la cedula de ciudadanía **1207072271**, egresada de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, del Sistema de Educación Continua y Estudios a Distancia SECED.

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

**LIC. MIREYA LOOR ESCOBAR. MSC.
TUTORA DEL TRABAJO DE GRADO**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN CONTINUA Y ESTUDIOS A DISTANCIA-SECED
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

CERTIFICACIÓN DEL LECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

Lic. Miguel Eduardo Galarza Bravo Msc., domiciliada en el cantón Babahoyo, con número de cédula **1201135322**, en calidad de lectora del trabajo de grado, apruebo el trabajo de investigación titulado: **LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL RECINTO PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS.**

Presentado por, **Ginger Samantha Benítez Zambrano** portador de la cedula de ciudadanía **1207072271**, egresado de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, del Sistema de Educación Continua y Estudios a Distancia SECED.

Certifico que el trabajo de grado reúne los requisitos necesarios para ser sometido al análisis por el tribunal designado por el Honorable Consejo Directivo.

**LIC. MIGUEL EDUARDO GALARZA BRAVO MSC.
LECTOR DEL TRABAJO DE GRADO**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y
DE LA EDUCACIÓN



SISTEMA DE EDUCACIÓN CONTINUA Y ESTUDIOS A DISTANCIA-SECED
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE TRABAJO INVESTIGATIVO, TITULADO:: **LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL RECINTO PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR LA SEÑORA: GINGER SAMANTHA BENÍTEZ ZAMBRANO.

OTORGA LA CALIFICACIÓN:

NÚMEROS: 10
LETRAS: DIEZ

TRIBUNAL:

Msc. Verónica Ayala Esparza
DELEGADA DEL DECANO

Msc. Sandra Carrera Erazo
PROFESORA ESPECIALIZADA DELEGADA

Msc. Maya Sánchez Soto
CONSEJO DIRECTIVO

Ab. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA FAC.C.J.S.E

ÍNDICE

CONTENIDO	Pág.
PORTADA -----	i
DEDICATORIA -----	ii
AGRADECIMIENTOS -----	iii
DECLARATORIA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO-----	iv
AUTORIZACIÓN DEL AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO----	v
CERTIFICACIÓN DE URKUND -----	vi
CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADO -	vii
CERTIFICACIÓN DE LA LECTORA DEL TRABAJO DE GRADO	viii
APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR-----	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS -----	x
ÍNDICE DE TABLAS -----	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS -----	xiii
RESUMEN EJECUTIVO -----	xiv
ABSTRACT -----	xv
INTRODUCCIÓN -----	1
 CAPITULO UNO	
1. TEMA DE INVESTIGACIÓN -----	4
2. MARCO CONTEXTUAL -----	4
3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA -----	5

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----	7
4.1. PROBLEMA GENERAL -----	7
4.2. PROBLEMAS DERIVADOS -----	7
CAPITULO DOS	
5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN -----	8
6. JUSTIFICACIÓN -----	8
7. OBJETIVOS -----	10
7.1. OBJETIVO GENERAL-----	10
7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS -----	10
8.1. MARCO TEÓRICO -----	11
8.1. MARCO CONCEPTUAL-----	11
8.1.1. Lúdica -----	11
8.1.2. Psicomotricidad -----	11
8.1.3. Juego -----	12
8.1.4. Motricidad -----	12
8.1.5. Enseñanza -----	13
8.1.6. Aprendizaje-----	13
8.2.- MARCO REFERENCIAL -----	14
8.2.1. Lúdica como estrategia didáctica -----	14
8.2.2. El aprendizaje lúdico una novedosa estrategia de capacitación --	15
8.2.3. Lúdica y su importancia en la educación -----	15
8.2.4. La lúdica en el ámbito de la educación -----	16
8.2.5. El juego es algo más que una palabra -----	17

8.2.6. Las actividades lúdicas en el aula de primaria -----	17
8.2.7. Lúdica en el aprendizaje experiencial -----	18
8.2.8. Motricidad y movimiento -----	19
8.2.9. Importancia de la psicomotricidad en la educación infantil. ----	19
8.2.10. ¿Qué aporta la psicomotricidad a los niños? -----	20
8.2.11. ¿Cómo se realiza la psicomotricidad con los niños? -----	21
8.3.- POSTURA TEÓRICA -----	21
9.- HIPÓTESIS -----	23
9.1.- HIPÓTESIS GENERAL -----	23
9.2.- HIPÓTESIS DERIVADAS -----	23

CAPITULO TRES

10. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.	24
10.1.- PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS EN LA VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.	24
10.2.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.	27
10.3. ENCUESTA APLICADA A DOCENTES	27
10.4. APLICACIÓN DE LA OBSERVACIÓN	37
10.5. ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN	38
11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
11.1.1. CONCLUSIONES	39
11.1.2. RECOMENDACIONES	41

BIBLIOGRAFÍA

GLOSARIO

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla # 1 Chi cuadrado	24
Tabla # 2 pregunta dirigida a los docentes	27
Tabla # 3 pregunta dirigida a los docentes	28
Tabla # 4 pregunta dirigida a los docentes	29
Tabla # 5 pregunta dirigida a los docentes	30
Tabla # 6 pregunta dirigida a los docentes	31
Tabla # 7 pregunta dirigida a los docentes	32
Tabla # 8 pregunta dirigida a los docentes	33
Tabla # 9 pregunta dirigida a los docentes	34
Tabla # 10 pregunta dirigida a los docentes	35
Tabla # 11 pregunta dirigida a los docentes	36
Ficha de observación a estudiantes	37

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Docentes

Gráfico # 1 pregunta dirigida a los docentes	27
Gráfico # 2 pregunta dirigida a los docentes	28
Gráfico # 3 pregunta dirigida a los docentes	29
Gráfico # 4 pregunta dirigida a los docentes	30
Gráfico # 5 pregunta dirigida a los docentes	31
Gráfico # 6 pregunta dirigida a los docentes	32
Gráfico # 7 pregunta dirigida a los docentes	33
Gráfico # 8 pregunta dirigida a los docentes	34
Gráfico # 9 pregunta dirigida a los docentes	35
Gráfico # 10 pregunta dirigida a los docentes	36

RESUMEN EN ESPAÑOL

Este trabajo de investigación como es; la lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de la escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos, tiene mucha importancia la lúdica ya que ayuda a fomentar la interacción, participación y desarrolla la psicomotricidad, ayudando a fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula de clases. La lúdica es una herramienta que debe ser incluida en las planificaciones de clase del maestro y aplicada de acuerdo a la edad del estudiante, con actividades donde requiera de movimientos del cuerpo y haga pensar e interactuar a los niños y niñas. Cuando se da clases con actividades lúdicas esta se vuelve dinámica, participativa y motivadora, el estudiante se interesa por aprender y se comunica con el compañero y docente, además si estas actividades van introducidas con movimientos corporales; como equilibrio, control, dominio y orden, favorece a la psicomotricidad. Además cuando se realiza actividades lúdicas que intervienen movimientos del cuerpo el estudiante no solo se divierte sino que asimismo, desarrolla todas sus habilidades psicomotrices.

EXECUTIVE SUMMARY

This research such as the: playful and its impact on psychomotor development of children from the school of Basic Education "Gerardo Octavio Icaza" Pijullo enclosure, Ricaurte parish, canton Urdaneta, Los Rios province. The fun is very important as it helps to foster interaction, participation and develop motor skills, helping to strengthen the learning inside and outside the classroom. The fun is a tool that should be included in teacher lesson plans and applied according to the student's age, with activities which require body movements and make them think and interact with children. When given classes with fun activities this dynamic, participative and motivating becomes, the student is interested in learning and communicating with fellow teachers and also whether these activities are introduced with body movements; as balance, control, domination and order, favors psychomotor. Also when recreational activities involving the student body movements not only have fun but also develops all its psychomotor skills is done.

INTRODUCCIÓN

La educación fue imposibilitada en el pasado con tediosas rutinas instructivas, en donde las clases se daban con, aprendizajes memorísticos y conceptualistas basados en estrategias poco dinámicas, motivadoras y que el estudiante forme parte del aprendizaje de manera voluntaria; pero esta situación han ido cambiando por completo buscando alternativas útiles para el desarrollo de la formación integral del ser humano en la sociedad.

La renovación pedagógica en nuestro país han transcurrido por importantes cambios en el diseño curricular y en la concepción educativa para el planteamiento de lo que se debe enseñar en la escuela; definir los nuevos papeles que utilizará el docente como instrumento educativo completo activo, donde el infante deja de ser objeto de educación para pasar a ser sujeto protagonista del proceso educativo.

Para alcanzar estos objetivos se debe emplear acciones que realicen los infantes en la mayor parte de su tiempo y el más grande de sus intereses. Será entonces el juego un elemento previo que esté inmerso a una nueva educación; de tal manera que se pueda incorporar a los juegos lúdicos ayudando al maestro y por ende al estudiante a fortalecer su conocimiento, respecto al ámbito especificado.

La lúdica es una actividad importante y útil en el salón de clase que debe ser planificada porque a través de ella se crea un ambiente agradable, dinámico e imaginativo; mediante el proceso de enseñanza – aprendizaje, que también permite comunicar sentimientos, emociones, estados de ánimo, conocimientos y sensaciones de manera creativa en los infantes desenvolviéndose con eficacia.

Además facilita el desarrollo de la psicomotricidad componente necesario para el equilibrio, orientación en el espacio, tiempo y coordinación del perfeccionamiento de destrezas motrices mediante la exploración del cuerpo con la interacción del medio ambiente; donde los pequeños sienta las bases en la adquisición de nuevos aprendizajes. El docente debe emplear juegos que estén acorde con el tema de clase que va impartir relacionados con la edad cronológica de los estudiantes, estos pueden ejecutarse al aire libre o en lugares cerrados facilitando la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo; también fomenta con mayor precisión su capacidad motriz.

Capítulo Uno: Encontramos una breve explicación de la situación problemática continuamente el marco contextual, la delimitación investigativa y justificará el porqué, la importancia de la investigación, quienes se beneficiaran, la factibilidad y la novedad científica. Asimismo para la realización de la investigación se fijaron unos objetivos que incentiven a los docentes del porque se debe utilizar a la lúdica como herramienta de trabajo para desarrollar la

psicomotricidad en los estudiantes de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza”

Capítulo Dos: En este capítulo se encuentra el marco teórico que dentro de este se hayan las diferentes conceptualizaciones y definiciones de lo que es la lúdica y su aporte en la educación, así como también la psicomotricidad de los estudiantes. Igualmente se formuló una hipótesis que fue comprobada a través de la investigación, como también la sub- hipótesis.

Capítulo Tres: Se encuentra la, población y muestra, así como una encuesta a docentes y observación a estudiantes que sirvieron para conocer de manera directa si se utiliza la lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes. También se encuentran unas conclusiones y recomendaciones de como aporta la lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes.

CAPÍTULO UNO

1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

Lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

2. MARCO CONTEXTUAL

A **nivel mundial** se ha implementado las actividades lúdicas dentro de las instituciones que se encargan de fomentar el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, como los hospitales, guarderías y los centros educativos, lugares en los cuales se cuenta con personal capacitado para realizar este tipo de ejercicios a los infantes, en búsqueda de mejorar su aprendizaje a través del juego.

En **el Ecuador** se ha visto la necesidad de mejorar los niveles de desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, es por esta razón que el Gobierno nacional a través del Instituto de la Niñez y la Familia creó el programa Creciendo con Nuestros Hijos, el cual permitía que por medio de personal capacitado, se realice controles y seguimiento con actividades lúdicas a niños y niñas.

A través de la ejecución de las diferentes actividades lúdicas que se ponen en práctica de manera organizada desde pequeños los estudiantes también aprenden a jugar de forma ordenada y sin conflictos, también que mejoró considerablemente las capacidades cognitivas de los infantes al momento de ingresar a las instituciones educativas, con estas actividades las cuales son realizadas dentro de las aulas de clases los prepara para que en un futuro inmediato puedan cumplir con todas las actividades que deben realizar en su paso por los grados subsiguientes de estudio.

Dentro de la institución “**Octavio Gerardo Icaza**”, del recinto Pijullo, en el primer y segundo año de educación básica, muy poco se practica actividades lúdicas en donde se desarrolle la psicomotricidad. Es por esto que la investigación realizada estuvo encaminada a ayudar a establecer los juegos y actividades más usadas para mejorar la motricidad de los niños y niñas, en la búsqueda de elevar las habilidades tanto motrices como cognitivas de los infantes.

3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, de la parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta; cuando se realizó las prácticas de observación y ayudantía en el antemencionado plantel detecté algunos problemas de enseñanza mediante la observación directa en la cual seleccioné los más importantes: Escasa utilización de materiales didácticos, poco

acondicionamiento de los espacios de aprendizaje, ausencia en juegos lúdicos, carencia de trabajos grupales, escasez de motivación entre otros.

Luego de puntualizar cada una de las dificultades de manera sistematizada se priorizo como problemática principal la ausencia de actividades lúdica; la misma que ha sido causado por deficiencia actividades que fomenten dinamismo al momento de impartir la temática; alejándolos de la integración, la participación y demás ventajas que las actividades lúdicas ofrecen tanto para el aprendizaje como para la psicomotricidad de los estudiantes en las clases.

Las dificultades que los educandos presentan en el área psicomotriz conllevan a un bajo nivel en los movimientos corporales y una de esas razones puede ser la poca experiencia de actividades lúdicas, que se relacionan con la falta de práctica de juegos dentro y fuera del aula. Muchos de los docentes utilizan metodologías tradicionales, que no permiten la motivación de los estudiantes no haciendo uso de la lúdica siendo esta una excelente elección para incluir en clases y desarrollar la psicomotricidad.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

4.1 PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera incide la lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos?

4.2 SUB-PROBLEMAS

¿Qué actividades lúdicas aplicadas por el docente permiten el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes?

¿Cómo la lúdica ayuda a fomentar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes?

¿De qué manera las actividades lúdicas contribuyen que los niños y niñas mejoren sus capacidades psicomotrices y de aprendizaje?

CAPÍTULO DOS

5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación está delimitada dentro del campo de la educación básica en la escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza” el recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

Línea de Investigación: Educación y cultura

Aspecto: Lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad.

Delimitación espacial: Escuela “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

Delimitación temporal: año lectivo 2014-2015.

Delimitación demográfica: docentes, estudiantes de primero y segundo año de educación básica elemental de la institución.

6. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad la educación va cambiando progresivamente, estos avances facilitará mejorar la calidad de enseñanza y el trabajo de los docentes, aunque todavía existen docentes que continúan practicando la educación tradicional debido a que no se capacitan constantemente, o se acostumbraron en hacerlo de dicha forma

y al no utilizar nuevas estrategias, técnicas que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje, no aporta para que sean las clases dinámicas y motivadoras.

Las actividades lúdicas, siendo la herramienta fundamental en el aula de clase, porque permite fortalecer todas las áreas de estudio creando un ambiente de armonía y predisposición en los niños y niñas; además ayuda en el desarrollo de la psicomotricidad de manera creativa, espontánea, dinámica la cual conlleva a la formación integral de los estudiantes.

Asimismo este trabajo de investigación es factible ya que la lúdica es una herramienta útil que debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia donde anima a los educadores a realizar con los infantes muchas experiencias de aprendizaje, creando un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades aportando con dinamismo y motivación en donde permite el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes.

Este trabajo investigativo es novedoso porque mediante la aplicación de la lúdica al impartir las clases el maestro, incluyéndola en la planificación, ocasiona motivación, interés, interacción entre docente y estudiantes, además tiene mucha contribución en la psicomotricidad. Por tanto al utilizar las actividades lúdicas son un potencial para el aprendizaje de los estudiantes. Siendo conocedora de la problemática educativa y para dar solución a la problemática ya que la importancia

que tiene la lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad; la misma que también ayuda a mejorar los movimientos corporales de los educandos y a desplazarse en el medio que los rodea.

7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

7.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar la incidencia de la lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para fortalecer la psicomotricidad.

Fomentar las estrategias lúdicas apropiadas para potenciar la psicomotricidad de los estudiantes.

Aplicar estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza para que potenciar la psicomotricidad de los niños y niñas.

8. MARCO TEÓRICO

8.1 MARCO CONCEPTUAL

8.1.1. Lúdica.

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. **(De Conceptos, 2013)**. La lúdica es la forma de enseñar a través de juego en la cual sirve como herramienta para utilizarla en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de la lúdica se enseña de forma activa y dinámica.

8.1.2. Psicomotricidad.

Es la educación del control mental de expresión motora. Intenta obtener una organización que pueda atender, de una forma consciente y constante, las necesidades de los desplazamientos del cuerpo y los movimientos de la mirada y a las sollicitaciones auditivas. **(G.Rossel, 2009)**. La psicomotricidad se refiere al movimiento que le damos de manera organizada al cuerpo utilizando nuestra mente para realizar alguna actividad, varios tienen una psicomotricidad bien desarrollada en el cual tiene mucha agilidad en el cuerpo.

8.1.3. Juego.

Un juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Normalmente requiere de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional. **(Rodrigo Vázquez Neira)**

El juego es una actividad innata de cada ser humano, todos en algún momento jugamos, muchos lo hacemos con el puro propósito de divertir. En cuanto al área educativa los juegos son utilizados con otras intenciones aparte de entretener y motivar, se lo emplea también para enseñar transmitir algún conocimiento, el docente lo toma como una herramienta de enseñanza, el cual le permite hacer las clases dinámicas e interactivas.

8.1.4. Motricidad.

Se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras. **(Martha Chimbolema, 2012)**. La motricidad es el

desplazamiento que un ser humano tiene en su cuerpo voluntariamente, van de acuerdo a los movimientos que el propio ser los quiera realizar.

8.1.5. Enseñanza.

La enseñanza se concibe como la tarea más peculiar de la escuela, cuyas funciones educativas, en una sociedad estructurada deben estar en torno a dos funciones: interacción social y comunicación personal. **(Lupita Palacios, 2013)**. Enseñar es la transferencia de conocimientos, el encargado de esta diligencia es el docente el cual debe hacerlo cumpliendo con un currículo utilizando, una serie de actividades y herramientas e incluidas en una planificación que servirá para secuenciar su trabajo en el proceso de clases.

8.1.6. Aprendizaje.

El Aprendizaje es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve. Algunos lo conciben como un cambio relativamente permanente de la conducta, que tiene lugar como resultado de la práctica. **(David Orozco, 2014)**. El aprendizaje es la adquisición de conocimientos, cuando se aprende algo después es puesto en práctica, el aprendizaje escolar se da en el aula de clases el cual es un interaprendizaje entre docente-estudiante.

8.2 Marco referencial

8.2.1. Lúdica como estrategia didáctica.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El estudiante, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. **(Lourdes Del Carmen Martínez González, 2008).**

La lúdica es una herramienta de trabajo que utiliza el docente para impartir sus clases y estas se vuelvan dinámicas, motivadoras, activas, participativas, etc., son puestas en práctica para enseñar algún conocimiento y este no sea olvidado con facilidad, no se trata solo de hacer la clase divertida, sino que está orientada para que el conocimiento que se va enseñar quede acentuado de tal manera que lo que aprende jugando le sirva para que lo ponga en práctica en algún momento de su vida.

8.2.2. El aprendizaje lúdico una novedosa estrategia de capacitación.

El aprendizaje lúdico enriquece la capacitación mediante un espacio dinámico y virtual que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. **(Francisco Reyes, 2014).**

La lúdica es una forma innovadora en el cual el docente se luce enseñando de forma divertida y placentera, ya que no solo él es quien dará la clase sino que voluntariamente los estudiantes participaran con sus opiniones e ideas, el proceso de enseñanza-aprendizaje se convertirá en momentos entretenidos con intercambio de aprendizaje, el conocimiento será asimilado de una manera en que es estudiante no lo relegue y fuera de lo común.

8.2.3. Lúdica y su importancia en la educación.

Por ende la lúdica la necesitamos desde nuestro comienzo ya que aprendemos jugando y por medio de la experiencia mantenemos vivo ese deseo por seguir los conocimientos y descubrimos a nosotros mismos. **(Giovanny Leguizamon, 2012).** La importancia que tiene la lúdica en el proceso de clases es muy amplia porque cuando el docente incluye en su planificación esta estrategia

está saliendo de lo tradicional y está dando un espacio para que los estudiantes se sientan en confianza y aprendan de una manera que ellos saben hacerlo muy bien como es jugando.

8.2.4. La lúdica en el ámbito de la educación.

La lúdica en la educación nos abre las puertas a la comunicación del docente con el estudiante, el conocimiento por medio de vivencias y la habilidad mental para el desarrollo y planeación y actividades y su correspondiente solución, ¿por qué la lúdica para el aprendizaje? Porque es conocida como una forma natural para que los niños congenien con el ambiente y las personas que los rodean, es la mejor manera de que el individuo conozca en un grupo, las leyes, las normas y el proceso de vivencia. **(Giovanny Leguizamon, 2012).**

En la educación juega un papel preponderante la lúdica, porque permite un cambio y mejoramiento en el ámbito educativo, dejando atrás el mito de creer que el juego solo sirve para entretener y divertir, sino que a través de la lúdica se va hacer las clases emprendedoras y eficientes, el estudiante e incluso aprenderá que en el juego debe cumplir reglas y respeto entre compañeros y maestros. Igualmente cuando esté jugando estará aprendiendo de una manera incomparable y eficiente.

8.2.5. El juego es algo más que una palabra.

Conocemos como lúdica a una dimensión de desarrollo para los seres humanos, es una necesidad del ser humano, de sentir, reír, gozar y disfrutar de una manera diferente, la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, es una amplia gama de actividades donde el gozo y el conocimiento se unen, es una atmósfera donde está presente la interacción entre creadores y participantes, profesores y estudiantes. **(Giovanny Leguizamon, 2012)**. El juego va mucho más allá de la diversión, de las risas y los movimientos motrices, pedagógicamente va dirigido a la creatividad, conocimiento, desarrollo del pensamiento y aprendizaje, ya que será utilizado para enseñar como un disfraz.

8.2.6. Las actividades lúdicas en el aula de primaria.

La lúdica es un elemento indispensable dentro del salón de clases ya que esta permite que el aprendizaje sea divertido y natural, ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo. Podre mencionar que lo lúdico son aquellas actividades agradables, divertidas, que relajan, interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, entonces se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este. **(Viry Nony, 2013)**.

El aula de clases de los estudiantes de educación básica es un espacio colorido, de diversión y entretenimiento el espacio acogedor de descubrimiento y aprendizaje. Asimismo se dejaron a un lado aquellas costumbres tradicionalista de que solo se puede enseñar dentro del aula de clases, si bien es cierto es la forma de que exista más orden, pero hoy en día llevar a los estudiantes al patio es otra forma de que se aprenda.

8.2.7. Lúdica en el aprendizaje experiencial.

"Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano" Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. **(Ernesto Yturralde Tagle, 2014).**

Hoy en día que un docente practique juego con sus estudiantes no es una desgaste de tiempo, al contrario es aprovechar unas de las mejores actividades que estudiante conoce como es jugar. Con la lúdica el estudiante comparte sus experiencias, expone sus conocimientos previos, colabora en clase y lo más importante aprende y ese aprendizaje será perdurable.

8.2.8. Motricidad y movimiento.

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. (Sly Elys Cardona Burgos, 2014).

El movimiento que el ser humano le da a su cuerpo es voluntario, pero en algunas ocasiones cuando se trata de enseñanza el docente dirige muchos de sus movimientos para realizar algunas actividades dentro o fuera del aula de clases, pero en algunas circunstancias cada individuo le añade espontáneamente la motricidad y creatividad que desea siendo ciertos movimientos diferentes y acordes a su imaginación.

8.2.9. Importancia de la psicomotricidad en la educación infantil.

En la actualidad, la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, razón por la cual se reconoce que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las

funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje. **(Angelica, 2011).**

La combinación entre psicomotricidad y lúdica permite que los estudiantes muevan su cuerpo de forma coordinada con su mente activamente, es muy importante la psicomotricidad desde los primeros años escolares, por tales razones los docentes realizan una serie de actividades que ayudan desarrollarla favorablemente. Los docentes aprovechan los primeros años de los estudiantes para que se desarrollen ciertos movimientos en conjunto con la mente.

8.2.10. ¿Qué aporta la psicomotricidad a los niños?

Se logra en un espacio habilitado especialmente para ello (el aula de psicomotricidad); en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etc.) aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros. **(Elizabeth Farías, 2010).** El aporte que tiene la psicomotricidad en los niños es muy favorable, puesto que hace posible que los movimientos del cuerpo, sean coordinados y puede expresar lo que desea, también con juegos, bailes, etc.

8.2.11. ¿Cómo se realiza la psicomotricidad con los niños?

A través de la psicomotricidad se pretende que el niño, mientras se divierte, desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación. (Vilma Medina, 2010). Para desarrollar la psicomotricidad en los niños se necesitan una serie de actividades en el cual se enriquezcan los estudiantes afinen sus destrezas y habilidades básicas y específicas, permita desenvolverse con sus compañeros compartiendo momentos de animación y relajamiento.

8.3. POSTURA TEÓRICA

Sustento lo que manifiesta Jean Piaget al expresar: La lúdica se caracteriza en la asimilación de los elementos realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Siendo el juego algo natural de cada ser humano, es una de las mejores estrategias que el docente puede utilizar con sus estudiantes ya que está haciendo uso de una herramienta que proporciona muchos puntos a su favor como; dinamismo, creatividad, alegría, motivación, curiosidad, pero lo más importante admite incluir conocimientos de manera amena y entusiasta.

Asimismo a través del juego se enseña reglas, conductas de comportamiento, al compartir con los compañeros, interactuar en conjunto con el docente, permite que exista una intercomunicación con los demás. La lúdica hace posible enseñar y que los estudiantes aprendan voluntariamente, da paso a la socialización, cuando el docente decide hacer parte de esta estrategia en sus clases, lo hace con un propósito fundamental como es de enseñar un conocimiento disfrazado con el juego.

Utilizar a la lúdica, permite también los movimientos del cuerpo, como terapia cuando los estudiantes están atravesando algún problema de aprendizaje, por tanto brinda beneficios no solo para enseñar, también para la psicomotricidad de los estudiantes dejando a un lado lo tradicional.

Asimismo apoyo lo que manifiesta Henry Wallon, la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz afirmando que el niño se construye de sí mismo. Puesto que para efectuar un movimiento necesita de pensar para luego conducirse, por tanto el docente lo que hace es inculcar a los estudiantes el coordinar los movimientos de su cuerpo, con la dirección de su pensamiento. Son muy importantes las actividades que realizan los docentes en los primeros años de clases porque está haciendo desarrollar de manera coordinada los movimientos psicomotrices.

9. HIPÓTESIS

9.1 HIPÓTESIS GENERAL

La lúdica influyo adecuadamente en el mejoramiento del desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de la escuela “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, del cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

9.2 SUB-HIPÓTESIS

Las actividades lúdicas que ha aplicado el docente permitieron en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes.

La lúdica ayudo a fomentar el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza”

Las actividades lúdicas contribuyo en el desarrollo psicomotriz y del aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO TRES

10. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

10.1. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS EN LA VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.

Aplicación del Chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(Fo - Fe)^2}{Fe}$$

χ^2 = Chi-cuadrado.

\sum = Sumatoria.

Fo = Frecuencia observada.

Fe = Frecuencia esperada.

Fo - Fe = Frecuencias observadas - Frecuencias esperadas.

$(Fo - Fe)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(Fo - Fe)^2/Fe$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

Prueba chi cuadrado.

Tabla N° 1

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 1 docentes	PREGUNTA 1 ficha de observación estudiantes	
Mucho	5	4	9
Bastante	4	9	13
Poco	1	38	39
Nada	0	19	19
TOTAL	10	70	80
	0,13	0,88	1,00
FRECUENCIA ESPERADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Mucho	1,13	7,88	9
Bastante	1,63	11,38	13
Poco	4,88	34,13	39
Nada	2,38	16,63	19
TOTAL	10,00	70,00	80
FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Mucho	0,00	0,00	
Bastante	3,47	0,50	
Poco	3,08	0,44	Chi
Nada	2,38	0,34	Cuadrado
TOTAL	8,93	1,28	10,20

Nivel de significación y regla de decisión

Grado de libertad.- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$GL = (3) (1)$$

$$GL = 3$$

Grado de significación

$\alpha = 0,05$ que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chip cuadrada teórica encontrado es de 7,8147

La chip cuadrada calculada es 10,20 valor evidentemente mayor que el de la chip cuadrada teórica, por lo que la hipótesis de trabajo es aceptada por lo que se rechaza la nula.

Basados a la hipótesis planteada se concluye que la lúdica si incide significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes de la escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, cantón Urdaneta provincia de Los Ríos.

10.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

10.3. Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza”

1. ¿La lúdica ayuda a la socialización de sus estudiantes?

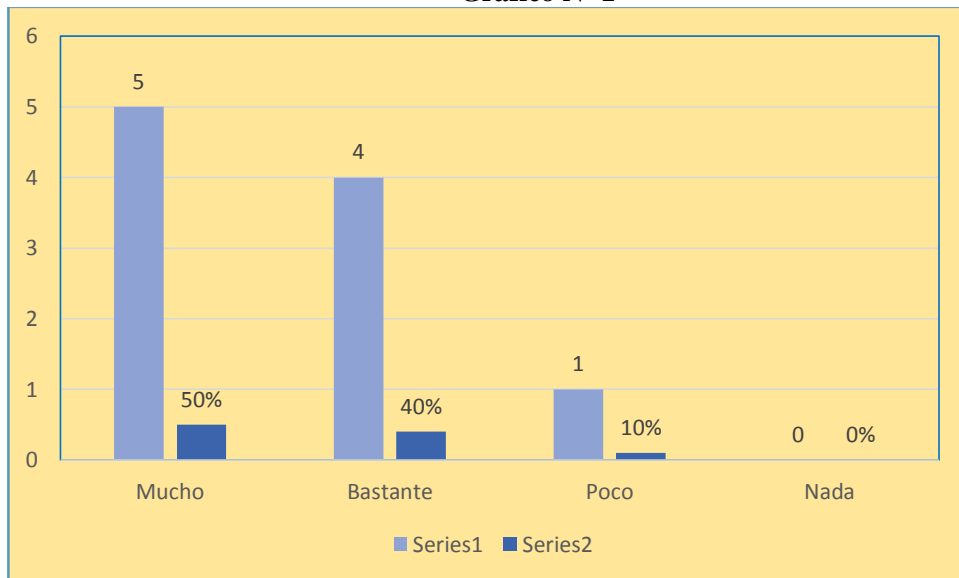
Tabla N^o 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	5	50%
Bastante	4	40%
Poco	1	10%
Nada	0	0%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N^o 1



Análisis e interpretación

De acuerdo a la encuesta realizada los docentes expresan; en un 50% que la lúdica si ayuda en la socialización de los estudiantes, mientras que un 40% manifiestan que bastantes, y un 10% que la lúdica no creen que incide en la socialización de los estudiantes. Se aprecia que la lúdica es una herramienta de mucha importancia para la socialización de los estudiantes, aunque los docentes la utilizan muy poco.

2. ¿El juego de los niños ayuda en su estimulación temprana?

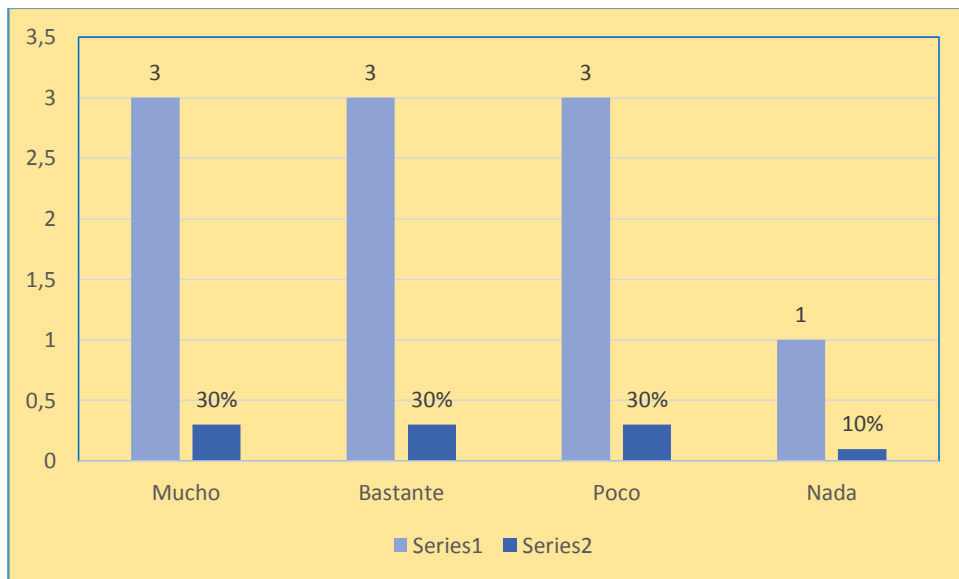
Tabla N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	3	30%
Bastante	3	30%
Poco	3	30%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 2



Análisis e interpretación

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes expresan: de un 100% de encuestados en su mayoría manifiestan que el juego si ayuda a la estimulación temprana de los estudiantes, aunque un 10% dicen que no es necesario el juego para la estimulación temprana de los estudiantes. Se observa en los resultados que los docentes si recurren al juego para estimular a los estudiantes en sus aprendizajes.

3. ¿Los juegos lúdicos aportan a la inteligencia de los estudiantes?

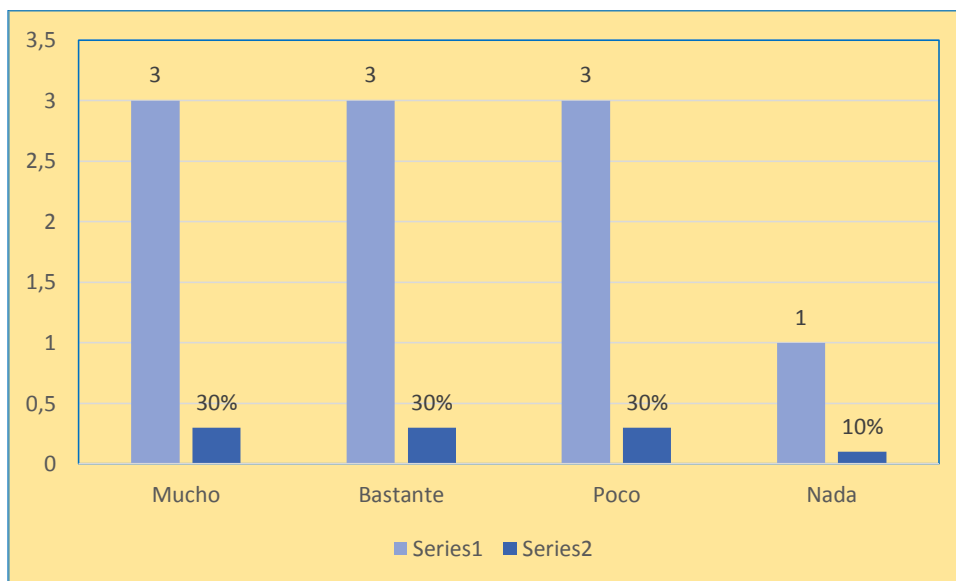
Tabla N° 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	3	30%
Bastante	3	30%
Poco	3	30%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 3



Análisis e interpretación

Los docentes en la encuesta expresan en su mayor porcentaje que el juego si aportan en la inteligencia de los estudiantes, ya que por medio del juego los motiva a pensar crear e involucrarse en un mundo de fantasías y dinámico para así aprender de manera motivadora. Se recomienda a los docentes que dentro del aula utilicen juegos de inteligencia.

4. ¿Sus estudiantes realizan juegos acordes a su edad?

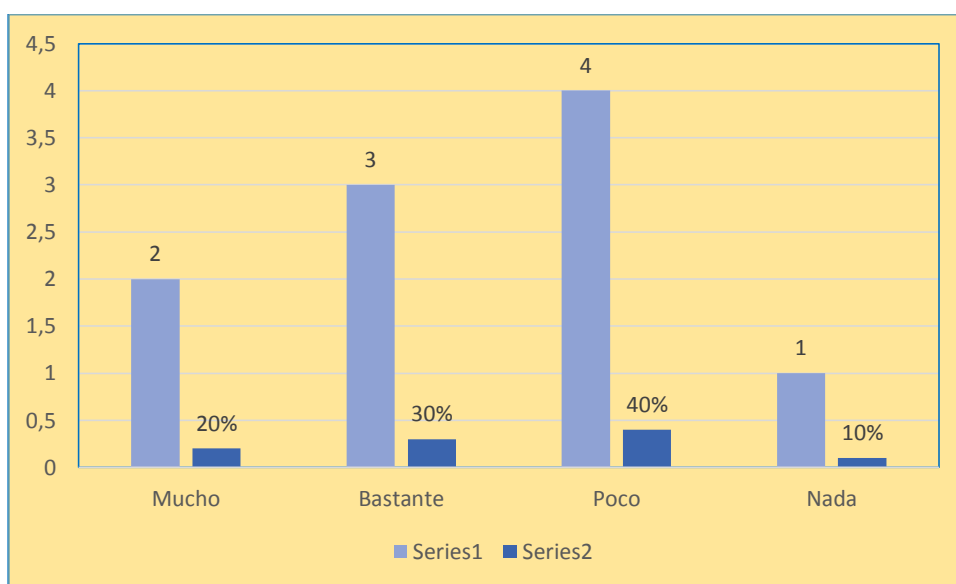
Tabla N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	2	20%
Bastante	3	30%
Poco	4	40%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 4



Análisis e interpretación

En los resultados obtenidos en la encuesta los docentes nos dicen: en un 20% los estudiantes realizan juegos de acuerdo a su edad, un 30% que bastante juegan de acuerdo a su edad, otros expresan que un 40% de estudiantes no juegan de acuerdo a su edad y un 10% manifiestan que casi no juegan los niños por algunas causas. Los resultados demuestran que pocos de los docentes incentivan y practican juegos con sus estudiantes acordes a su edad.

5. ¿Todos sus estudiantes participan en las actividades que usted realiza en clases?

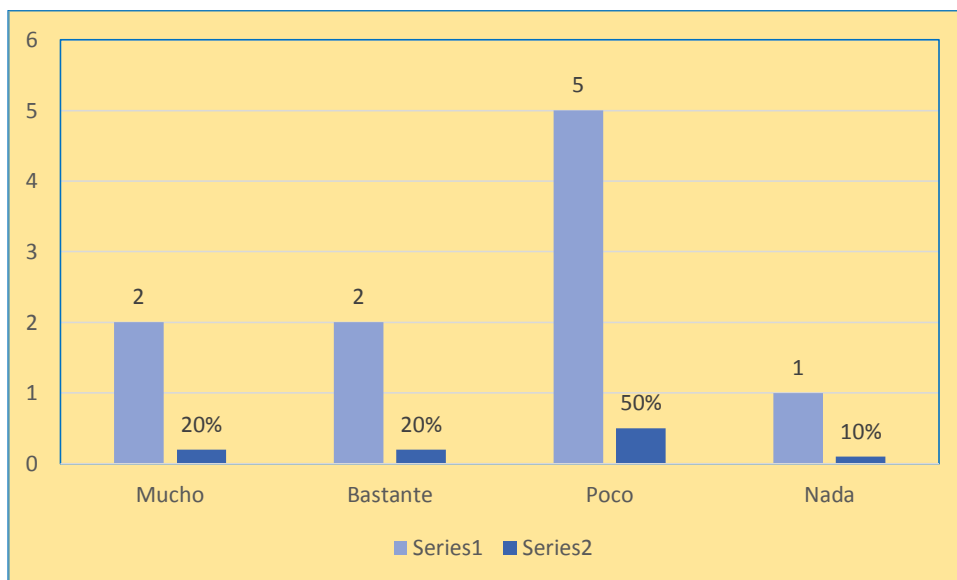
Tabla N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	2	20%
Bastante	2	20%
Poco	5	50%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 5



Análisis e interpretación

En la encuesta realizada expresan que unos si participan en las actividades que realizan, pero un 50% que muy pocos participan en estas actividades y que son muchas las razones un 20% que bastantes, el 20% mucho y el 10% no se incluyen en las actividades realizadas por los docentes. Se considera que no hay la participación de los estudiantes esto puede ser por falta de dinamismo de parte de los docentes.

6. ¿Utiliza el juego como introducción en la clase que va a compartir?

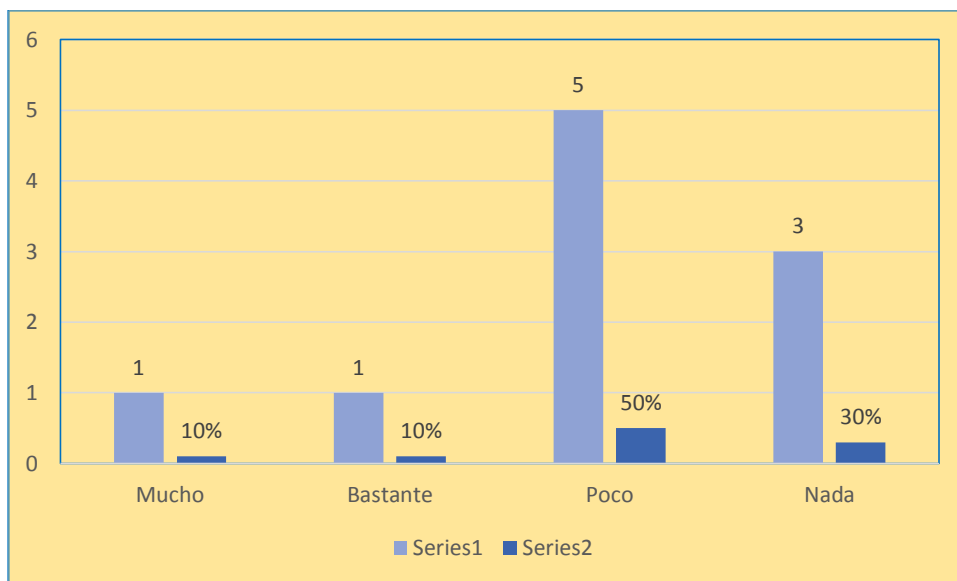
Tabla N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	1	10%
Bastante	1	10%
Poco	5	50%
Nada	3	30%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 6



Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada; el 50% de docentes expresan que muy poco utilizan juegos para comenzar sus clases o en el transcurso de ellas, un 30% que no recurren al juego para dar sus clases y el 10% de manera igual manifiestan que mucho utilizan al juego como introducción en la clase. Los resultados evidencian que docentes si utilizan al juego para impartir sus clases.

7. ¿Sus estudiantes presentan dominio corporal?

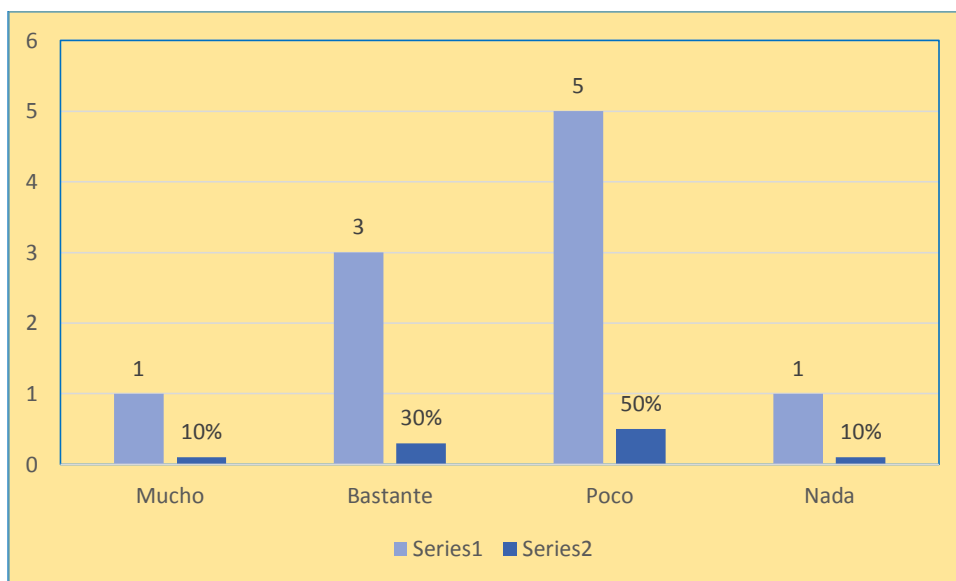
Tabla N° 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	1	10%
Bastante	3	30%
Poco	5	50%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 7



Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta que se aplicó los docentes expresan que un 10% no tienen dominio corporal, un 50% que los estudiantes presentan muy poco dominio corporal, un 30% que bastante y un 10% mucho y el otro 10% que nada. Por tanto se observa que faltan ejercicios, que permitan el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes y que los docentes practiquen de juegos al aire libre y con movimientos del cuerpo.

8. ¿La lúdica contribuye en el aprendizaje y la psicomotricidad de los estudiantes?

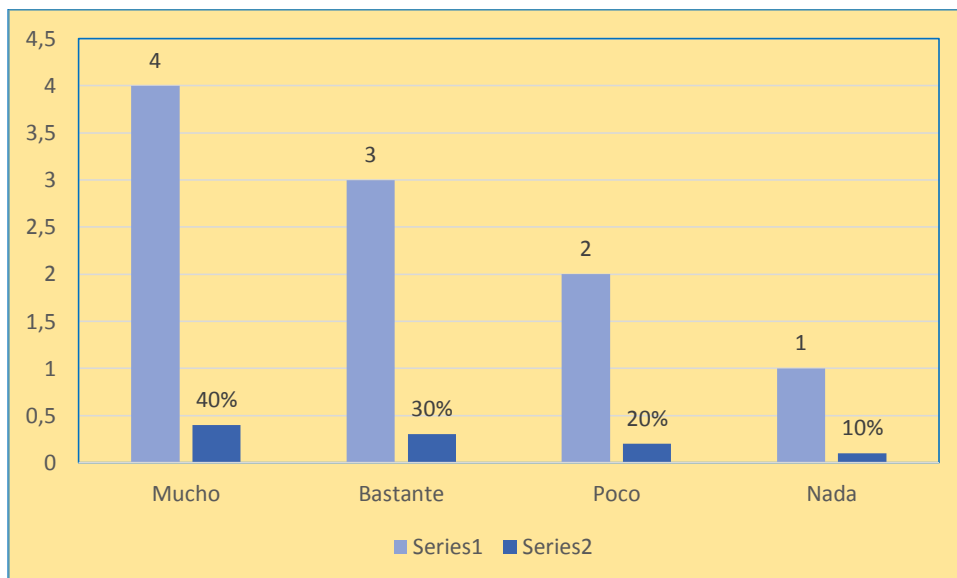
Tabla N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	4	40%
Bastante	3	30%
Poco	2	20%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 8



Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 40% de docentes dicen que mucho, el 30% bastante, el 20% poco y el 10% nada que la lúdica contribuye en el aprendizaje y psicomotricidad de los estudiantes. Después de analizar los resultados se observa que la lúdica influye mucho en la psicomotricidad de los estudiantes.

9. ¿La psicomotricidad aporta en la creatividad de sus estudiantes?

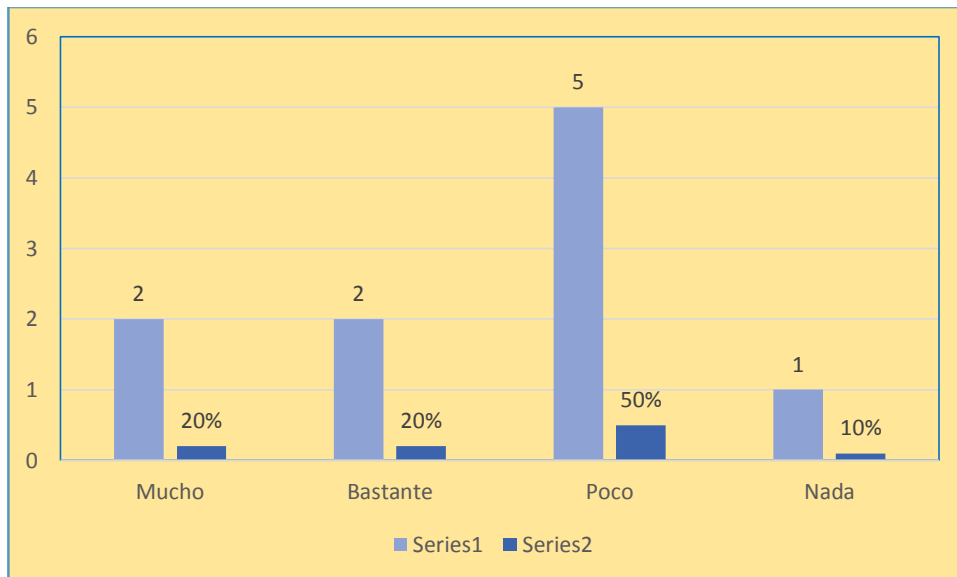
Tabla N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	2	20%
Bastante	2	20%
Poco	5	50%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 9



Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 50% de docentes manifiestan que poco aporta la psicomotricidad en la creatividad de los estudiantes, el 20% dividido en partes iguales manifiestan que mucho y el 10% expresaron no influye la psicomotricidad para que los estudiantes demuestren su creatividad. Después de observar los resultados los docentes manifiestan que poco aporta la psicomotricidad en la creatividad de los estudiantes.

10. ¿A través de los movimientos motrices sus estudiantes fomentan la socialización y la creatividad?

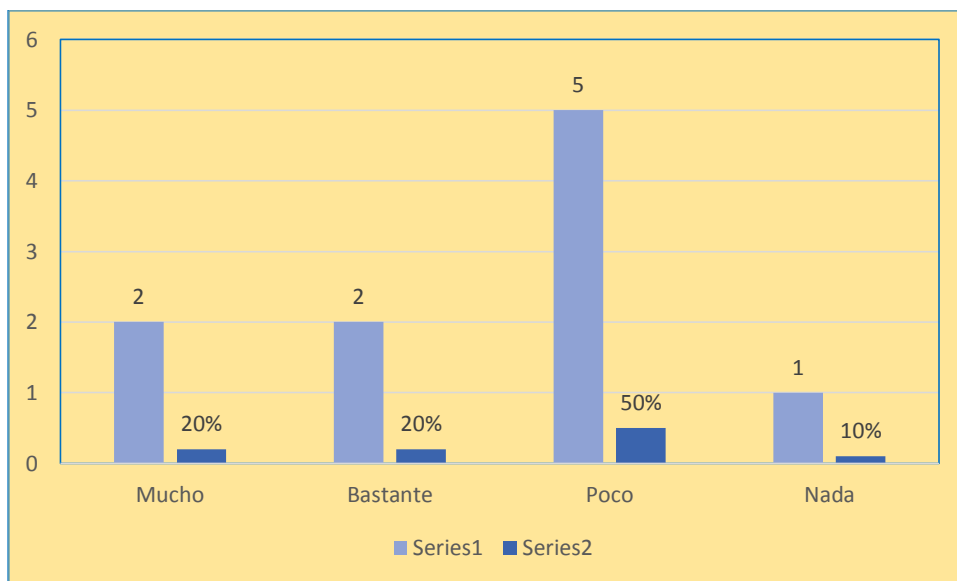
Tabla N° 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	2	20%
Bastante	2	20%
Poco	5	50%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Elaborado: Ginger Samantha Benítez Zambrano

Fuente de investigación: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Octavio Gerardo Icaza”

Gráfico N° 10



Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el 50% de docentes expresan que los estudiantes a través de los movimientos motrices sus estudiantes poco fomentan a la socialización con sus compañeros y maestro como a la creatividad, mientras que 20% dicen mucho, 20% bastante y el 10% nada. Lo que evidencian los resultados que creen que sin son necesarios los movimientos motrices para la socialización de la creatividad.

10.4. APLICACIÓN DE LA OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL RECINTO PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA PROVINCIA LOS RÍOS.

Observadora: Ginger Samantha Benítez Zambrano

OBJETIVO: Obtener información, si es que los docentes utilizan la lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad.

1	2	3	4
NO SE OBSERVA	POCO ADECUADO/ NECESITA MEJORAR	MEDIANAMENTE ADECUADO/ EN PROCESO	ADECUADO/ LOGRADO

N°	CRITERIOS E INDICADORES	ANTES			
		1	2	3	4
1	Los estudiantes presentan dominio corporal al momento de realizar los juegos.			x	
2	Los docentes motivan las clases con juegos para que se practiquen adentro y afuera clase.	x			
3	El docente juega con los estudiantes de manera activa y dinámica.		x		
4	Los estudiantes se los observa entusiastas y participativos.		x		
5	El docente se muestra es dinámico en sus clases.		x		
6	Efectúa actividades en que hace participar a todos los estudiantes.	x			
7	Asigna actividades en donde los estudiantes desarrollen la psicomotricidad.		x		
8	En la planificación y en el desarrollo de la clase, el docente incluye a la lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad.		x		
9	El docente utiliza realiza actividades lúdicas dentro y fuera del aula		x		
10	Las clases son participativas, en donde los estudiantes desarrollan la psicomotricidad de manera voluntaria.	x			

10.5. Análisis e interpretación de la Observación

Al realiza la observación a estudiantes y docentes en las aulas de clases de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza”, se observó en el desarrollo de las clases; que los estudiantes no presentan suficiente dominio corporal del cuerpo ya que sus movimientos a la hora de jugar son un poco lentos, las clases son desmotivadas y rutinarias falta que el docente incentiven las con actividades lúdicas y dinámicas. Asimismo se pudo apreciar que la intervención de los estudiantes es escasa en clases.

El docente no practica actividades lúdicas que permitan que los estudiantes pongan en movimiento su cuerpo, realizando juegos fuera del aula de clases, para que aporte a su psicomotricidad con movimientos coordinados y espontáneos. Igualmente los docentes no planifican sus clases con algún juego incluido que tenga relación con la clase y los conocimientos que sean transferidos y estén enfocados de manera dinámica y motivadora, además cuando se transmite una clase de forma alegre y con juegos el estudiante aprende de tal manera, que no lo olvidara con facilidad.

11.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

11.1. CONCLUSIONES

- La lúdica ayuda a la socialización de los estudiantes, porque a través del juego se involucran, relacionan entre compañeros y con el docente, además ayuda a la estimulación temprana, debido a que permite la participación de cada uno de los estudiantes.

- Los juegos permiten en los estudiantes se desarrollen la inteligencia, puesto que a través de ellos; piensan, dan criterios, mueven su cuerpo de manera armoniosa con su mente.

- El juego es innato de todo ser humano ya que es una actividad que todos quieren realizar.

- Son muy pocos los juegos que los niños y niñas realizan de acuerdo a su edad, ya ponen en práctica juegos que no aporta a su psicomotricidad, pensamiento y en algunas ocasiones son solitarios.

- Muchos de los estudiantes no se relacionan con otros compañeros y suelen estar desanimados y no comparten, ni los momentos de juegos en ratos libre.

- No todos los estudiantes participan en las actividades que realizan los docentes, ya sea por timidez o puede porque no les llaman la atención.

- El docente no introduce actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Los docentes no realizan actividades de movimientos corporales dentro y fuera del aula en donde el estudiante desarrolle su psicomotricidad.

- Los estudiantes en algunas circunstancias tienen una vida sedentaria en sus hogares y escuela que no realizan ejercicios que aporten para su dominio corporal y fomente su creatividad de manera armoniosa.

11.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes que realice actividades lúdicas y movimientos corporales, en donde el niño desarrolle su psicomotricidad y creatividad, para que de esta manera se incentive en clases.

- Realizar actividades lúdicas, que permiten que los estudiantes se relacionen con sus compañeros, maestros, asimismo que hagan posible que el estudiante se socialice, estimule, comparta ideas, opiniones y aprenda de una mejor manera.

- Se sugiere a los docentes promover y realizar juegos con sus estudiantes de acuerdo a su edad cronológica.

- Que se realicen actividades en grupo en donde los estudiantes se relacionen con sus compañeros de manera amigable y estimulantes.

- A los docentes que apliquen actividades lúdicas adecuadas en donde incentiven a los estudiantes para que ellos participen de manera voluntaria e interactiva.

- Se deben introducir actividades lúdicas en las horas de clase para que contribuyan a incentivar a estudiante en aprender.

- Los docentes que les den espacios a los estudiantes para que ellos manifiesten sus ideas espontáneamente.

- Realizar juegos que incluyan movimientos corporales que aporten a la psicomotricidad y socialización con los demás.

- Es de buen provecho incentivar a los estudiantes que manifiesten espontáneamente su dominio corporal ya sea en un juego, baile, deporte, etc.

BIBLIOGRAFÍA.

- (2013). *cholarum* .Adolescencia, C. N. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*.
- Alejandro Itzik, e. a. (2009). *Multidiccionario Ilustrado Generación Siglo XXI*.
- Andrés, P. (2006). *Roderic*. Obtenido de www.tesisenxarxa.net/TDX-0403108-160834/
- Ballesteros, O. (2011). *Bdigital* . Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- Bello, G. G. (2012). *Monografías*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica>
- Benavides, G. Z. (2010). *La Pedagogía Lúdica: Una opción para comprender* . Funlibre, seccional Nariño.
- Bojaccá. (2004). *De Conceptos*. (s.f.). Obtenido de deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico#ixzz3S81tDbDa
- Definiciones*. (2010).L Obtenido de www.definicion.de/escuela/#ixzz3S82pwHEh
- Definiciones*. (2012). Obtenido de definicion.de/psicomotricidad/#ixzz3S828ux00
- Definiciones*. (2012). Obtenido de www.definicion.de/primera-infancia/#ixz3S83z1A32
- Ecuador, A. N. (2008). *Constitución Política del Ecuador* .
- Ecuador, A. N. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe*. Quito.
- Española, R. A. (2014). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. (2009). . En V. D. Fonseca.
- Fonseca, V. D. (2006).

Huertas. (2008). *La lúdica* .

Medina, V. (s.f.). *Guía Infantil*. Obtenido de www.guiainfantil.com

P. Oswaldo Martínez Mendoza, P. (2012). *Grados de Lúdica Educativo*. Fundación
Universitaria Juan de Castellanos .

Shaw, G. B. (2010). *Actividades Lúdicas* .

(2011). En E. I. Tagle.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICA, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
Sistema de Educación Continua y Estudios a Distancia
SECED
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



Formato de encuestas aplicadas a docentes de la escuela de educación básica de la escuela “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

1. ¿La lúdica ayuda a la socialización de sus estudiantes?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

2. ¿El juego de los niños ayuda en su estimulación temprana?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

3. ¿Los juegos lúdicos aportan a la inteligencia de los estudiantes?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

4. ¿Sus estudiantes realizan juegos acordes a su edad?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

5. ¿Todos sus estudiantes participan en las actividades que usted realiza en clases?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

6. ¿Utiliza el juego como introducción en la clase que va a compartir?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

7. ¿Sus estudiantes presentan dominio corporal?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

8. ¿La lúdica contribuye en el aprendizaje y la psicomotricidad de los estudiantes?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

9. ¿La psicomotricidad aporta en la creatividad de sus estudiantes?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

10. ¿A través de los movimientos motrices sus estudiantes fomentan la socialización y la creatividad?

Mucho

Bastante

Poco

Nada



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICA, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



Sistema de Educación Continua y Estudios a Distancia
SECED

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A ESTUDIANTES DE LA
 ESCUELA EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL
 RECINTO PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA
 PROVINCIA LOS RÍOS.**

Observadora: Ginger Samantha Benítez Zambrano

OBJETIVO: Obtener información, si es que los docentes utilizan la lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad.

1	2	3	4
NO SE OBSERVA	POCO ADECUADO/ NECESITA MEJORAR	MEDIANAMENTE ADECUADO/ EN PROCESO	ADECUADO/ LOGRADO

N°	CRITERIOS E INDICADORES	ANTES			
		1	2	3	4
1	Los estudiantes presentan dominio corporal al momento de realizar los juegos.				
2	Motiva las clases con juegos para que se practiquen adentro y afuera				
3	El docente juega con los estudiantes de manera activa y dinámica.				
4	Los estudiantes se los observa entusiastas y participativos.				
5	El docente se muestra es dinámico en sus clases.				
6	Efectúa actividades en que hace participar a todos los estudiantes.				
7	Asigna actividades en donde los estudiantes desarrollen la psicomotricidad.				

8	En la planificación y en el desarrollo de la clase, el docente incluye a la lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad.				
9	El docente utiliza realiza actividades lúdicas dentro y fuera del aula				
10	Las clases son participativas, en donde los estudiantes desarrollan la psicomotricidad de manera voluntaria.				

MATRIZ DE INTERRELACIÓN

LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “OCTAVIO GERARDO ICAZA” DEL RECINTO PIJULLO, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
¿De qué manera incide la lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos?	Analizar la incidencia de la lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos	La lúdica influyo adecuadamente en el mejoramiento del desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de la escuela “Octavio Gerardo Icaza” del recinto Pijullo, del cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.
SUB-PROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	SUB-HIPÓTESIS
¿Qué actividades lúdicas aplicadas por el docente permiten el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes?	Identificar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para fortalecer las habilidades psicomotrices.	Las actividades lúdicas que ha aplicado el docente permitieron en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes.
¿Cómo la lúdica ayuda a fomentar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes?	Fomentar las estrategias lúdicas apropiadas para potenciar la psicomotricidad de los estudiantes.	La lúdica ayudo a fomentar el desarrollo motriz de los estudiantes
¿De qué manera las actividades lúdicas contribuyen que los niños y niñas mejoren sus capacidades psicomotrices?	Aplicar estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza para potenciar la psicomotricidad de los niños y niñas.	Las actividades lúdicas contribuyo en el desarrollo psicomotriz y del aprendizaje de los estudiantes

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Lúdica	Implica la importante necesidad de poder relacionarse e interactuar con las demás personas mediante acciones tales como el juego, la diversión.	Interactuar mediante el juego.	La lúdica en la primera infancia. Porque es tan importante para los niños jugar Juegos y juguetes lúdicos útiles para las clases. Juegos para cada edad. La clase lúdica motricidad y movimiento	Encuesta Cuestionarios de preguntas. Observación
La psicomotricidad	Se refieren al movimiento del cuerpo, propio de sus capacidades y beneficia para el desarrollo de las destrezas, ayuda al control de sus diversas condonaciones motores.	Movimientos corporales	Importancia de la psicomotricidad en la educación infantil Que aporta la psicomotricidad en los niños Como se desarrolla la psicomotricidad en los niños	Encuesta Cuestionarios de preguntas. Observación

Glosario

Lúdica.- Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios.

Ejercicio.-Paseo u otro esfuerzo corporal para beneficiar la salud.

Desarrollo.-Acto de acrecentar o de dar incremento de algo

Habilidades.-Destreza que tiene una persona para ejecutar o realizar algo.

Habilidades cognitivas.-Son las habilidades que tiene la persona para realizar una tarea educativa.

Competencias.- **Aptitud**, idoneidad para realizar algo.

Competencias Científicas.- Son las aptitudes que tienen las personas para realizar actividades relacionadas con el ámbito científico educacional.

Etapas Escolares.-Son las diversas etapas en las que se desarrolla la actividad estudiantil para los niños y niñas.

Primera Infancia.- Etapa comprendida por los primeros cinco años de vida de los niños y niñas.

Cuestionario.-Lista de preguntas que se proponen con un fin específico.

Ficha de Observación.-Es aquella ficha o cedula de cartulina utilizada para anotar los resultados obtenidos en la observación de las actividades que se realizan dentro de un grupo de personas.

Población y muestra de la investigación

Población

La presente investigación se desarrollara en la escuela de educación básica “Octavio Gerardo Icaza”, la población son los 70 estudiantes y 10 docentes.

Muestra

Formula Estadística

Datos:

n= muestra.

N= población

E = margen de error

$n = N$

.....

$E^2 (N-1)+1$

n = 93

.....

$0.06^2 (93 -1)+1$

n = 93

.....

$0,3312+1$

n = 93

.....

$0.0036 (92)+1$

n = 93

.....

$1,3312$

Nº: 70 estudiantes

FOTOGRAFÍAS

COMPARTIENDO CON LA PROFESORA DE PRIMERO DE BÁSICA



ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO



OBSERVANDO COMO TRABAJA EL GRUPO DE NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA



OBSERVANDO COMO TRABAJA EL GRUPO DE NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA



OBSERVANDO COMO TRABAJA EL GRUPO DE NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA



OBSERVANDO COMO TRABAJA EL GRUPO DE NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA