



**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACION**

**CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA  
FÍSICA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA  
FORTALECER EL APRENDIZAJE MOTOR.”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física.

Autor:

Chugchilan Guamangallo Luis Miguel

Tutor:

M.Sc. Revelo Mayorga Lenin Patricio

Latacunga-Ecuador

Octubre-2017

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo Chugchilan Guamangallo Luis Miguel, declaro ser autor del presente proyecto de investigación: **LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE MOTOR**, siendo el M.Sc. Revelo Mayorga Lenin Patricio, director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....

Chugchilan Guamangallo Luis Miguel

C.I. 050237999-3

## **AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad del Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

**“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE MOTOR”**, de Chugchilan Guamangallo Luis Miguel, de la carrera de Cultura Física, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga-Octubre del 2017

El Tutor

.....  
M.Sc. Revelo Mayorga Lenin Patricio

C.I. 180116741-0

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN**

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, el o los postulantes: Chugchilán Guamangallo Luis Miguel con el título de Proyecto de Investigación: **“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE MOTOR”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Octubre del 2017

Para constancia firman:

.....  
M.Sc. Barbosa Zapata José Nicolás

C.C. 050188661-8

.....  
M.Sc. Lorena Del Roció Logroño Herrera

C.C. 050197612-0

.....  
M.Sc. Pazmiño Iturralde Oscar Xavier

C.C. 050198737-4

## **AGRADECIMIENTO**

Como prioridad en mi vida agradezco a Dios por su infinita bondad, y por haber estado conmigo en los momentos que más lo necesitaba.

A mis padres, Julio Chugchilan y Consuelo Guamangallo por ser los mejores, por haber estado conmigo apoyándome en los momentos difíciles.

Al mismo tiempo junto a esta gratitud quiero dejar expresado que yo en todo momento demostrare que estoy orgulloso de haber pertenecido a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

*Luis Miguel*

## **DEDICATORIA**

Este proyecto se lo dedico a mi Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban.

### **A mis padres queridos**

Julio César Chugchilán.

María Consuelo Guamangallo.

Por su apoyo, consejos comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar.

*Luis Miguel*



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN  
Latacunga – Ecuador

---

**TITULO: "LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE MOTOR"**

**Autor:** Chugchilán Guamangallo Luis Miguel

**RESUMEN**

El interés de la presente investigación fue demostrar como las actividades lúdicas pueden mejorar el aprendizaje motor de los estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara", al momento de hacer alguna actividad física. Por medio de ellos transmitir a los niños la importancia que tiene el desarrollo motriz los beneficios que se obtendrán a ser aplicados por medio del juego. La metodología utilizada en la investigación fue la de campo porque se realizó en el lugar de los hechos, el presente estudio se realizó de manera cuantitativa a través de encuestas mediante la información proporcionada en este documento se constató que las actividades lúdicas mejoran las actividades motrices, por esta razón buscamos diseñar estrategias para así poder mejorar su aprendizaje motor en los alumnos y también fortalecer en cada uno de ellos. Es por eso que el docente debe enseñar a sus estudiantes las diferentes actividades lúdicas que constan en el área de la cultura física, ya que el juego es un medio ideal para el aprendizaje y desarrollo de sus distintas habilidades y capacidades. Con la implementación de actividades lúdicas los resultados serán favorables, la importancia del juego en el desarrollo motriz del estudiante, evidencia la necesidad de aplicarlo en el aula, especialmente a edades tempranas, es de vital importancia porque favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas, para su estimulación, se hace necesario que los docentes fortalezcan espacios y tiempos idóneos para poder compartirla, para que así toda la comunidad educativa sea más participativa en las actividades diarias, distracción y apatía ante el desarrollo de las mismas.

**Palabras claves:** Juego, recreación, actividades lúdicas, aprendizaje motor, estrategias pedagógicas.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Latacunga – Ecuador

---

**TOPIC:** "LEASURE ACTIVITY AS A PEDAGOGICAL STRATEGY FOR STRENGTHENING MOTOR LEARNING"

**Author:** Chugchilán Guamangallo Luis Miguel

## ABSTRACT

The research was carried out to demonstrate how the leisure activities can improve the motor learning of the students belonging to Escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara", at the moment of exercising. In order to transmit to the children the importance that motor development has the benefits that will be obtained, also to be applied through the game. The field methodology research was used because it was carried out in the place of the facts, the present study was carried out in a quantitative way through surveys, thus through the information provided in this document it was found that leisure activities improve motor activities. For this reason, researchers seek to design strategies to improve their motor learning in the students and also to strengthen in each of them. That is why, the teacher should teach their students the different recreational activities that consist in the area of Physical Education, since the game is an ideal medium for learning and developing their different skills and abilities. With the implementation of leisure activities the results will be favorable, the importance of the game in the motor development of the student, evidences the need to apply it in the classroom, especially at an early age, is of vital importance because it favors in individuals self-confidence, autonomy and strength the personality, thus becoming one of the recreational and educational activities, for their stimulation, it is necessary teachers strengthens spaces and suitable times to share, so that the entire educational community can participate actively in daily activities, distraction and apathy before the development.

**Keywords:** Game, recreation, leisure activities, motor learning, pedagogical strategies.

## *AVAL DETRADUCCIÒN*

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por la señoritas Egresadas de la Carrera de Licenciatura en Cultura Física de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación: **CHUGCHILAN GUAMANGALLO LUIS MIGUEL**, cuyo título versa “**LA ACTIVIDAD LÙDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÒGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE MOTOR**”, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, 09 de Agosto del 2017

Atentamente,

Lic. Nelson. W. Guagchinga. Ch.  
**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS**  
**C.C. 050324641-5**

## INDICE

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRAC .....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN .....	ix
INDICE .....	x
ÌNDICE DE TABLAS .....	xiii
ÌNDICE DE GRAFICOS .....	xiv
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	1
1. INFORMACIÓN GENERAL .....	1
2. DESCRIPCION DEL PROYECTO .....	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	4
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO .....	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:.....	5
6. OBJETIVOS:.....	6
6.1. General .....	6
6.2. Específicos: .....	6
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	8
8.1. Psicomotricidad .....	8
8.1.1 Beneficios de la Psicomotricidad .....	10
8.1. 2 La Psicomotricidad activa en el pensamiento del niño .....	11
8.1.3. Elementos de la Psicomotricidad.....	12
8.1.3.1 Esquema Corporal .....	12
8.1.3.2. Lateralidad.....	12
8.1.3.3. Equilibrio.....	13
8.1.3.4. Tiempo y ritmo .....	13
8.1.3.5. Motricidad .....	13
8.2. Actividades Lúdicas .....	14

8.2.1. El concepto de lúdica. ....	14
8.2.1.1. Lúdica y aprendizaje. ....	16
8.3. Clasificación de las actividades lúdicas .....	17
8.3.1 Actividades lúdicas libres.- .....	17
8.3.2 Actividades lúdicas dirigidas.- .....	17
8.4. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas .....	18
8.5. El juego.....	18
8.5.1. El juego en educación infantil .....	19
8.5.2. Jugar y Aprender .....	19
8.6. El aprendizaje motor.....	20
8.6.1. El desarrollo motriz. ....	21
8.6.1.2 Capacidades condicionales .....	21
8.6.1.3 Capacidades Coordinativas .....	22
Generales o básicas: .....	22
8.7 Actividades motrices .....	23
9. PREGUNTAS CIENTIFICAS O HIPOTESIS: .....	24
10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL .....	24
10.1. Enfoque cualitativo: .....	24
10.2. Tipo de proyecto.....	24
10.3. Propósito de la investigación.....	25
10.4. Unidades de estudio.....	25
Tabla N.- 1 .....	25
10.5. Métodos de investigación .....	26
10.5.1. Método Analítico.....	26
10.5.2. Método deductivo/Inductivo .....	26
10.5.3. Método Empírico.....	26
10.5.4. Diseño Estadístico .....	26
10.6. Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información .....	27
10.6.1. La encuesta .....	27
11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:.....	28
ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “JAIME ANDRADE FABARA” .....	28
ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “JAIME ANDRADE FABARA” .....	38

12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES): .....	45
13. CONCLUSIONES.....	46
14. RECOMENDACIONES .....	46
15. BIBLIOGRAFIA.....	47
16. ANEXOS .....	49

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla No. 1</b> Población y muestra.....	<b>25</b>
<b>Tabla No. 2</b> Actividades lúdicas.....	<b>28</b>
<b>Tabla No. 3</b> Desarrollan el aprendizaje motor.....	<b>29</b>
<b>Tabla No. 4</b> Avances en su motricidad .....	<b>30</b>
<b>Tabla No. 5</b> Juegos y dinámicas.....	<b>31</b>
<b>Tabla No. 6</b> Juegos que desarrolle el aprendizaje motor.....	<b>32</b>
<b>Tabla No. 7</b> Desarrollo de la motricidad.....	<b>33</b>
<b>Tabla No. 8</b> Capacidades motrices.....	<b>34</b>
<b>Tabla No. 9</b> Juegos de acuerdo a la edad cronológica.....	<b>35</b>
<b>Tabla No. 10</b> Juegos que ayudan a desarrollar.....	<b>36</b>
<b>Tabla No. 11</b> Capacitación.....	<b>37</b>
<b>Tabla No. 12</b> El juego.....	<b>38</b>
<b>Tabla No. 13</b> Practica de actividades lúdicas.....	<b>39</b>
<b>Tabla No. 14</b> Tiempo en actividades lúdicas.....	<b>40</b>
<b>Tabla No. 15</b> Realización de actividades lúdicas.....	<b>41</b>
<b>Tabla No. 16</b> Comunicación entre compañeros.....	<b>42</b>
<b>Tabla No. 17</b> Actividades lúdicas.....	<b>43</b>
<b>Tabla No. 18</b> Practicar actividades lúdicas.....	<b>44</b>

## ÌNDICE DE GRAFICOS

<b>Gráfico No. 1</b> Actividades lúdicas.....	<b>28</b>
<b>Gráfico No. 2</b> Desarrollan el aprendizaje motor.....	<b>29</b>
<b>Gráfico No. 3</b> Avances en su motricidad .....	<b>30</b>
<b>Gráfico No. 4</b> Juegos y dinámicas.....	<b>31</b>
<b>Gráfico No. 5</b> Juegos que desarrolle el aprendizaje motor.....	<b>32</b>
<b>Gráfico No. 6</b> Desarrollo de la motricidad.....	<b>33</b>
<b>Gráfico No. 7</b> Capacidades motrices.....	<b>34</b>
<b>Gráfico No. 8</b> Juegos de acuerdo a la edad cronológica.....	<b>35</b>
<b>Gráfico No. 9</b> Juegos que ayudan a desarrollar.....	<b>36</b>
<b>Gráfico No. 10</b> Capacitación.....	<b>37</b>
<b>Gráfico No. 11</b> El juego.....	<b>38</b>
<b>Gráfico No. 12</b> Practica de actividades lúdicas.....	<b>39</b>
<b>Gráfico No. 13</b> Tiempo en actividades lúdicas.....	<b>40</b>
<b>Gráfico No. 14</b> Realización de actividades lúdicas.....	<b>41</b>
<b>Gráfico No. 15</b> Comunicación entre compañeros.....	<b>42</b>
<b>Gráfico No. 16</b> Actividades lúdicas.....	<b>43</b>
<b>Gráfico No. 17</b> Practicar actividades lúdicas.....	<b>44</b>

## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:** LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE MOTOR.

**Fecha de inicio:** 12 de Octubre del 2015

**Fecha de finalización:** 22 de Julio del 2016

**Lugar de ejecución:**

**Barrió:** San Felipe

**Cantón:** Latacunga

**Provincia:** Cotopaxi

**Zona:** 3

**Escuela de Educación Básica:** Lic. "Jaime Andrade Fabara".

**Unidad Académica que auspicia**

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

**Carrera que auspicia:**

Ciencias de la Educación mención Cultura Física.

**Proyecto de investigación vinculado:**

Educativo.

**Equipo de Trabajo:**

**Tutor de Titulación I**

M.Sc. Bravo Zambonino José María

**CI:** 050194010-0

**E-mail:** jose.bravo@utc.edu.ec

**Celular:** 0984517827

**Tutor del Proyecto de Investigación**

M.Sc. Revelo Mayorga Lenin Patricio

**CI:** 180116741-0

**E-mail:** patricio.revelo@utc.edu.ec

**Celular:** 0994563660

**Coordinadores del Proyecto**

**Nombre:** Chugchilan Guamangallo Luis Miguel

**CI:** 050237999-3

**E-mail:** luischugchilan@outlook.es

**Celular:** 0995691603

**Área de Conocimiento:**

Educativa

**Línea de investigación:**

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

**Sub línea de investigación de la carrera:**

Educación y poder.

## **2. DESCRIPCION DEL PROYECTO**

La presente investigación de campo está basada en la educación y comunicación para el desarrollo humano y social. El problema que nos interesa radicar es el descuido del docente sobre la importancia que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje, convertida en una eficaz herramienta básica para el desarrollo del aprendizaje motor y la socialización de los estudiantes.

La investigación representa un importante aporte a la institución y al sector por el hecho de que ha permitido socializar con las autoridades y docentes las causas que conllevan las actividades lúdicas en el desarrollo motriz, poniendo en consideración los factores negativos que pueden afectar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, además de resaltar la importancia de la acción oportuna para establecer estrategias con el fin de mejorar y poder prevenir.

La presente investigación tiene como objetivo realizar un diagnóstico sobre Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje motor en los estudiantes las mismas que permitirá mejorar su motricidad, por esta razón buscamos diseñar estrategias, para de esa manera poder mejorar en los alumnos a través de actividades lúdicas

Las preguntas científicas que se plantea en el proyecto son de acuerdo a la información que sustenta al fundamento teórico acerca de las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje motor, también está de acuerdo a los problemas que se detectó en la institución y para ello se formuló conclusiones y recomendaciones y así poder prevenir las causas que conlleva este problema.

En el proceso del proyecto se utiliza la investigación formativa que consiste en la elaboración de un Manual de actividades lúdicas con la finalidad de mejorar su aprendizaje motriz de los estudiantes permitiendo medir, evaluar y recolectar datos esenciales de la falta de motricidad que existe en el alumnado.

La metodología que se utiliza en la investigación es la de campo porque se realiza en el lugar de los hechos, se realiza de manera cuantitativa a través de encuestas y cualitativa por medio de una entrevista.

El proyecto consta de un Manual de actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje motor en las cuales se detallan la información adecuada de acuerdo a cada temática sobre los problemas que conlleva el aprendizaje motor a través de actividades lúdicas.

### **3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

Este trabajo investigativo es muy importante porque en la Institución de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara” se ha visto que los docentes que imparten la cátedra de Cultura Física no utilizan actividades lúdicas para motivar a los alumnos en sus clases, lo que ha ocasionado muchos problemas en los niños.

Al realizar las prácticas pre profesionales se ha podido detectar la problemática que hay en la institución y es por ello que se pretende dar un aporte significativo, puesto que para eso nos estamos profesionalizados, para ser entes productivos dentro de la sociedad.

Con la aplicación de este proyecto serán beneficiados todos los miembros de la comunidad educativa, con la ayuda de todos que conforman la institución existirá una buena convivencia entre ellos. Este proyecto es plenamente factible porque se cuenta con el talento humano como el director, docentes, padres de familia y los mismos alumnos.

El impacto y relevancia de la investigación dentro de la institución será muy beneficioso para los estudiantes, pues el trabajo ayuda a un mejor aprendizaje porque contempla a mejorar la formación integral.

La limitación que se puede encontrar en el proyecto es el tiempo pues es posible que no se pueda concluir en su totalidad, tan solo llegando a cumplir con el primer objetivo.

La utilidad práctica será que los estudiantes sepan aplicarlo en su vida estudiantil, puesto que ayudará a intervenir frente a la problemática del aprendizaje motor de los estudiantes y vulnerabilidades, Además el estudiante podrá ser más consciente e independiente en todas las actividades lúdicas, obteniendo buenos resultados en su formación académica.

#### **4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

Los beneficiarios directos serán 40 estudiantes que son 15 niños y 25 niñas de la institución educativa. Ellos serán los principales autores de nuestro proyecto. Los beneficiarios indirectos serán 10 docentes de la institución y 32 padres de familia,

#### **5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:**

El problema de esta investigación es el desconocimiento de los docentes de sobre la importancia de la utilización de actividades lúdicas como estrategia motivacionales para el desarrollo de las capacidades cognitivas, afectivas y motrices de los niños.

En nuestro país, la educación a nivel general arrastra varias falencias, en el año dos mil seis ocupábamos el penúltimo lugar en cuanto a calidad educativa a nivel de latino América; no obstante en los últimos años se ha visto una ligera mejoría debido a que el gobierno ha invertido más en educación, creando instituciones, mejorando algunas de las existentes y capacitando a maestras y maestros; sin embargo la realidad es que nos falta mucho para alcanzar la calidad educativa que se ofrece en algunos países.

En la provincia de Cotopaxi uno de los grandes problemas que afrontamos los profesores es la falta de capacitación de los maestros en la utilización de métodos activos de enseñanza, poca importancia que se le brinda a las actividades lúdicas, clases tradicionales sin motivación, cambio de comportamiento y pérdida de interés en las horas clases de educación física.

En la Institución Educativa los docentes de esta área del conocimiento se han olvidado que los procesos de enseñanza aprendizaje de la Cultura Física especialmente con niños se lo debe hacer a través de actividades lúdicas. Debido a que se ha observado que los niños no tiene interés por asistir a estas clases y sobre todo a causado inactividad física deportiva y recreativa en estos conllevando como causal de lo anterior mente citado problemas de obesidad, sedentarismo, sobrepeso y sobre todo problemas de descoordinación motora, equilibrio, aislamiento.

## **6. OBJETIVOS:**

### **6.1. General**

Describir la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje motor en los niños y niñas de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

### **6.2. Específicos:**

- Investigar los fundamentos epistemológicos de las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje motor.
- Diseñar el procedimiento metodológico de la investigación.
- Analizar los resultados de la recolección de datos para su discusión, el establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## 7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

<b>SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADO.</b>			
<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RESULTADO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>MEDIOS DE VERIFICACIÓN</b>
<b>Objetivo 1</b>  Investigar los fundamentos epistemológicos de las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje motor.	Búsqueda de la información bibliográfica	Medios de investigación en la cual poder desarrollar el tema.	Bibliotecas e internet
	Selección de información	Temas acerca de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje motor	Información indagada
	Organización de la información	De lo macro a lo micro	Contenido científico
	Redacción de los fundamentos científicos del proyecto	Computadora programa de Word	Normas APA
<b>Objetivo 2</b>  Diseñar el procedimiento metodológico de la investigación.	Determinación de la población	Escuela de Educación Básica	Escuela Primaria
	Estratificación de la población	Comunidad Educativa	Docentes – estudiantes
	Cálculo del tamaño de la muestra	Tamaño de población y muestra	A través de la aplicación de la formula
	Selección de métodos de investigación y técnicas de recolección de información	Contenido científico	Investigación de campo
<b>Objetivo 3</b>  Analizar los resultados de la	Aplicación de instrumentos	Técnica e instrumento adecuado para los grupos investigados.	Estructura de la encuesta o entrevista
	Tabulación de resultados	Cuestionario, o guía de preguntas o ficha de observación.	Elegir a un docente o padre de familia para el pilotaje.

recolección de datos para su discusión, el establecimiento de conclusiones y recomendaciones.	Representación estadística	Tablas y gráficos para detectar posibles errores y corregirlos	Conteo simple y Excel.
	Análisis e interpretación de resultados	Procesador de los datos para resultados finales.	Datos relevantes sobre la población.
	Conclusiones y recomendaciones	Resultados relevantes del problema serán la mayor relevancia	Que se repiten en los investigadores y que se evidencia en el problema.
	Redacción del informe final del proyecto	Desarrollo de los resultados obtenidos	Entrega del informe ya terminado y listo.

## 8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

### 8.1. Psicomotricidad

La etapa de la infancia es considerada de vital importancia para el desarrollo del niño, los numerosos estudios e investigaciones proporcionan información sobre el desarrollo del cerebro durante los seis primeros años de vida y sobre la importancia de la estimulación sensorial.

En esta etapa, el niño entra en contacto con el mundo a través de los sentidos y del movimiento, toca, manipula, exploran los objetos de su entorno, en los primeros meses realiza sus primeros movimientos, puede levantar y girar su cabeza, luego sentarse, gatear, ponerse de pie para luego desplazarse de manera independiente, posteriormente podrá realizar mayores destrezas como correr y saltar. Estos logros evidencian un desarrollo a nivel motor como también cognoscitivo, pues como muchos autores indican: el pensamiento del niño evoluciona en base al conocimiento que este tiene sobre la realidad; de esta manera conforme el niño va creciendo, siente la necesidad de explorar, percibir las características de los objetos, va ordenando sus actividades mentales, sus ideas, ya que estas facilitarían el desarrollo de nuevas habilidades, entonces podrá conocer detalles, relacionar, comparar, establecer analogías, desarrollar su pensamiento.

Bucher (1978) La psicomotricidad.

Sería el estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivo-motrices en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal. Tanto a nivel práctico como esquemático así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad Psicomotricidad es preescolar. pág. 96.

La psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motoras e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras.

La psicomotricidad así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada. El objetivo de la psicomotricidad en el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento.

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales e intereses de los niños y niñas.

- A nivel motor, le permite al niño dominar su movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

Berruezo (1995) Manifiesta que:

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños y niñas de

1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales. (pág. 63).

Tomando en cuenta el criterio del autor la motricidad es la estrecha relación que existe entre el movimiento, el desarrollo psíquico y el desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo, afectivo y motriz que incide en nuestros niños y niñas como una unidad.

### **8.1.1 Beneficios de la Psicomotricidad**

Esencialmente, favorece a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que le ayudara a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que les rodea. Está dirigido a todos los niños y niñas, normalmente hasta los 7 años de edad, y en casos especiales está recomendado para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y concentración, y dificultades de integración en el colegio.

(Rodas Paulina 2008 pág. 14) Manifiesta “la psicomotricidad permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relaciones con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad”.

A demás de esos beneficios el niño puede también adquirir:

- ✓ Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- ✓ Dominio del equilibrio.
- ✓ Control de las diversas coordinaciones motoras
- ✓ Control de la respiración
- ✓ Orientación del espacio corporal.
- ✓ Adaptación al mundo exterior.
- ✓ Mejora la creatividad y la expresión de una forma general.
- ✓ Desarrollo del ritmo.

- ✓ Mejora la memoria.
- ✓ Dominio de los planos: horizontal y vertical.
- ✓ Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- ✓ Discriminación de colores, formas y tamaños.
- ✓ Nociones de situación y orientación.
- ✓ Organización del espacio y tiempo.

### **8.1. 2 La Psicomotricidad activa en el pensamiento del niño**

Mediante el juego psicomotriz se puede estimular el pensamiento, así cuando se le pide a un niño que salte como un conejo, debe realizar una representación mental del conejo y de la manera como este se desplaza a la vez que hará una representación mental de la “acción” que deberá realizar.

Esta es la razón por la que profesoras y especialistas en educación temprana le conceden tanto valor a las actividades y juegos de tipo motriz, pues de esta manera se irá desarrollando el pensamiento del niño, ya que empezara a representar mentalmente los objetos con los cuales ya experimento, generando nuevas ideas y asociándolas con el objetivo de resolver problemas cada vez más complejos.

(Berruazo, 1995) Manifiesta que “la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento.

La psicomotricidad es una destreza desarrollada desde el seno materno en el que el niño comienza realizar pequeños movimientos y por ende necesitan de la ayuda de uno de sus semejantes para que pueda desarrollar todo su potencial, hay que tomar en cuenta que todos somos un maestro para los niños en desarrollo ya que ellos aprenden todo lo que nosotros decimos o hacemos ya sea por imitación o por iniciativa o para satisfacer una necesidad.

### **8.1.3. Elementos de la Psicomotricidad**

- ✓ Esquema Corporal.
- ✓ Lateralidad.
- ✓ Equilibrio.
- ✓ Espacio.
- ✓ Tiempo-ritmo.
- ✓ Motricidad.

#### **8.1.3.1 Esquema Corporal**

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. Trata de un concepto de carácter dinámico, se va formando y evolucionando de modo lento y global con los años que abarca a todas las capacidades de movimiento.

(Ballesteros 1982, pág. 24) Menciona que:

“Este conocimiento del propio cuerpo supone para las personas un proceso que se irá desarrollando a lo largo del crecimiento. El concepto de esquema corporal es cada individuo va a venir determinando por el conocimiento que se tenga del propio cuerpo”

El docente debe conocer que el esquema corporal es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene con su propio cuerpo que se expresan a través de él, que lo utilicen 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.

#### **8.1.3.2. Lateralidad.**

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral, el niño está desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura y que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

### **8.1.3.3. Equilibrio**

Capacidad de mantenerla estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área ase desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es la base para todo tipo de tares para la adaptación social.

El sentido de equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es el estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

### **8.1.3.4. Tiempo y ritmo**

Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se puede desarrollar nociones temporales como: rápido, lento, orientación temporal como: antes, después y la estructuración temporal que 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.

### **8.1.3.5. Motricidad**

La motricidad, que formas parte de la Educación Física desde la preparatoria, pretende mejorar la coordinación motriz, ya se trate de motricidad global mediante actividades no locomotrices y locomotrices o de motricidad fina mediante actividades manipulatorias.

La educación psicomotriz, por su parte, pretende que se adquieran conceptos a través de las actividades de manipulación y de las acciones motrices, por esta razón interviene como condición previa o como apoyo a los primeros aprendizajes.

## **8.2. Actividades Lúdicas**

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica.

### **8.2.1. El concepto de lúdica.**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos 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.

Por esta razón 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. Es así que la lúdica debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

Manifiesta (Jiménez 2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

Aquí es donde el docente presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje; este aprendizaje no es simplemente espontáneo, es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado aprendizaje escolar.

El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdica como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje.

(Pérez, 1987, pág. 5) manifiesta “que el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende la destreza que le permiten sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”.

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser aflorados directamente. Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas.

De acuerdo el niño puede expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión de comunidad la convivencia”.

Un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples, tanto niñas/os como adultos que les acompañen se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas.

De tal manera que un espacio donde se pueda jugar es un lugar de socialización creativa, que propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su personalidad y creatividad.

#### **8.2.1.1. Lúdica y aprendizaje.**

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares.

(Zabalsa, 1991, pag.174) Considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje”. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia.

Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras.

### **8.3. Clasificación de las actividades lúdicas**

La mayoría de los autores, cuando clasifican las actividades lúdicas de manera básica, hablan de dos tipos de actividades, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen y para contrarrestar su inconveniente:

#### **8.3.1 Actividades lúdicas libres.-**

Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.

#### **8.3.2 Actividades lúdicas dirigidas.-**

Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño.

Un ejemplo de actividad es que la cuestión no radica tanto en la estructura como en si se permitiera a los niños juego libre o dirigido. Como se menciona al investigar materiales y situaciones por uno mismo, puede ser preludeo en una actividad lúdica más retadora. Un ejemplo real que se ha presenciado contribuirá quizás aclarar la cuestión.

Ellos montaban con facilidad sus propios cubos, discutiendo sobre el color, la forma, el número de piezas que eran precisas para la tapa con bisagras, etc.

Sus esfuerzos eran comentadas con la profesora quien los alababa y el material se guardaba luego para otra ocasión, en la cual se daba de nuevo a los niños una oportunidad para el juego libre y ellos volvían a hacer cubos con tapas de

bisagras, ahora con pequeñas figuritas de plástico dentro esto indujo al niño a cambiar su tapa, añadiendo otro cuadrado en la parte superior y apoyando un cuadrado contra otro para hacer un tejado y de esta manera se desarrolló en el niño juego libre y nuevo aprendizaje al mismo tiempo.

#### **8.4. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas**

Las estrategias lúdicas aplicadas por el docente deben realizarse sobre las bases de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusión.

Es necesario que provoque sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y de nivel de participación en su desarrollo para impulsar así el perfeccionamiento de las capacidades y destrezas dentro de un enfoque lúdico. La actividad lúdica debe ser considerada como metodología general básica para desarrollar las capacidades de comprender conceptos, conocer procesos y solucionar problemas.

Al presentar los juegos didácticos como recursos a los estudiantes, es recomendable comunicarles también la intención educativa que estos tienen. Es decir hacerlos partícipes de que van hacer y por qué hacen esto, que se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, y así se estimule al desarrollo físico y socio-afectivo para favorecer su proceso de sociabilidad.

#### **8.5. El juego**

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. El juego se nos presenta como un primer análisis como una forma especial de comportamiento. Como una actividad tan esencial en la vida del hombre.

(Vygotsky, 1976, pág. 21) sostiene” El juego no es la consecuencia, sino la fuente del desarrollo cognitivo en los niños”.

El juego es una actividad espontánea y placentera por medio de la cual el niño logra un control sobre sus acciones externas, mantiene una interrelación con el medio circundante, para llegar finalmente a construir reglas de relación y de convivencia con los demás.

Considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada, pero da ideas muy sustantivas “el juego es más juego cuando mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzos y la habilidad con que se realiza. En otras palabras, el juego y la recreación contribuyen a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices. Con el juego, niños/as no solamente se distraen sino que además mejoran su actitud y se sienten mejor predisposición para aprender.

### **8.5.1. El juego en educación infantil**

El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde s su edad. El juego infantil es básico con la ayuda del docente y con sus compañeros/as como también la colaboración de sus familias.

Los adultos la mayoría de veces piensan que los niños juegan para entretenerse, la realidad es bien diferente. Los niños no juegan para entretenerse, sino porque mediante el juego el niño comprende el valor de lo emocional, su creatividad, su capacidad intelectual como también sus habilidades para interactuar en el medio.

### **8.5.2. Jugar y Aprender**

Por medio del juego el niño desarrolla su percepción, se descubre así mismo las partes de su cuerpo, establece sus limitaciones, aprende a usar su cuerpo, a

coordinar sus movimientos, a conquistar el equilibrio, el entretenimiento lúdico conduce a la habilidad manual.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales, a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

### **8.6. El aprendizaje motor**

(Pérez, 1987, pág. 22) sostiene “el aprendizaje que es el proceso neuronal interno que se supone tiene lugar siempre que se manifiesta un cambio en el rendimiento y que no es debido ni al crecimiento vegetativo ni a la fatiga”.

El aprendizaje es el cambio en el rendimiento, que suele ser permanente, que guarda relación con la experiencia y que se excluye todo lo que sea debido a la maduración o a una alteración o defecto de algún órgano.

El concepto habilidad: habilidad es la capacidad adquirida por aprendizaje de producir unos resultados previstos con el máximo de certeza y frecuentemente con el mínimo gasto de tiempo y energía. El verdadero sello del aprendizaje es la capacidad de retener la destreza y generalizarla a diferentes contextos gracias a la automatización, puesto que la práctica en la vida cotidiana es generalmente aleatoria.

Aprendizaje motor y desarrollo de destrezas es el desarrollo de destrezas exige un alto nivel de conocimientos pedagógicos – didácticos si iniciamos dando objetivos, contenidos, métodos, medidas y medios, lograremos una alta calidad metodológica y como todo proceso pedagógico en el desarrollo de destrezas deportivas se efectúa una interacción constante entre conducidos y conductores, es decir entre entrenador y atleta. Esto nos posibilita enfocar el proceso de desarrollo

de las destrezas desde ambos lados o sea como proceso de enseñanza y de aprendizaje.

El aprendizaje motor es la adquisición, aplicación y mantenimiento de las destrezas motoras, centrándose en el desarrollo de las capacidades coordinativas y condicionales y los modos de conducta.

Es importante que el aprendizaje motor, dentro del entrenamiento deportivo, no sea entendido sólo como captación, sino como constante perfeccionamiento de un movimiento.

### **8.6.1. El desarrollo motriz.**

Es aquel que se manifiesta de manera integral en el organismo, que está basado en el sistema nervioso, musculo-esquelético y que cuando una persona está sana de todos estos sistemas corporales, decimos que su crecimiento o desarrollo es normal.

#### **8.6.1.2 Capacidades condicionales**

Están determinadas por factores energéticos que se liberan en el proceso de intercambio de sustancias en el organismo humano, producto del trabajo físico, estas son capacidades energético-funcionales del rendimiento, que se desarrollan producto de las acciones motrices conscientes en el individuo como:

#### **Fuerza:**

- ✓ Resistencia de la fuerza
- ✓ Fuerza rápida.
- ✓ Fuerza máxima
- ✓ Fuerza explosiva

#### **Velocidad:**

- ✓ Velocidad de traslación
- ✓ Velocidad de reacción.

- ✓ Resistencia de la velocidad.

**Resistencia:**

- ✓ Corta duración
- ✓ Media duración
- ✓ Larga duración

**8.6.1.3 Capacidades Coordinativas**

Son aquellas que se realizan conscientemente en la regulación y dirección de los movimientos, con una finalidad determinada, estas se desarrollan sobre la base de determinadas aptitudes físicas del hombre y en su enfrentamiento diario con el medio.

Las capacidades motrices se interrelacionan entre si y solo se hacen efectivas a través de su unidad, pues en la ejecución de una acción motriz, e individuo tiene que ser capaz de aplicar un conjunto de capacidades para que esta se realice con un alto nivel de rendimiento como:

**Generales o básicas:**

- ✓ Regulación y dirección del movimiento
- ✓ Adaptación y cambios motrices

**Especiales:**

- ✓ Orientación.
- ✓ Equilibrio.
- ✓ Ritmo.
- ✓ Anticipación.
- ✓ Diferenciación.
- ✓ Coordinación

**Complejas:**

- ✓ Aprendizaje motor
- ✓ Agilidad.

**Movilidad:**

- ✓ Activa.
- ✓ Pasiva.

**8.7 Actividades motrices**

En el grupo de Preparatoria es la primera etapa de la vida del niño ha ocurrido un crecimiento acelerado en el organismo y se destacan importantes logros en el desarrollo, fundamentalmente en la esfera motriz.

Los niños comienzan a incorporar nuevas formas de movimiento y los expresan con mayor independencia, pero como algunos de estos movimientos no están totalmente logrados (subir y bajar escalones, saltar desde pequeñas alturas, caminar por planos elevados), el adulto interviene y en muchos casos con exceso de directividad, limitando las posibilidades del niño. Este hecho muchas veces trae como resultado conflictos con el pequeño, agudizando más la crisis del desarrollo mencionada.

En este sentido se debe procurar brindar al niño nuestra confianza y proporcionarle la mayor seguridad posible en los lugares y objetos donde actúa, sin limitar o interrumpir de forma brusca sus movimientos.

Se puede ofrecer a los niños diferentes niveles de ayuda cuando lo requieran, y preferentemente incorporarnos a sus tareas y juegos, no para darles todo el tiempo la respuesta o solución a las mismas, sino estimulándoles ejecuciones como esfuerzo propio y brindándoles la suficiente motivación.

## **9. PREGUNTAS CIENTIFICAS O HIPOTESIS:**

- ¿Cuáles son los fundamentos epistemológicos de las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje motor?
- ¿Qué procedimientos metodológicos debe seguirse para el desarrollo de la investigación?
- ¿Cómo analizar los resultados de la recolección de datos para su discusión, el establecimiento de conclusiones y recomendaciones?

## **10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL**

### **10.1. Enfoque cualitativo:**

Es cualitativa por q es normativa, explicativa y realista, tiene un enfoque en el paradigma critico propositivo por que critica la realidad existente identificando el problema poco investigado para plantear una alternativa de solución asumiendo una realidad dinámica, tal como es entendida, como una “actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimiento” (Sardin, 2003) p.123. El enfoque cualitativo permitirá en la presente investigación valorar las cualidades de los beneficios del proyecto, identificando sus fortalezas y debilidades.

### **10.2. Tipo de proyecto**

En este proyecto se utilizara la investigación descriptiva con un enfoque cualitativo la misma que permitirá describir y analizar datos precisos que proporcionen el conocimiento necesario a la investigación permitiendo medir, evaluar y recolectar datos esenciales que existen en los estudiantes, con los cuales se determinara la situación real, describirá los diferentes elementos del problema de investigación delineando características comunes.

### 10.3. Propósito de la investigación

Dar atención a problemas o necesidades locales de los estudiantes a través de actividades lúdicas. Esta investigación permite llegar a conocer los problemas que existe en las unidades educativas por lo que afecta en el desarrollo motor de los niños y niñas.

El problema conlleva a la necesidad de llegar a la solución, la falta de actividades lúdicas para el desarrollo motor que producen en el aula no son inconvenientes solo para docentes, sino para todo el entorno que forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje tanto a estudiantes, docentes como padres de familia que se verá afectado por los resultados observados por parte de sus niños y niñas.

### 10.4. Unidades de estudio

Esta investigación va dirigida especialmente a los niños, niñas y personal docente de la escuela “Jaime Andrade Fabara” brindaran su apoyo para la realización de esta investigación.

**Tabla N.- 1**

Población y muestra

<b>Grupos</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Director	1	1
Docentes	10	10
Estudiantes	120	40
<b>TOTAL</b>	131	51

**Fuente:** escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

## **10.5. Métodos de investigación**

Para el proceso de investigación en la escuela “Jaime Andrade Fabara” se utilizarán los métodos teóricos empíricos y estadístico lo cual permitirá llevar el proceso imaginativo de una manera ordenada, lógica y científica para lograr los objetivos planteados y finalizar en el proceso de tabulación.

### **10.5.1. Método Analítico**

Mediante el proceso analítico se buscarán las causas y consecuencias por la falta de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje motor y su incidencia en la formación integral y su repercusión en las actividades curriculares en la comunidad educativa.

### **10.5.2. Método deductivo/Inductivo**

Ayudará a la sistematización, ordenación de conceptos y categorías partiendo de lo general a lo particular lo más importante de la investigación, que se presentan en conceptos, principios, definiciones, de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias.

### **10.5.3. Método Empírico**

Para el desarrollo del proyecto se utilizó el método empírico para obtener datos mediante la encuesta con la técnica estructurada y no estructurada. La que permitió aplicarla a los estudiantes y docentes de la escuela, para de esta manera conocer los problemas que conlleva la falta de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje motor.

### **10.5.4. Diseño Estadístico**

Para la comprobación se utilizará la estadística descriptiva la cual permitirá a través de la media aritmética obtener los datos y representarlos mediante frecuencias, gráficos, pasteles e interpretar los resultados obtenidos para en lo posterior se puede establecer con mayor precisión conclusiones y recomendaciones respectivas.

## **10.6. Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información**

### **10.6.1. La encuesta**

Consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativos de un colectivo más amplio que lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población esta técnica se aplicara a los estudiantes y personal docente de la escuela “Jaime Andrade Fabara”.

### **10.6.2- La observación**

Consiste en la inspección y estudio por medio de los sentidos de las características más sobresalientes del hecho o fenómenos por investigar mediante esta técnica se realizará un estudio de los estudiantes de la institución que se presentan problemas, así como también para tener una visión clara acerca de la manera como se lleva el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

## 11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

### ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “JAIME ANDRADE FABARA”

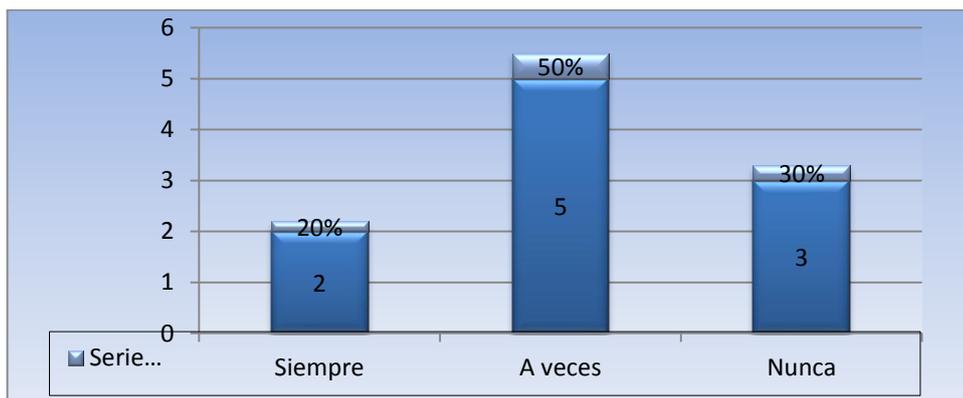
#### 1.- ¿Usted como docente aplica actividades lúdicas en sus clases?

Tabla N.- 2 Actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	20%
A veces	5	50%
Nunca	3	30%
Total:	10	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

Gráfico N.-1 Actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

#### Análisis y discusión

De los 10 docentes encuestados, 5 docentes que equivale el 50% manifiestan que a veces aplica actividades lúdicas en sus clases. Mientras que 3 docentes que corresponden a un 30% contestó que nunca, y 2 docentes que siempre.

Los docentes en sus horas deben impartir sus clases de una manera más dinámica, por la cual debe estar bien preparado para que los niños tengan un mejor aprendizaje y desarrollo motriz.

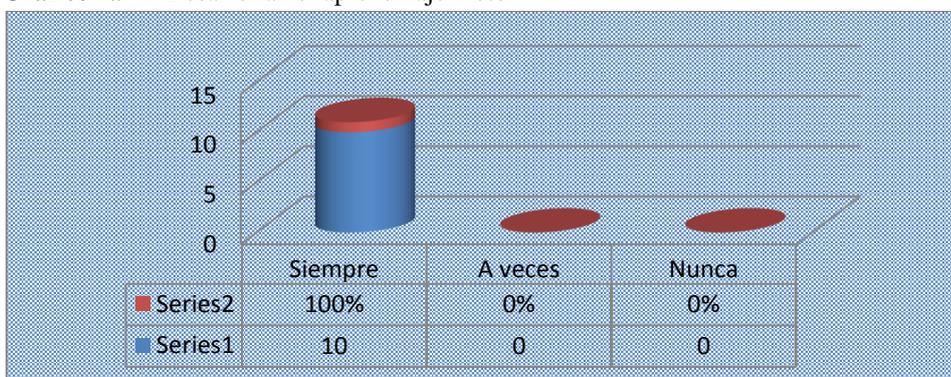
## 2. ¿Las actividades lúdicas desarrollan el aprendizaje motor?

**Tabla N.- 3** Desarrollan el aprendizaje motor

<b>Alternativas:</b>	<b>Frecuencia:</b>	<b>Porcentaje:</b>
Siempre	10	100%%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total:</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

**Gráfico N.- 2** Desarrollan el aprendizaje motor



**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

### Análisis y discusión

Al plantear la siguiente pregunta en la encuesta aplicada a los docentes, se ha llegado a obtener el 100% de los resultados de forma positiva en el desarrollo del aprendizaje motor a través de las actividades lúdicas.

Los docentes deben realizar a sus estudiantes dinámicas y/o actividades lúdicas en la clase de Cultura Física para motivarlos y lograr un aprendizaje significativo.

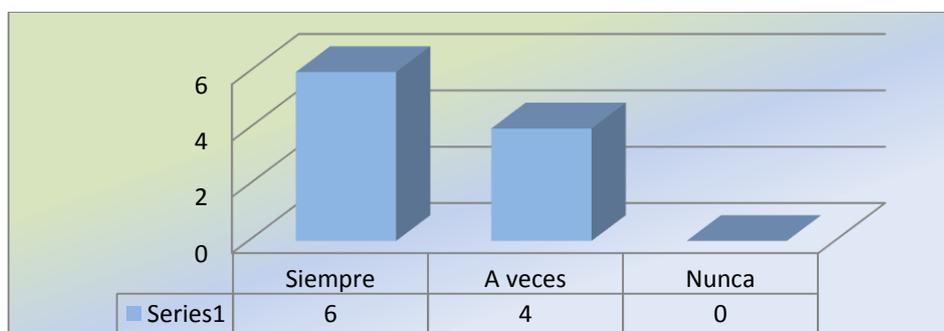
### 3. ¿Cuándo realiza juegos con sus niños observa avances en su motricidad?

**Tabla N.- 4** Avances en su motricidad

<b>Alternativas:</b>	<b>Frecuencia:</b>	<b>Porcentaje:</b>
Siempre	6	60%
A veces	4	40%
Nunca	0	0%
<b>Total:</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

**Gráfico N.- 3.** Avances en su motricidad



**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

### **Análisis y discusión**

De los 10 docentes encuestados, 6 docentes que equivalen al 60% respondieron que siempre observan el avance de sus niños sobre su motricidad. Mientras que 4 docentes que equivale el 40% a veces.

Los juegos ayudan en la motricidad de los niños el problema es que no están organizados en periodos de tiempo en base a las necesidades de cada uno de los niños

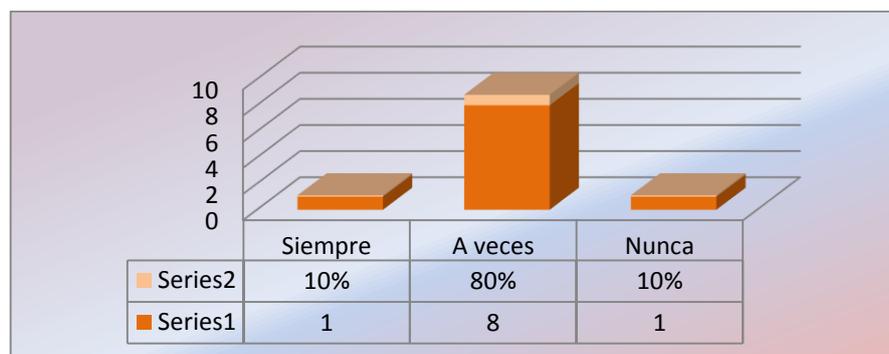
#### 4. ¿Usted realiza juegos, dinámicas para el desarrollo motriz con sus estudiantes?

Tabla N.- 5 Juegos y dinámicas

Alternativas:	Frecuencia:	Porcentaje:
Siempre	1	10%
A veces	8	80%
Nunca	1	10%
Total:	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

Gráfico N.- 4 Juegos y dinámicas



Fuente: Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

#### Análisis y discusión

Se puede mencionar que de 10 docentes encuestados un 80% a veces han utilizado juegos y dinámicas en sus clases, en otros casos un 10% de los docentes siempre han realizado dinámicas para el desarrollo motriz con sus estudiantes.

Los estudiantes no tienen el interés de realizar la actividad lúdica por que no son creativas e innovadoras, aquí se debería aplicar estrategias para hacer que las clases sean llamativas de manera que todos los estudiantes participen.

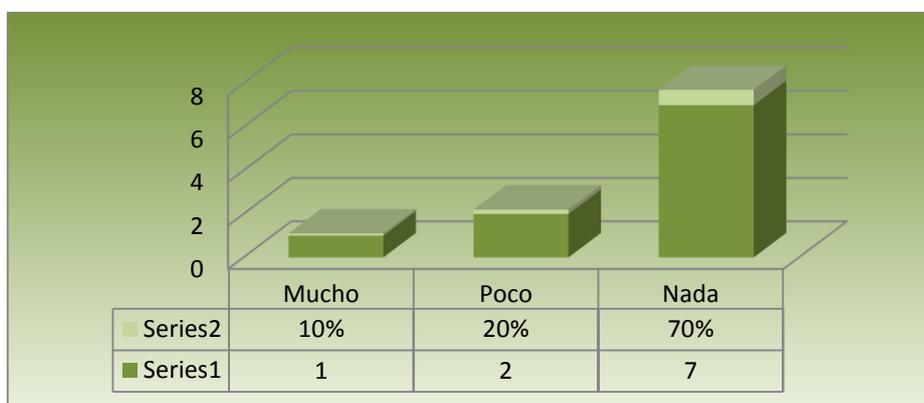
## 5. ¿Conoce usted juegos que desarrollen el aprendizaje motor?

**Tabla N.- 6** Juegos que desarrollen el aprendizaje motor

Alternativas:	Frecuencia:	Porcentaje:
Mucho	1	10%
Poco	2	20%
Nada	7	70%
Total:	10	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

**Gráfico N.- 5** Juegos que desarrollan el aprendizaje motor



**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

### Análisis y discusión

De los 10 docentes encuestados el 70% respondió que nada conocen de juegos que desarrollen el aprendizaje motor, mientras que el 20% poco conocen y un 10% nada.

En la actualidad casi la mayoría de los docentes desconocen este tipo de actividades por lo que se debería desarrollar juegos en las clases que impliquen el desarrollo motriz en los estudiantes de manera que todos participen y hacer una aprendizaje más fácil para los niños y sobre todo deben ser muy dinámicas y así lograr el objetivo deseado.

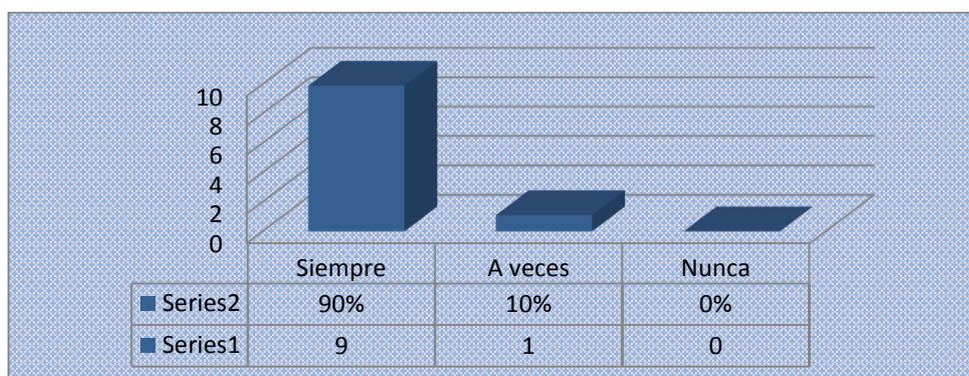
## 6. ¿Considera importante para iniciar el desarrollo de la motricidad en el niño desarrollar actividades lúdicas?

Tabla N.- 7 Desarrollo de la motricidad

Alternativas:	Frecuencia:	Porcentaje:
Siempre	9	90%
A veces	1	10%
Nunca	0	0%
Total:	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

Gráfico N.- 6 Desarrollo de la motricidad



Fuente: Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

### Análisis y discusión

En lo que respecta a esta pregunta que hace referencia si se considera importante para iniciar el desarrollo de la motricidad en el niño desarrollar actividades lúdicas en 90% respondió que siempre y un 10% que a veces.

Se establece la necesidad de las actividades lúdicas como parte del desarrollo motriz que deberá ser incluido en todos los procesos para la formación de los niños. .

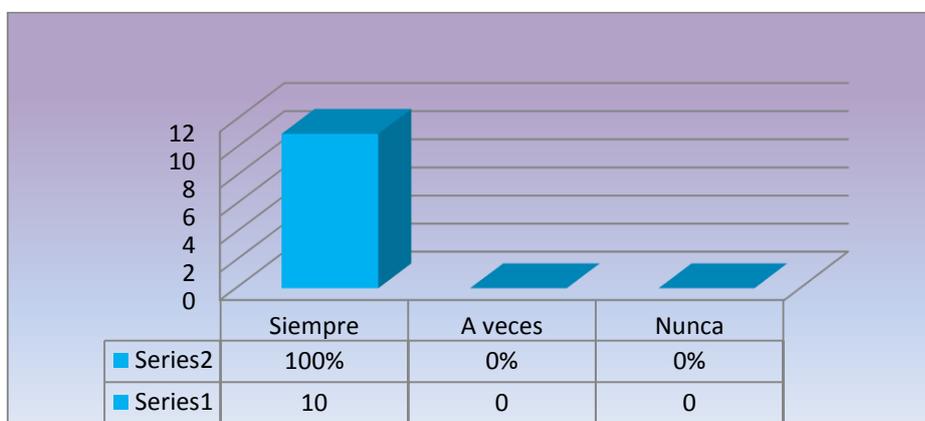
## 7. ¿La actividad lúdica favorece al desarrollo de las capacidades motrices?

**Tabla N.- 8** Capacidades motrices

Alternativas:	Frecuencia:	Porcentaje:
Siempre	10	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total:	20	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

**Gráfico N.- 7** Capacidades motrices



**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

### Análisis y discusión

Al plantear la siguiente pregunta en la encuesta aplicada a los docentes, se ha llegado a obtener el 100% de los resultados de forma positiva sobre las actividades lúdicas favorecen en las capacidades motrices durante su vida estudiantil.

Los docentes deben inculcar este tipo de capacidades motrices a sus estudiantes, es lo indispensable dentro del ámbito educativo y para su buen desarrollo y de esta manera desarrollen habilidades y destrezas en los educandos.

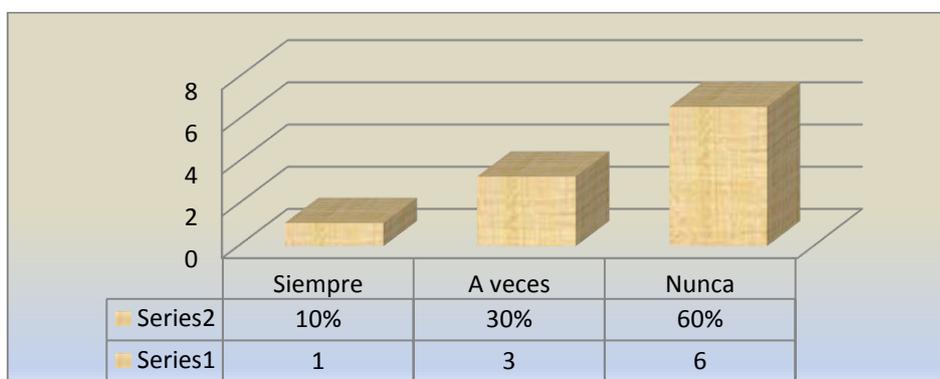
## 8. ¿Los juegos son aplicados acorde a las edades cronológicas de los niños?

**Tabla N.- 9** Juegos acorde a edades cronológicas de los niños

<b>Alternativas:</b>	<b>Frecuencia:</b>	<b>Porcentaje:</b>
Siempre	1	10%
A veces	3	30%
Nunca	6	60%
<b>Total:</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

**Gráfico N.- 8** Juegos acorde a edades cronológicas



**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

### Análisis y discusión

De los 10 docentes encuestados el 60% respondió que nunca los juegos son aplicados acorde a las edades cronológicas de los niños, un 30% contestó que a veces y un 10% siempre.

Es muy importante que los docentes si estén al tanto sobre las edades cronológicas de los estudiantes y planifique actividades q sean acorde a la edad del niño.

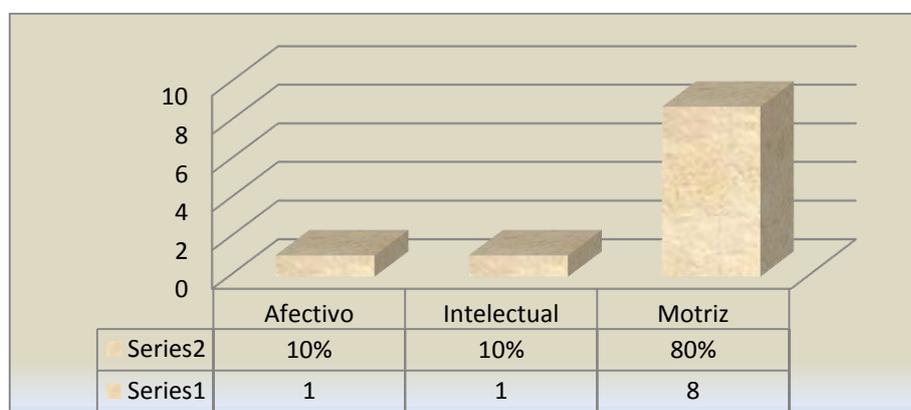
## 9. ¿Considera usted que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar en sus estudiantes las siguientes variables?

**Tabla N.- 10** Juegos ayudan a desarrollar

Alternativas:	Frecuencia:	Porcentaje:
Afectivo	1	10%
Intelectual	1	10%
Motriz	8	80%
Total:	10	100%

**Fuente:** Encuesta a los Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

**Gráfico N.- 9** Juegos ayudan a desarrollar



**Fuente:** Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

### Análisis y discusión

De los resultados expresados en las encuestas, de esta pregunta están distribuidos en los siguientes datos; en lo motriz el 80%, en lo intelectual 10% y en el afectivo 10%.

Los docentes en sus clases han notado que los juegos ayudan a desarrollar las capacidades motrices por lo cual el docente debe estar bien preparado y así poder ayudarles en el proceso enseñanza aprendizaje y motivarlos e interesar a los alumnos en el aprendizaje y así mejorar su condición motora.

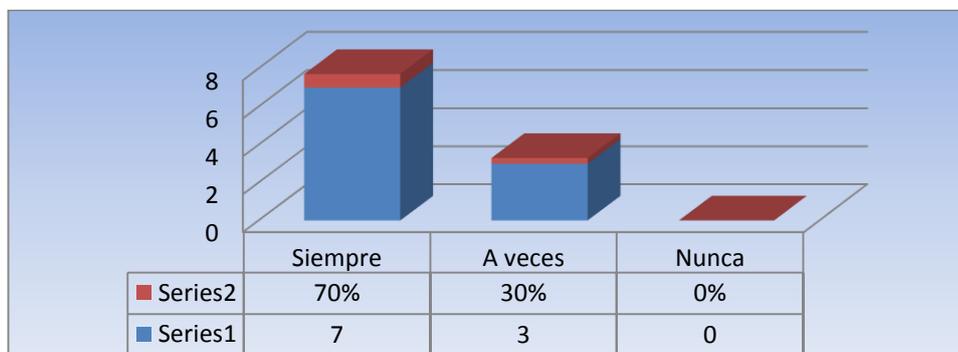
## 10. ¿Ha recibido cursos de capacitación sobre las actividades lúdicas y el desarrollo motor ?

Tabla N.- 11 Capacitación

Alternativas:	Frecuencia:	Porcentaje:
Siempre	7	70%
A veces	3	30%
Nunca	0	0%
Total:	30	100%

Fuente: Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

Gráfico N.- 10 Capacitación



Fuente: Encuesta a Docentes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

### Análisis y discusión

En esta pregunta que trata sobre si han recibido cursos de capacitación de las actividades lúdicas y el desarrollo motor un 70% dice que siempre y en 30% dice que a veces.

Al no desarrollar talleres de capacitación en forma permanente y total sobre las actividades lúdicas y el desarrollo motriz estas deben ser dadas e implementadas en la institución este tipo de actividades de manera regular.

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “JAIME ANDRADE FABARA”

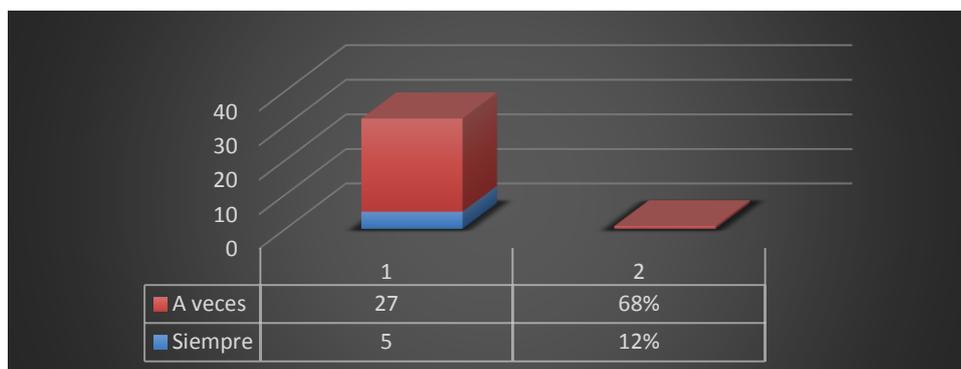
### 1.- ¿Te gusta el juego?

Tabla N.- 12 El juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100%
No	0	0%
Total:	40	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

Gráfico N.- 11 El juego



Fuente: Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

### Análisis y discusión

De los 40 estudiantes encuestados el 100% respondió que le gusta el juego. Es muy importante que se incentiven a la práctica de actividades lúdicas,

Por lo cual el docente debe de motivarlos y hacerles sentir que son capaces de desarrollar cualquier actividad.

## 2.- ¿En tu escuela practican actividades lúdicas donde tú puedes participar?

**Tabla N.- 13** Practica de actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	20%
A veces	15	37%
Nunca	17	43%
Total:	40	100%

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

**Gráfico N.- 12** Practica de actividades lúdicas



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

### Análisis y discusión

Se puede mencionar que de 40 estudiantes encuestados un 43% nunca han practicado actividades lúdicas en la escuela, otros casos un 37% de los estudiantes a veces y un 20% siempre.

Los estudiantes no tienen el interés de realizar la actividad lúdica por que no son creativas e innovadoras, aquí se debería aplicar estrategias para hacer que realicen juegos llamativos de manera que todos los estudiantes participen.

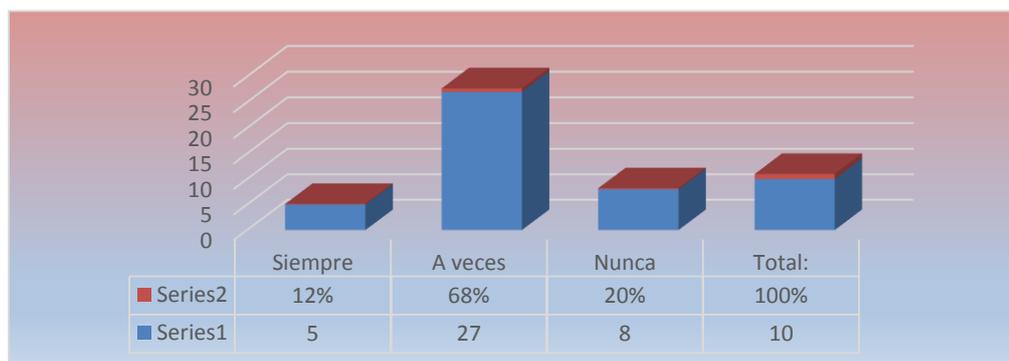
### 3.- ¿Cada que tiempo realizas actividades lúdicas?

**Tabla N.- 14** Tiempo en actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Dos veces por semana	7	18%
Tres veces por semana	8	20%
Cada mes	25	50%
Nunca	0	0%
Total:	40	100%

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

**Gráfico N.- 13** Tiempo en actividades lúdicas



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. “Jaime Andrade Fabara”

### Análisis y discusión

En esta pregunta que trata sobre qué tiempo realiza actividad lúdica un 50% manifiesta que cada mes, un 20% que tres veces por semana y un 18% dos veces por semana.

Se establece que no se aplican a diario estas actividades y se ha ido perdiendo la realización de este tipo de actividades lúdicas que ayudan al desarrollo de la motricidad.

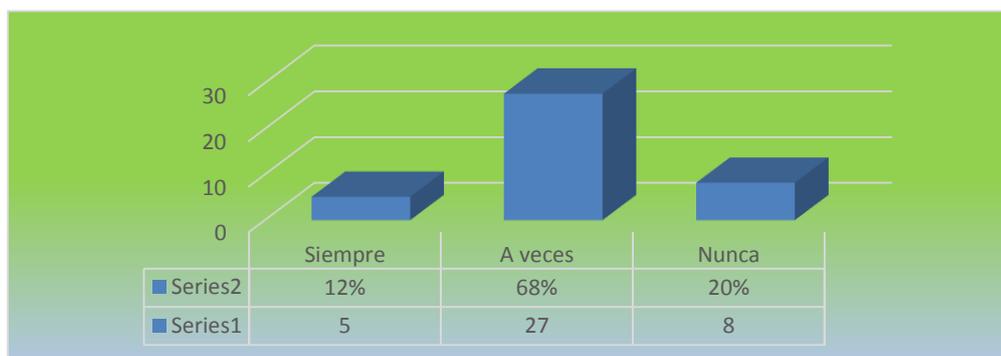
#### 4. ¿En las horas de educación física los docentes realizan actividades lúdicas?

**Tabla N.- 15** Realización de actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	12%
A veces	27	68%
Nunca	8	20%
Total:	10	100%

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

**Gráfico N.- 14** Realización de actividades lúdicas



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

#### **Análisis y discusión**

Al plantear la siguiente pregunta en la encuesta aplicada 27 estudiantes que representa un 68% manifiesta que a veces realizan actividades lúdicas en las clases de educación física, 8 estudiantes un 20% que nunca y 5 estudiantes un 12% que siempre.

Los docentes deben inculcar este tipo de actividades a sus estudiantes, es lo indispensable dentro del ámbito educativo y para su buen desarrollo y de esta manera desarrollen habilidades y destrezas en los educandos.

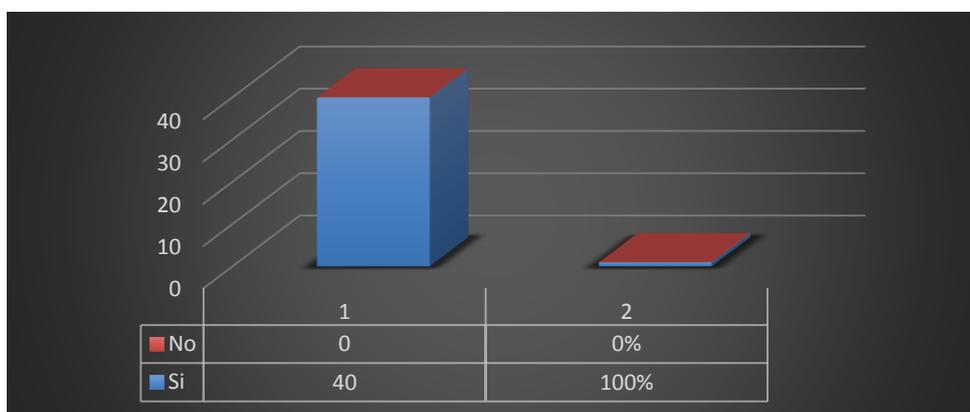
## 5. ¿Crees tú que los juegos te enseñan y te ayudan a comunicarte con tus compañeros?

**Tabla N.- 16** Comunicación entre compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100%
No	0	0%
Total:	40	100%

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

**Gráfico N.- 15** Comunicación entre compañeros



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

### Análisis y discusión

Al plantear la siguiente pregunta en la encuesta aplicada a los estudiantes, se ha llegado a obtener el 100% de los resultados de forma positiva.

La participación y colaboración es necesario para la construcción de nuevos conocimientos orientados a los estudiantes a tener un pensamiento lógico, crítico, creativo y así podrán ser solidarios y colaborativos ante los demás demostrando conducta, confianza y respeto de tal forma que busquen que sus acciones no dañen a nadie.

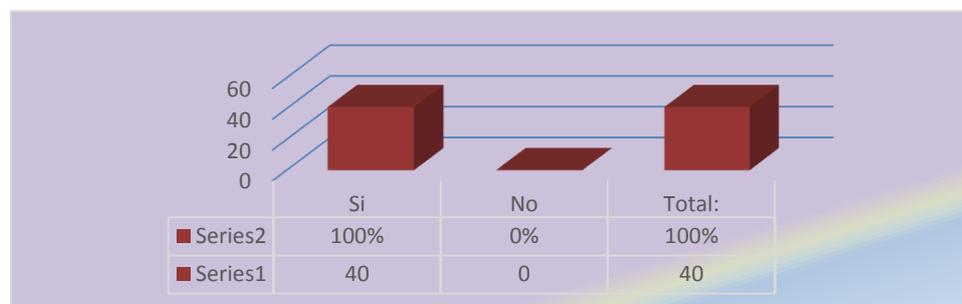
## 6. ¿Realizas actividades lúdicas en tu casa?

Tabla N.- 17 Actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	20, %
A veces	10	25%
Nunca	22	55%
Total:	40	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

Gráfico N.- 16 Actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

### Análisis y discusión

De los 40 estudiantes encuestados el 55% respondió que nunca realizan actividades lúdicas en su casa, el 25% que a veces y un 8% que siempre.

Los padres de familia son los responsables de la formación de sus hijos inculcándoles a actividades deportivas que le servirán en su formación estudiantil lo que les ayudara a tener confianza, respeto y equidad entre los miembros de la comunidad educativa. Saber qué tipo de juegos existen para poder practicarlos.

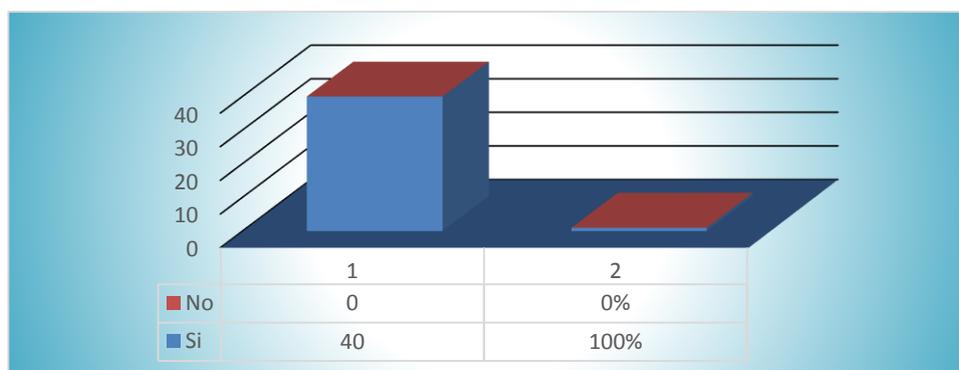
## 7. ¿Te gustaría conocer y practicar más actividades lúdicas?

**Tabla N.- 18** Practicar actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100%
No	0	0%
Total:	40	100%

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

**Gráfico N.- 17** Practicar actividades lúdicas



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara"

### Análisis y discusión

De los 40 estudiantes encuestados el 100% respondió que le gustaría participar y prácticas más en actividades lúdicas.

Todos los estudiantes sin capaces de realizar cualquier actividad lúdica formando un ambiente adecuado para el desarrollo de sus actividades. Despertar el interés en ellos ayudaran al desarrollo cognitivo, afectivo y motriz.

## **12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES):**

### **12.1 Impacto Técnico**

Fomentar las actividades lúdicas en la escuela de Educación Básica “Jaime Andrade Fabara” para lo cual se desarrollara un Manual de Actividades Lúdicas con la intención de fortalecer el aprendizaje motor, orientado a los estudiantes a mejorar su desarrollo motriz y su cumplimiento con las actividades curriculares. Cumpliendo con normas y reglas podrán tener un buen aprendizaje significativo de calidad desarrollando sus habilidades y destrezas.

### **12.2 Impacto social**

Se fomenta las actividades lúdicas en la institución y en la comunidad para rescatar el juego educativo que no se han practicado. Los estudiantes practicando actividades lúdicas pueden ser más independientes enfrentándose solos ante cualquier dificultad y puedan aportar a la sociedad, demostrando solidaridad, respeto, buenos hábitos hacia los demás,

### **13. CONCLUSIONES**

- ✓ Los docentes no aplica actividades lúdicas como parte de su clase lo que contribuyen a mejorar el desarrollo de los niños y niñas en todas sus áreas, ya que estimulan habilidades y destrezas para solucionar problemas, comprensión lógica y creatividad.
- ✓ Los docentes no utilizan actividades lúdicas en clases.
- ✓ Los niños en un gran porcentaje valoran las actividades lúdicas manejando como estrategia pedagógica para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje.

### **14. RECOMENDACIONES**

- ✓ Motivar a que los docentes utilicen actividades lúdicas.
- ✓ Utilizar actividades lúdicas con los niños ya que eso emotiva a los niños a desarrollar habilidades y destrezas.
- ✓ Para un buen rendimiento académico los docentes deben realizar actividades lúdicas motivadoras para que así los estudiantes tengan interés de realizar actividades y haya un buen resultado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 15. BIBLIOGRAFIA

- ✓ Antanas, (1980). Estrategias Pedagógicas, en estrategias pedagógicas. Bogotá- Colombia.
- ✓ Ballesteros, S. (1982). El esquema corporal. Madrid.
- ✓ Berruazo, (1995). Manual auxiliar de jardín de infancia.
- ✓ Berruazo, A. Pedro, P. El cuerpo, el desarrollo y la Psicomotricidad.
- ✓ Bucher, Kathleen (2007). Psicología en el desarrollo de la infancia y la adolescencia.
- ✓ Groos, (1902). Teorías de juegos. En concepto de juego. Estados Unidos
- ✓ Gjewllet, (1980). Actividades lúdicas. Obtenido de [http://www.cultura física.gov.ec/wpcontent/uploads/downloads/2012/10/Plan\\_Emergencias\\_C E-FINAL.pdf](http://www.cultura física.gov.ec/wpcontent/uploads/downloads/2012/10/Plan_Emergencias_C E-FINAL.pdf).
- ✓ Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.
- ✓ Morales, N (2001). Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica. Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima.
- ✓ Pérez, (1987). Desarrollo motor. En concepto de desarrollo motor. Madrid.
- ✓ Rodas, Paulina, (2008 pág. 14). Claves y pautas para estimular al niño la estimulación temprana ayuda al desarrollo de la motricidad, la inteligencia y la personalidad del niño, revista la familia n.- 1204.

- ✓ Russel, (1985). Actividad lúdica. En concepto de actividad lúdica. Colombia.
- ✓ Vygotsky, (1976). Creatividad en juegos y juguetes, editorial Pax. México
- ✓ Zabalsa (1991). Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico. El currículo Fundamentación, Diseño, Desarrollo y Educación. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España.

## 16. ANEXOS



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN CULTURA FÍSICA**

Encuesta dirigida a Docentes de la Escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara".

### **OBJETIVO:**

Indagar la actividad lúdica en los niños(a) de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara", como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje motor.

La validez de la presente investigación dependerá de la objetividad de la seriedad en las respuestas.

### **INSTRUCCIONES:**

- ✓ Lea detenidamente las siguientes preguntas
- ✓ Marque con una X la respuesta que usted crea conveniente

**1.- ¿Usted como docente aplica actividades lúdicas en sus clases?**

Siempre  A veces  Nunca

**2.- ¿Las actividades lúdicas desarrollan el aprendizaje motor?**

Siempre  A veces  Nunca

**3.- ¿Se mejora el aprendizaje motor a través de los juegos?**

Siempre  A veces  Nunca

**4.- ¿Usted realiza juegos, dinámicas para el desarrollo motriz con sus estudiantes?**

Siempre  A veces  Nunca

**5.- ¿Conoce usted juegos que desarrollen el aprendizaje motor?**

Siempre  A veces  Nunca

**6.- ¿Considera importante para iniciar el desarrollo de la motricidad en el niño desarrollar actividades lúdicas?**

Siempre  A veces  Nunca

**7.- ¿La actividad lúdica favorece el desarrollo de las capacidades motrices?**

Siempre  A veces  Nunca

**8.- ¿Los juegos son aplicados acorde a las edades cronológicas de los niños?**

Siempre  A veces  Nunca

**9.- ¿Considera usted que las actividades lúdicas ayuda na desarrollar en sus alumnos las siguientes variables?**

Afectivo       Intelectual       Motor

**10.- ¿Ha recibido cursos de capacitacion sobre las actividades lúdicas y el desarrollo motor?**

Siempre       A veces       Nunca



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN CULTURA FÍSICA**

Encuesta dirigida a estudiantes de la Escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara".

**OBJETIVO:**

Indagar la actividad lúdica en los niños(a) de la escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara", como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje motor.

La validez de la presente investigación dependerá de la objetividad de la seriedad en las respuestas.

**INSTRUCCIONES:**

- ✓ Lea detenidamente las siguientes preguntas
- ✓ Marque con una X la respuesta que usted crea conveniente

**1.- ¿Te gusta las actividades lúdicas?**

Sí  No

**2.- ¿En tu escuela practican actividades lúdicas donde tú puedas participar?**

Siempre  A veces  Nunca

**3.- ¿Cada que tiempo realizan actividades lúdicas?**

Dos veces  Fin de semana

Cada mes  En ninguna ocasión

**4.- ¿En la hora de Educación Física los docentes realizan actividades lúdicas?**

Siempre  A veces  Nunca

**5.- ¿Consideras que las actividades de juego te enseñan y te ayudan a comunicarte con tus compañeros?**

Siempre  A veces  Nunca

**6.- ¿Realizas actividades lúdicas en tu casa?**

Siempre  A veces  Nunca

**7.- ¿Te gustaría conocer y practicar más actividades lúdicas?**

## CURRICULUM VITAE

### DATOS PERSONALES

**NOMBRES:** CHUGCHILAN GUAMANGALLO

**APELLIDOS:** LUIS MIGUEL

**CEDULA DE IDENTIDAD:** 050237999-3

**FECHA DE NACIMIENTO:** 3 DE OCTUBRE DEL 1990

**ESTADO CIVIL:** SOLTERA

**NACIONALIDAD:** ECUATORIANA

**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** HERMANAS PAZMINO Y CALIXTO PINO  
(Barrio la merced)

**TELÉFONO:** 0995691603

**E-MAIL:** luischugchilan@outlook.es

### ESTUDIOS REALIZADOS

#### ESTUDIOS PRIMARIOS:

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “SIMON BOLÍVAR”

#### ESTUDIOS SECUNDARIOS:

UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE LEÓN”

#### ESTUDIOS SUPERIORES:

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI



## **CURRICULUYM VITAE**

**NOMBRES:** LENIN PATRICIO REVELO MAYORGA

**APELLIDOS:** REVELO MAYORGA

**CEDULA DE IDENTIDAD:** 180116741-0

**FECHA DE NACIMIENTO:** 14 de OCTUBRE DE 1954

**ESTADO CIVIL:** CASADO

**NACIONALIDAD:** ECUATORIANA

**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** AMBATO

**TELÉFONO:** 0994563660

**E-MAIL:** patricio.revelo@utc.edu.ec

### **ESTUDIOS REALIZADOS**

#### **ESTUDIOS:**

- Universidad Tecnológica Indoamerica
- Universidad Central del Ecuador

#### **TÍTULOS OBTENIDOS:**

- Magister en docencia universitaria y administración educativa
- Licenciado en Educación Física





