



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Tema:

“Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril” del cantón Riobamba, periodo 2021-2022”

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Educación
Básica

Autora:

Pacheco Quezada Jhenifer Carolina

Tutora:

Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

Riobamba, Ecuador. 2022

DECLARATORIA DE LA AUTORÍA

Yo, Pacheco Quezada Jhenifer Carolina, con cédula de ciudadanía 1401325616, autora del trabajo de investigación titulado: "Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica "21 de Abril" del cantón Riobamba, periodo 2021-2022", certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

Riobamba, 25 de mayo de 2022



Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

ESTUDIANTE

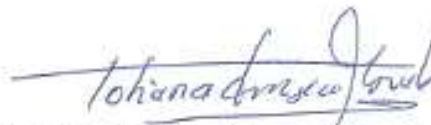
C.I. 1401325616

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, Magister **Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales** TUTOR DE LA TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

CERTIFICO:

Que la investigación, con el tema "**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "21 DE ABRIL" DEL CANTÓN RIOBAMBA, PERIODO 2021-2022**". Realizado por la señorita **Jhenifer Carolina Pacheco Quezada**, de la carrera de **Licenciatura en Educación Básica** es el resultado de un proceso técnicamente estructurado, asesoramiento y valoración permanente; por lo tanto, cumple con todos los parámetros teóricos metodológicos exigidos por la reglamentación pertinente, para su presentación y sustentación ante los miembros del tribunal correspondiente.



Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

TUTORA

**ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS
MIEMBROS DEL TRIBUNAL**

Los miembros del tribunal revisan y aprueban el informe de investigación, con el título, **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “21 DE ABRIL” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PERIODO 2021-2022”** trabajo de tesis de la carrera de Licenciatura en Educación Básica, aprobado a nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente tribunal examinador de la estudiante **Jhenifer Carolina Pacheco Quezada**

Riobamba, 18 de noviembre del 2022.

MsC. Hugo Campos

Presidente del tribunal



.....

MsC. Johanna Montoya

Miembro del tribunal



.....

MsC. Gladys Bonilla

Miembro del tribunal



.....

CERTIFICADO ANTI PLAGIO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



CERTIFICACIÓN

Que, **PACHECO QUEZADA JHENIFER CAROLINA** con CC: **1401325616**, estudiante de la Carrera **DE EDUCACION BÁSICA (R)**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "21 DE ABRIL" DEL CANTON RIOBAMBA, PERIODO 2021-2022**", cumple con el N **4%**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Urkund**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 16 de septiembre de 2022



**RUTH TATIANA
FONSECA
MORALES**

Msc. Tatiana Fonseca
TUTOR (A)

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a Dios y a mis padres por haberme guiado durante todo este trayecto de mi vida otorgándome siempre el valor necesario para enfrentar cada desafío que se me presentó al largo de mi carrera Universitaria.

Gracias infinitas a todos mis familiares por haber depositado su confianza en mí y así poder finalizar con esta maravillosa etapa de mi vida.

Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a mis padres por brindarme la sabiduría y la fuerza necesaria para lograr alcanzar esta meta propuesta en mi vida.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, a mis maestros por el tiempo y dedicación que me brindaron durante estos años llevándome por el camino de la enseñanza y por sus valiosos conocimientos para mi vida personal y profesional.

Y sin duda, a mi estimada tutora de trabajo Magíster Ruth Tatiana Fonseca Morales quien estuvo presta a escuchar y atender mis inquietudes para poder desarrollar el proyecto de investigación.

Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	
ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO DEL PLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	14
INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Problematización.....	15
1.2 Justificación.....	16
1.3 Objetivos.....	17
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.3.2 Objetivos específicos.....	17
CAPÍTULO II.....	18
MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Fundamentación teórica.....	19
2.2.1 La lúdica.....	19
2.2.3 Funciones de la actividad lúdica.....	21
2.2.4 Importancia de las Actividades lúdicas.....	21
2.2.5 El juego como estrategia lúdica.....	22
2.2.6 Dimensiones de las Actividades Lúdicas.....	23
2.2 Desarrollo Psicomotor.....	24
2.2.1 Áreas que se desarrollan en las etapas de los niños.....	25
2.2.2 Proceso del desarrollo psicomotor.....	25
2.2.3 Proceso del desarrollo psicomotor.....	26

2.2.4	Características del desarrollo psicomotor en niños.....	27
2.2.5	Etapas del desarrollo de la psicomotricidad.....	27
2.2.6	Estrategias lúdicas en el desarrollo motor	31
CAPÍTULO III		41
MARCO METODOLOGICO		41
3.1	ENFOQUE	41
3.2	DISEÑO METODOLOGICO.....	41
3.2.1	No experimental.....	41
3.3	TIPO:.....	41
3.3.1	Estudio Transversal o transeccional.....	41
3.4	NIVEL:	41
3.4.1	Bibliográfica Documental	41
3.5.2	De campo	41
3.5	POBLACIÓN Y MUESTRA:.....	42
3.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	42
3.6.1	Técnica.....	42
3.6.2	Instrumentos.....	42
CAPÍTULO IV		43
ANÁLISIS Y RESULTADOS		43
4.1	Ficha de observación aplicada a los estudiantes.....	43
4.2	Encuesta realizada a los docentes.....	55
CAPÍTULO V.		65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		65
5.1	Conclusiones	65
5.2	Recomendaciones	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		67
APENDICE Y ANEXOS		69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra	42
Tabla 2. Recuerda las instrucciones al momento de realizar una actividad	43
Tabla 3. En las actividades lúdicas los niños participan activamente	44
Tabla 4. Demuestran creatividad ante la aplicación de las actividades lúdicas.....	45
Tabla 5. Disfruta y comprende los juegos	46
Tabla 6. Juega, corre, brinca, salta y se mueve con libertad en las actividades lúdicas	47
Tabla 7. Demuestra independencia y creatividad en los juegos	48
Tabla 8. Posee un adecuado dominio de su cuerpo	49
Tabla 9. Se comunica adecuadamente por medio del juego	50
Tabla 10. Coge el lápiz utilizando la pinza digital	51
Tabla 11. Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares	52
Tabla 12. Logra mantener el equilibrio en un solo pie	53
Tabla 13. Lanza y recoge la pelota	54
Tabla 14. Las actividades lúdicas mejoran el desarrollo psicomotriz	55
Tabla 15. Actividades lúdicas adaptadas a las necesidades.....	56
Tabla 16. Fomenta actividades lúdicas que motiven, desarrollen la creatividad e imaginación	57
Tabla 17. Ejercicios para el favorecer el desarrollo de la motricidad fina	58
Tabla 18. Ejercicios para el favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa	59
Tabla 19. Ejercicios para el favorecer el desarrollo del habla.....	60
Tabla 20. Las actividades lúdicas fomentan el adecuado desarrollo de las dimensiones efectivas y emocionales	61
Tabla 21. Las actividades lúdicas se fomenta la integración, adaptabilidad e igual	62
Tabla 22. Actividades que beneficien el desarrollo de la pinza digital	63
Tabla 23. Actividades lúdicas que beneficien el desarrollo de la lateralidad.....	64

ÍDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Recuerda las instrucciones al momento de realizar una actividad	43
Gráfico 2. En las actividades lúdicas los niños participan activamente	44
Gráfico 3. Demuestran creatividad ante la aplicación de las actividades lúdicas	45
Gráfico 4. Disfruta y comprende los juegos	46
Gráfico 5. Juega, corre, brinca, salta y se mueve con libertad en las actividades lúdicas ..	47
Gráfico 6. Demuestra independencia y creatividad en los juegos	48
Gráfico 7. Posee un adecuado dominio de su cuerpo	49
Gráfico 8. Se comunica adecuadamente por medio del juego	50
Gráfico 9. Coge el lápiz utilizando la pinza digital	51
Gráfico 10. Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares	52
Gráfico 11. Logra mantener el equilibrio en un solo pie	53
Gráfico 12. Lanza y recoge la pelota	54
Gráfico 13. Las actividades lúdicas mejoran el desarrollo psicomotriz	55
Gráfico 14. Actividades lúdicas adaptadas a las necesidades	56
Gráfico 15. Fomenta actividades lúdicas que motiven, desarrollen la creatividad e imaginación	57
Gráfico 16. Ejercicios para el favorecer el desarrollo de la motricidad fina	58
Gráfico 17. Ejercicios para el favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa	59
Gráfico 18. Ejercicios para el favorecer el desarrollo del habla	60
Gráfico 19. Las actividades lúdicas fomentan el adecuado desarrollo de las dimensiones efectivas y emocionales	61
Gráfico 20. Las actividades lúdicas se fomenta la integración, adaptabilidad e igual	62
Gráfico 21. Actividades que beneficien el desarrollo de la pinza digital	63
Gráfico 22. Actividades lúdicas que beneficien el desarrollo de la lateralidad	64



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y

TECNOLOGÍAS CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “21 DE ABRIL” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PERIODO 2021-2022

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar las características de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril” del Cantón Riobamba, periodo 2021-2022, conociendo que actividades lúdicas, por medio del juego favorece el desarrollo del conocimiento por medio de las experiencias y habilidades adquiridas por los diversos ejercicios. Metodológicamente se utilizó un diseño no experimental, de tipo trasversal, por el nivel fue bibliográfica y de campo, la población la conformaron 30 estudiantes y 4 docentes, el muestreo fue no probabilístico e intensional, las técnicas utilizadas fueron la ficha de observación y la encuesta, los instrumentos la ficha de observación y el cuestionario, mediante los cuales se pudo concluir que las actividades lúdicas poseen varios beneficios dentro del desarrollo motor de los niños, por medio de los juegos los estudiantes han logrado expresarse, adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus movimientos, creatividad e imaginación, de la misma manera se ha podido identificar que han logrado mejorar área motriz tanto fina como gruesa al igual que su esquema corporal.

Palabras claves: Actividades lúdicas – Juegos – Desarrollo psicomotor – Movimiento – Creatividad – Imaginación.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

THEME: RECREATIONAL ACTIVITIES IN THE PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT OF 5-YEAR-OLD CHILDREN OF THE BASIC EDUCATION SCHOOL "21 DE ABRIL" OF THE RIOBAMBA CANTON, PERIOD 2021-2022

ABSTRACT

This research's aimed to determine the characteristics of recreational activities in psychomotor development in children of 5 years of the School of Basic Education "21 de Abril" of the Riobamba Canton, period 2021-2022, knowing that recreational activities, through play favor the development of knowledge through the experiences and skills acquired by the various exercises. Methodologically, a non-experimental design was used, of a transversal type, by the level, it was bibliographic and field, the population was made up of 30 students and four teachers, the sampling was non-probabilistic and intentional, the techniques used were the observation sheet and the survey, the instruments, the observation sheet and the questionnaire, through which it could be concluded that the recreational activities have several benefits within the motor development of the children, through the games the students have managed to express themselves, acquire new knowledge, improve their movements, creativity, and imagination, in the same way, it has been possible to identify that they have managed to improve both fine and gross motor area as well as their body scheme.

Keywords: Recreational activities, Games, Psychomotor development, Movement, Creativity, Imagination.



**DANILO RENE
YEPEZ OVIEDO**

Reviewed by:

Danilo Yépez Oviedo
English professor UNACH
0601574692

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el juego fue descuidado en las aulas educativas, las clases tradicionalistas donde enfatizaban en brindar aprendizajes memorísticos apoyándose con actividades poco dinámicas y no motivadoras, por ende, este componente debe ser tomado en cuenta por centros educativos y su profesorado para lograr buscar alternativas con recursos o materiales que les permitan impulsar el interés a los alumnos en su educación y mejorar la formación integral del ser humano en la sociedad.

Las actividades lúdicas son una herramienta estratégica esencial en las aulas educativas por que se acoplan a las necesidades e intereses de los educandos ya que convierten los lugares monótonos de aprendizaje en ambientes más entretenidos en donde la formación del niño resulta más valiosa al estar absorbiendo conocimientos a través de experiencias y juegos donde podrá gozar, reforzar habilidades y destrezas que aportaran tanto en sus capacidades motoras y en su rendimiento académico.

El desarrollo psicomotor (DPM) es considerado como aquel proceso continuo que va de la concepción a la madurez, con una secuencia similar en todos los niños, pero con un ritmo variable. Mediante este proceso el niño adquiere habilidades en distintas áreas: lenguaje, motora, manipulativa y social, que le permiten una progresiva independencia y adaptación al medio. Se considera que también depende de la maduración correcta del sistema nervioso central, de los órganos de los sentidos y de un entorno psicoafectivo adecuado y estable (García & Martínez, 2016).

Se puede considerar que las actividades lúdicas desempeñan un papel muy importante en el desarrollo psicomotor de los niños, sirven como una estimulación previos para desarrollar la escritura, correr, saltar entre otros, pues generan movimientos del todo el cuerpo desarrollando así todo el sistema motor.

La presente investigación se detallará de la siguiente manera:

Capítulo I: Se describirá el planteamiento de problemas desde un nivel, macro, meso y micro, seguido de ello se establecieron los objetivos y la justificación de la investigación.

Capítulo II: Se desarrollará el Marco Teórico, en el cual se utilizó información empírica de libros, revistas, artículos científicos, tesis, proyectos investigativos, documentos web entre otros.

Capítulo III: Se describirá la metodología que se utilizó como el enfoque, el diseño, los tipos, el nivel, la población y muestras, las técnicas e instrumentos.

Para finalizar se encuentra la bibliografía utilizada, así como los anexos evidencia de la realización del proyecto.

1.1 Problematización

Mediante las actividades lúdicas se desarrolla habilidades y destrezas psicomotoras con el fin de conseguir niños independientes, autónomos y seguros de sí mismo; según Piaget las actividades lúdicas, promueve a elaborar estructuras mentales, es decir, que los infantes crean formas de adaptación al medio conocido, adquiriendo aprendizajes a través de las sensaciones y percepciones, apropiándose de ellas según las necesidades que requiere, generando e interiorizando nuevos conocimientos.

Una investigación realizada en la Universidad del Tolima en México cuyo tema desarrollado fue LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA FUNDAMENTAL PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO, se pudo identificar que la orientación de actividades de carácter lúdico, favorece el desarrollo de habilidades psicomotrices básicas para la formación integral de los niños y niñas en el nivel preescolar, por lo tanto, se hace necesaria su aplicación en todos los espacios educativos. Para esto, directivos y docentes deben reconocer la importancia del desarrollo psicomotor y como la lúdica puede ser una herramienta indispensable para la renovación de las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula (Cortés, 2014).

De la misma manera en la Universidad Iberoamérica en Colombia se realizó una investigación sobre LA LÚDICA UNA ESTRATEGIA PARA FORTALECER PROCESOS DE LECTOESCRITURA DESDE LA PSICOMOTRICIDAD EN EL GRADO JARDÍN DE LA INSTITUCIÓN CENTRO DE CUIDADO INFANTIL MI CASITA DEL SABER CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, llegó a la conclusión que Se puede concluir a través del proceso de investigación y la escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil del I.C.B.F que los niños y niñas necesitaban realizar refuerzos en su psicomotricidad para alcanzar los ítems de su edad, aprendiendo desde la observación, el

juego, la manipulación de material y técnicas que les permitieron desarrollar esta misma. Es importante en la primera infancia realizar actividades que propicien el desarrollo de la psicomotricidad tanto fina y gruesa permitiéndole al niño desenvolverse en la escuela de una manera independiente (Santa & Torres, 2018).

Asimismo, en la Universidad de Loja, se ejecuta una investigación con el tema: LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JEFFERSON” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014, llegando al análisis que el 100% de las maestras encuestadas realizan Actividades Lúdicas en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas, de una manera combinada, es decir utilizan actividades lúdicas libres y actividades lúdicas dirigidas. El 65% de los niños y niñas realizaron las pruebas correctamente con una escala valorativa de Satisfactorio y el 35% no realizaron las pruebas adecuadamente obteniendo una escala valorativa de No Satisfactorio (Moreano, 2014).

Por medio de la realización de las practicas pre-profesionales, realizadas en la Escuela de Educación Básica “21 de Abril” de la ciudad de Riobamba, se ha podido identificar la poca importancia que brindan los docentes a las aplicación de las actividades lúdicas, desconociendo la gran importancia que las mismas tienen en el desarrollo psicomotor; es significativo mencionar que la ejecución de estas actividades generan ambientes armónicos y participativos en el cual los niños se podrán formar afectuosos, reflexivos, críticos y creativos con disposición a trabajar en el aula, con la participación y el compromiso de la comunidad educativa.

1.2 Justificación

El presente trabajo de investigación fu importante porque permitió establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor de los niños ya que por medio del juego no solamente desarrollamos el pensamiento de los niños, sino que también ellos aprenden normas de comportamiento social, forman sus valores y actitudes, además de que despiertan su curiosidad.

El impacto de este trabajo de investigación es a nivel educativo porque pretende aportar a la manera de cómo y con qué enseñar aplicando metodologías activas, como instrumentos de aprendizaje, para que se haga factible el desarrollo cognitivo, humano e integral de los niños; además de potenciar sus capacidades.

El interés de este trabajo de investigación es porque los resultados, permitieron ver los efectos asociados a las actividades lúdicas, de esta manera buscar soluciones adecuadas y oportunas, en cuanto la obtención de técnicas activas motivadoras que estimulen el desarrollo de la psicomotricidad.

La investigación es factible porque se contó con información electrónica y bibliográfica suficiente, recursos económicos necesarios para su ejecución, la apertura y apoyo de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril”, además se pudo identificar la colaboración primordial de los estudiantes y docentes para la elaboración de esta investigación.

Los beneficiarios inmediatos de esta investigación fueron los estudiantes de 5 años de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril”, además que aportaron al trabajo de los docentes en cuanto a la adquisición de nuevas estrategias, por medio de las actividades lúdicas las mismas que beneficiaran el desarrollo de la psicomotricidad, los beneficiarios indirectos serán toda la comunidad educativa y las sociedad en general por ser un tema de gran relevancia en el ámbito educativo.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar las características de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril” del Cantón Riobamba, periodo 2021-2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Reconocer los beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor.
- Identificar las actividades lúdicas que los docentes emplean para el desarrollo psicomotor.
- Demostrar las estrategias lúdicas que favorecen a las habilidades motoras en los niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Una vez revisado los repositorios de las diferentes Universidades, y de manera especial es de la Universidad Nacional de Chimborazo y de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías se pudo conocer lo siguiente:

Una investigación realizada por Padilla (2019), cuyo tema fue ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL INICIO DE LA PRE – ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI” DEL CANTÓN RIOBAMBA EN EL AÑO LECTIVO 2018 – 2019, se pudo identificar que en la Unidad Educativa San Felipe Neri los docentes no aplican actividades lúdicas que ayuden a los niños a desarrollar mejor sus destrezas y lograr un buen desempeño en el aprendizaje de la pre- escritura, las actividades que los docentes deben realizar para mejorar el conocimiento son juegos colaborativos, entre ellos, jugar con la tiza en el patio así los niños se ayudan en la direccionalidad, espacio y la forma de las letras.

De la misma manera Mosquera (2019), cuyo tema de investigación fue LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI” PERIODO 2018-2019. En dicha investigación se puede observar que al investigar si los estudiantes reciben actividades lúdicas se ha podido verificar que casi nunca o muy escasamente se utiliza actividades de este tipo para desarrollar el área cognitiva de los niños y niñas de primer año del paralelo “C”, Se pudo determinar que es necesario realizar juegos simbólicos que favorecen la imaginación y la creatividad, incentivando el aprendizaje de nuevas conductas, lo que promueve la adquisición de habilidades y competencias sociales.

La Autora Calle (2019) realizó una investigación sobre LA PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO EGB PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AMELIA GALLEGOS DÍAZ”, RIOBAMBA PERIODO 2017- 2018, en la cual concluyeron que la aplicación de actividades psicomotrices influye en el desarrollo del proceso de aprendizaje de la lectoescritura, por lo que es de vital importancia su aplicación desde muy tempranas edades. De la misma manera la aplicación de técnicas y actividades sucesivas para el

desarrollo del aprendizaje favorecen al óptimo rendimiento del estudiante en cada una de las etapas de su vida, desde lo emocional, intelectual, familiar y motriz, formando de esta manera un individuo íntegro, por esta razón es evidente que la estimulación de las áreas psicomotrices mejora elocuentemente el rendimiento, comportamiento y las relaciones interpersonales del niño.

En base a las investigaciones observadas se ha podido identificar que la aplicación de las actividades lúdicas en los niños de 5 años, benefician el desarrollo de la psicomotricidad, debido a que mediante el juego trabaja todo el cuerpo, la coordinación entre ojo—mano, ojo-pie, ojo-dedos, beneficiando así al correcto uso de pinza digital y del adecuado uso del lápiz.

2.2. Fundamentación teórica

2.2.1 La lúdica

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica, que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos (Alvarado y otros, 2014).

De la misma manera Duarte y Ramírez, (2015), atribuyen que

Una de las principales funciones del componente lúdico, es la capacidad de auto ordenamiento que le brinda a la psique. El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, y aunque físicamente no se ha logrado ubicar, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales llamado zona transicional, a la cual le son atribuidas las facultades de producir sensaciones (confianza, distensión, goce y placer) propicias a la libertad de pensamiento para todo acto de creación. (p.18).

Lo lúdico es consustancial a la existencia humana en sus experiencias usuales y educativas, una manera de crear el mundo, de divertirse con él, de conocerlo, comprenderlo y transformarlo se debe poner énfasis en la investigación, en la práctica, selección de la información significativa y su contextualización, comparación a nivel intelectual que llevan a la enseñanza. De este modo, los niños podrían incorporar con mayor facilidad los conocimientos a través de las actividades cotidianas (Córdova, 2017).

2.2.2 Actividades lúdicas

Para Piedra (2018), menciona que:

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. (p.105).

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo, logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad (Duarte & Ramírez, 2015).

Las actividades lúdicas tienen funciones:

- Las actividades lúdicas como parte del instrumento para la enseñanza.
- Las actividades lúdicas como expresión de la cultura.
- Las actividades lúdicas como instrumento o juego.
- Las actividades lúdicas como cualidad frente a la vida o dimensión humana.

De este modo las actividades lúdicas poseen una representación multifuncional, dado que se pronuncia en varios contextos de la vida de los sujetos, cuyas lecturas propias están en función de las intenciones del mediador, es decir alcanzan un representación voluntaria y por ende, resultan ser sensatos y realizables si se planea por el educador.

Las actividades lúdicas son consideradas como juego, es decir; como herramienta pedagógica que sirve para motivar e introducir para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

2.2.3 Funciones de la actividad lúdica

Según Moran (2017), las funciones de la actividad lúdica varían según las edades de los niños y según sus experiencias particulares; en el primer momento, es una vía de conocimiento. Un bebe que se aferra al dedo de su padre mientras sonrío está iniciándose en el juego de aprendizaje; se ejercita, ganando confianza y sintiendo el afecto que le rodea. Los niños aprenden a través del juego, reproduce e imitan lo que ven y se aseguran de que funcione, las actividades lúdicas permiten a los niños:

- Construir, dirigir y vivir experiencias que contribuyen al desarrollo de su personalidad y autoestima.
- Contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y a la asimilación de comportamientos socialmente establecidos
- Es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, pensamiento, la imaginación, etc.
- Es necesario para la creación de autopistas neuronales, sobre todo durante los cinco primeros años de vida.
 - Las actividades lúdicas como parte del instrumento para la enseñanza.
 - Las actividades lúdicas como expresión de la cultura.
 - Las actividades lúdicas como instrumento o juego.
 - Las actividades lúdicas como cualidad frente a la vida o dimensión humana.

2.2.4 Importancia de las Actividades lúdicas

En esencia, el cerebro humano se conforma por tres componentes independientes, pero interdependientes e interconectados a nivel neuronal y bioquímico. Cada una de estas formaciones (el cerebro reptiliano, el límbico y el racional o neocórtex) tienen bien definidas las tareas que desempeñan.

Por otro lado, el Tzic (2012) (citado en Morán, 2017), refiere que la importancia de las habilidades lúdicas:

- Provocan una reunión de esfuerzos y una estrecha colaboración entre participantes con una actitud estimulante para lograr un trabajo total.
- Colaboran de modo especial para que personas y estudiantes entren en contacto más objetivo con la realidad de los ambiental, desencadenando un auténtico proceso de aprendizaje, asistemático y mucho más existencial-comunitario.

- La metodología de las actividades lúdicas es la del aprender haciendo. No tanto saber las cosas por libros, sino aprenderlas realizándolas y viviéndolas.
- Tienen el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo en el proceso enseñanza aprendizaje.

2.2.5 El juego como estrategia lúdica

En el plano educativo, la lúdica es una herramienta de desarrollo de aprendizajes para niños y niñas. La actividad lúdica se manifiesta mediante juegos libres, recreativos, tradicionales y simbólicos, por ejemplo: El profesor puede con su experiencia, incrementar los juegos, atender a las necesidades y características de sus estudiantes (Reyes, 2016).

De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego, el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente (Reyes, 2016):

Para el desarrollo físico. Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Para el desarrollo mental. Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con

su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

2.2.6 Dimensiones de las Actividades Lúdicas

Caballero (2021), menciona que las actividades lúdicas como juego poseen las siguientes dimensiones:

Dimensión afectiva-emocional: la expresión y el control emocional a través del juego contrae buenos beneficios para el desarrollo y crecimiento de los niños. El efecto es forzoso para un progreso equilibrado de los niños. Es fundamental desde tierna edad adquirir un afecto emocional ya que de esta forma se marcará el procedimiento del niño al momento de tratar a una persona. El juego en sí mismo es una actividad que induce una satisfacción y motivación. Permitiendo que el niño y niña aprenda a controlar la ansiedad que el trajín le ocasiona, existen varias derivaciones como lo es un enojo con los padres, o la pérdida de un juguete valioso para él, el no poder salir a jugar con los amigos.

Dimensión social: La integración, la adaptación y la igualdad es lo principal para contener una dimensión social. El principal recurso es el juego ya que tenía los primeros vínculos con las igualdades. Conforme los niños y niñas se van relacionando con otros aprende costumbres positivas de como compartir, saludar, respetar los turnos en cualquier sitio que se encuentre; y aprender también a no manifestar conductas negativas como hacer daño a los demás y quizás con la prepotencia ganarles.

Dimensión cultural: Son transmisiones de todas las tradiciones y los valores que el niño y niña asimila de los elementos del entorno en el que se moviliza. Conforme a la adaptación de los demás hacia ellos. El juego es una herramienta social que permite transmitir tradiciones y valores sociales a las generaciones venideras.

Dimensión creativa: la inteligencia creativa. La potencia del juego logra que la imaginación se convierta un arte simbólico sin precedentes ya que esta hace que la creatividad desarrolle la agilidad del pensamiento y el progreso de las habilidades.

Dimensión cognitiva: gimnasia para el cerebro. Los juegos manipulativos hacen que el desarrollo del pensamiento del niño se incremente. El niño y la niña aprenden que ciertos objetos encajan en otros, que cuando se caen suenan, que unas cosas pueden ponerse sobre

otras sin que se caigan y que podemos traspasar líquidos de un recipiente a otro. El niño y niña aprende también a diferenciar colores, formas y tamaños.

Dimensión sensorial: Mediante esta técnica los niños empiezan a descubrir una serie de impresiones que anteriormente no lograban experimentar de otro modo. El juego logra la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo mediante el ejercicio repetitivo.

Dimensión motora: el juego facilita la adquisición del esquema corporal: identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y reconocimiento de uno mismo como alguien diferenciado de los otros (Caballero, 2021).

2.2 Desarrollo Psicomotor

El término desarrollo psicomotor (DPM) se atribuye al neuropsiquiatra alemán Carl Wernicke (1848-1905), quien lo utilizó para referirse al fenómeno evolutivo de adquisición continua y progresiva de habilidades a lo largo de la infancia. Las habilidades mencionadas comprenden la comunicación, el comportamiento y la motricidad del niño. Illingworth aportó una de las definiciones más precisas expresando que el desarrollo psicomotor es un proceso gradual y continuo en el cual es posible identificar etapas o estadios de creciente nivel de complejidad, que se inicia en la concepción y culmina en la madurez, con una secuencia similar en todos los niños, pero con un ritmo variable (Vericat & Orden, 2013)

El desarrollo psicomotor (DPM) resulta de la interacción de factores propios del individuo (biológicos) y aquellos vinculados a determinantes del contexto psicosocial (familia, condiciones de vida, redes de apoyo, entre otras). Según Young y Fujimoto Gómez (2004)

El desarrollo humano es moldeado por una interacción dinámica y continua entre la biología y la experiencia. La cultura influye en cada uno de los aspectos del desarrollo y esto se ve reflejado en las prácticas de crianza y creencias, diseñadas para promover una saludable adaptación. (p.189).

Durante su maduración, los niños no son sujetos pasivos, puramente receptores de información o enseñanzas, sino que participan activamente en este proceso, explorando y dominando gradualmente el ambiente que los rodea. Las relaciones sociales del entorno del niño son básicas para un desarrollo saludable, generando factores de protección o resiliencia; pero también pueden constituir factores de riesgo.

2.2.1 Áreas que se desarrollan en las etapas de los niños

Gesell (1988) plantea para cada etapa del desarrollo del niño cuatro áreas:

- **Área motriz:** se encarga de las implicaciones neurológicas, capacidad motora del niño, el cual es el punto de partida en el proceso de madurez. Está compuesta por movimientos corporales: reacciones posturales, mantenimiento de la cabeza, sentarse, pararse, gateo, marcha, formas de aproximarse a un objeto, coordinación de la motricidad fina y gruesa.
- **Área adaptativa:** está a cargo de las adaptaciones sensoriomotrices ante objetos y situaciones. Comprende la habilidad para utilizar adecuadamente la dotación motriz en la solución de problemas prácticos, coordinación de movimientos oculares y manuales para alcanzar y manipular objetos y capacidad de adaptación a problemas sencillos.
- **Área del lenguaje:** incluye toda forma de comunicación visible y audible: gestos, movimientos posturales, vocalizaciones, palabras, frases u oraciones; también compuesta por imitación y comprensión de lo que expresan otras personas. Y lenguaje articulado: función que requiere de un medio social, pero dependiente de las estructuras corticales y sensomotrices.
- **Área psicosocial:** son las reacciones personales del niño ante la cultura social del medio en el que vive, dichas reacciones son múltiples: factores intrínsecos del crecimiento: control de la micción y defecación, capacidad para alimentarse, higiene, independencia en el juego, colaboración y reacción adecuada a la enseñanza y relaciones sociales (Medina y otros, 2015).

El desarrollo motriz del niño a edades tempranas no se puede entender como algo que le condiciona sino como algo que va mejorando gracias a la interacción con el medio, dicho desarrollo se manifiesta a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que rodea al niño.

2.2.2 Proceso del desarrollo psicomotor

Maduración

Es el proceso fisiológico (del cerebro) genéticamente determinado por el cual, un órgano o un conjunto de órganos, ejerce libremente su función con la misma eficacia. Los seres humanos no pueden ejercer desde el primer momento de su existencia, realizar todas las funciones que les caracterizan, necesitan de un proceso madurativo. Todos los órganos

del ser humano maduran porque no están terminados totalmente en el nacimiento. Los que intervienen en la motricidad son el sistema muscular y el sistema nervioso. En los primeros seis años de vida es donde el niño sufre más cambios motrices y maduros más rápido. El sistema nervioso y el sistema muscular son fundamentales en el desarrollo motor.

Crecimiento

Fenómeno cuantitativo de incremento de masa corporal como consecuencia del aumento en el número de células, del tamaño de las mismas, originando aumento de masa y volumen de tejidos, órganos y sistemas, que ocurren con diferente intensidad en distintos momentos de la vida.

Aprendizaje

Cambio en el rendimiento, que suele ser permanente, que guarda relación con la experiencia.

2.2.3 Proceso del desarrollo psicomotor

Según Aguinaga (2012) es el crecimiento tanto físico como psíquico sigue unas secuencias generales denominadas por Gesell “gradientes del crecimiento” que explican la dirección del desarrollo, también alude que el desarrollo psicomotor va evolucionando en fases y leyes, a las cuales son:

- **Primero:** los movimientos iniciales del niño son incontrolados, pero gradualmente van siendo cada vez más voluntarios y coordinados, de la misma manera se considera que es la capacidad de controlar cada uno de los segmentos motores, de tal manera que al finalizar el segundo año de vida ejerce un control bastante avanzado de todo su cuerpo.
- **Segundo:** el proceso del desarrollo psicomotor se va produciendo de acuerdo con dos leyes de desarrollo:
 - **Ley céfalo caudal.** El crecimiento progresa a partir de la cabeza: primero el niño adquirirá el control de su cabeza, después el tronco, consiguiendo la posición sentada, y por último, de sus piernas y pies, llegando al final de este tiempo a conseguir la marcha autónoma, uno de los grandes logros del ser humano.

- **Ley próximo distal.** Al mismo tiempo que el niño va controlando su cuerpo de arriba hacia abajo, lo va controlando desde el eje de su organismo hacia los laterales (muñecas y dedos). Es por ello que la coordinación del hombro se controla antes que la del codo, y esta antes que el control de la muñeca, para terminar en el control de los dedos.
- **Tercero:** el desarrollo de estas leyes permite que se produzcan logros importantes que tienen que ver con la percepción, como es la coordinación óculo-manual y la psicomotricidad fina.
- **Cuarto:** la psicomotricidad fina, que supone el desarrollo específico de los elementos motores y nerviosos de los dedos, se desarrolla posterior a la psicomotricidad gruesa, que implica el dominio de grupos musculares más extensos, sobre todo relacionados con la locomoción, el equilibrio, el control postural, etc (Aguinaga, 2012).

2.2.4 Características del desarrollo psicomotor en niños

A los 5 años el niño adquiere madurez en el control motor general. Se establece la lateralidad, entre los 5 y 6 años, el niño adquiere los conceptos de derecha e izquierda en su propio cuerpo, basándose en su dominancia lateral.

Posee mayor dominio en los gestos finos, puede recortar, picar o pegar sobre una línea recta sin salirse. Sin embargo, la actividad gráfica aún es deficiente y el manejo de lápiz sigue siendo torpe. A lo largo de los 5 ó 6 años irá adquiriendo precisión. Brinca sin dificultad y también salta. Puede superar la barra de equilibrio de 4 cm de ancho con una altura de 60 cm o con una pendiente de 30 cm. Puede pararse sobre un solo pie y puede conservar el equilibrio en puntas de pie durante varios segundos.

2.2.5 Etapas del desarrollo de la psicomotricidad

Desarrollo de 0 a 1 año

En cuanto al desarrollo, esta edad se caracteriza por: a los 3 meses sostiene la cabeza cuando se encuentra en posición prona; el reflejo de agarre se debilita y mantiene las manos más abiertas; apoya el peso sobre los codos, presenta menos llanto que a los dos meses; cuando se le habla y gesticula, se sonríe, produce algunos sonidos de tipo vocal que acompañan su actividad general (balbuceo).

A los 4 meses Juega con un sonajero si se le pone en la mano (lo sacude y mira). Levanta la cabeza y la sostiene un momento. Responde a los sonidos humanos más

claramente; vuelve la cabeza y parece buscar con la mirada a quién le habla; a veces produce sonidos como de risa. A los 5 años el niño se sienta y permanece sentado con ayuda. Produce sonidos en que mezcla consonantes y vocales, que son todavía muy distintos a los sonidos del habla de las personas que lo rodean

A los 6 meses se mantiene sentado, a veces inclinado hacia delante y apoyado en las manos. Tiene fuerza suficiente para sostener su peso si se lo sostiene de pie un momento los movimientos para agarrar muestran un predominio lateral (usa preferentemente una mano). No opone el pulgar para agarrar.

Abre la mano y suelta un objeto cuando se le ofrece otro (ya no hay reflejo de agarre). A los 8 meses, puede sostenerse de pie, aferrado a algo. Opone los pulgares para agarrar; puede hacer movimiento de pinza con los dedos (coge objetos pequeños con la punta de los dedos).

A los 10 meses, si gatea, lo hace con eficacia. De pie, puede dar algunos pasos laterales aferrado a algo. Puede ponerse de pie solo, agarrándose de algo. Puede intentar dar algunos pasos si se lo lleva de las manos. Las vocalizaciones se mezclan con sonidos de juego, como gorgoritos o hacer pompas (globos de saliva); puede intentar imitar sonidos; distingue algunas de las palabras que oye con frecuencia. Al año de edad, camina si se lo lleva de una mano. Se desplaza “en cuatro patas”: con las manos y los pies sin tocar el suelo con las rodillas. Se sienta solo en el suelo y puede volver a pararse (Palma, 2013).

Desarrollo de 1 a 2 años

Controla perfectamente los movimientos de las manos para tomar y soltar objetos. Camina sin soltura, con movimientos algo torpes. Se mantiene sentado en una silla alta. Tiene un repertorio de entre tres y cincuenta palabras que usa en forma aislada (palabra-frase), aunque todavía no hay una clara intención de comunicarse y no se siente frustrado si no lo entienden. Presenta una comprensión del lenguaje (de lo que oye) mucho más amplia que lo que expresa (Álvarez & Giner, 2017).

A los dos años, corre en línea recta, no puede cambiar de dirección sin detenerse. Puede alternar con soltura entre estar sentado o de pie. Sube o baja escaleras sin alternar los pies (va poniendo ambos pies en cada escalón). Tiene un vocabulario de más de cincuenta palabras, puede intentar unir dos palabras (frase de dos palabras, habitualmente un sustantivo

y un verbo o un sustantivo y un adjetivo). Muestra intenciones y deseos de comunicarse usando lenguaje. Hay una amplia comprensión del lenguaje.

Desarrollo de 2 a 3 años

El control del esfínter anal debe lograrse aproximadamente a los dos años. A esa edad debiera también establecerse el control diurno del esfínter vesical. El control completo, diurno y nocturno de ambos esfínteres debería haberse establecido aproximadamente a los tres años, aunque pueden ocurrir “accidentes” ocasionales que no tienen mayor significado

Plama (2013) afirma que el niño de esta edad salta con ambos pies juntos; se puede mantener brevemente en un pie; da algunos pasos en puntas de pie; salta desde cierta altura con ambos pies. Manipula objetos con destreza; construye una torre de seis cubos, Aumento rápido del vocabulario; parece aprender algo nuevo cada día. Utiliza el lenguaje con clara intención comunicativa y se frustra si no lo entienden. Aparecen frases de más de dos palabras, pero con una gramática infantil.

A los 3 años, corre armoniosamente, incluso en las curvas. Sube escaleras alternando los pies, aprende a andar en triciclo. Tiene un vocabulario de cerca de 100 palabras, habla en forma clara. La gramática de sus oraciones es más correcta, aunque aún puede haber errores.

Desarrollo de los 3 a 4 años

Entre los 3 y 4 años surgen grandes avances y cambios en el niño, principalmente por que empieza su socialización en el nido o jardín de infancia. Antes pasaba la mayor parte del tiempo en casa junto a sus padres y personas muy cercanas a él. Ahora, ingresará a un nuevo entorno social, esto involucra que se haya desarrollado una serie de hábitos y capacidades, necesarias para la convivencia y el aprendizaje preescolar.

Sus destrezas motrices tales como correr, saltar, trepar, están más desarrollados, y en general su lenguaje es más fluido y es capaz de mantener conversaciones con sus pares y adultos. A nivel social, adquiere mayor autonomía e independencia al realizar por sí mismo tareas como lavarse el rostro, las manos y secárselas, a nivel intelectual, está más preparado para adquirir aprendizajes básicos, será capaz de pintar, dibujar, contar identificar colores, tamaños, formas, etc.; en razón a que tiene mejores niveles de atención y memoria, lo que lo hace capaz de seguir la clase de la maestra con espacios de descanso y recreación. Estos primeros años en el nido son claves, ya que son la base para su desenvolvimiento académico,

personal y social. Se puede estimular con lectura, canciones infantiles, juegos lúdicos, ejercicios, conversaciones y respondiendo a todas las preguntas que haga (Palma, 2013).

Desarrollo de 4 a 5 años

Los niños deben adquirir habilidades y/o destrezas para obtener un buen nivel académico. Entre 4 y 5 años se encuentran en proceso de preparación para la etapa escolar, son más independientes, más comunicativos. Sus logros obedecen a su desarrollo neurológico y sus propios aprendizajes en el nido o jardín de infancia. Dada su madurez intelectual, especialmente en las áreas de lenguaje e intelectual, podemos apreciar avances significativos (Palma, 2013):

- Puede representar sus vivencias a través de dibujos.
- Salta separando y juntando los miembros inferiores.
- Narra las secuencias de un cuento
- Da su nombre, apellido y la edad
- Utiliza pronombres posesivos: mío, tuyo
- Regula bien las fuerzas de los miembros superiores e inferiores (arrastre).
- Identifica su lateralidad: lado derecho – izquierdo de su cuerpo.
- Coge adecuadamente el lápiz
- Utiliza tenedor y cuchillo para comer
- Va al baño y se atiende solo
- Se viste solo pero no se ata los zapatos
- Identifica la posición de su cuerpo.

Se puede observar en el niño de 5 años:

- Hay una construcción interna del esquema corporal casi acabado. Se ha logrado en varias etapas. Es el resultado de la delineación de los objetos con respecto a su propio cuerpo y la diferenciación del mundo que lo rodea.
- Ha desarrollado la conciencia de su propio cuerpo y diferencia de modo más preciso sus funciones motrices, a través del movimiento, de sus desplazamientos.
- Se ha definido su lateralidad, y usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general. Las nociones de derecha- izquierda comienzan a proyectarse con respecto a objetos y personas que se encuentran en el espacio.

- Su coordinación fina, está en proceso de completarse; ésta le posibilita el manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Estas destrezas no sólo se adquieren con la maduración de la musculatura fina, sino también por el desarrollo de estructuras mentales que le permiten la integración y adecuación de los movimientos en el espacio y el control de la vista (coordinación viso motora).

2.2.6 Estrategias lúdicas en el desarrollo motor

La lúdica como juego beneficia al desarrollo psicomotriz, capacidades cognitivas como memoria, promueve el crecimiento y la maduración emocional y física, mejorar el movimiento coordinado, aumenta la posibilidad motora, estimula sentimientos de protección y cuidado (Landi, 2017).

Es por ello que se ha diseñado las siguientes estrategias lúdicas que favorecen el desarrollo motriz de los niños.

Actividad Lúdica 1: Ranitas Saltarinas

Objetivo: Ejercitar las habilidades intelectuales de identificar, comparar, y las habilidades motrices de caminar y saltar.

Materiales: Figuras planas de cartón u otro material que no ofrezca peligro.

Participantes: 5 niños/as

Tiempo: 35 min.

Desarrollo:

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.
- Se presentará el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA&ab_channel=DiverplaybailaCoreokids.
- Luego la docente escogerá a 5 niños/as y se los dispersará por toda el área.
- Se procede a motivar a los participantes para que se desplacen caminando alrededor de las diferentes figuras planas que representan charcos, lagunas, etc.
- Por indicación de la educadora “A saltar en la charca azul”.
- Los niños deben correr hasta la charca y saltar (3 ó 4 repeticiones).
- Deben ser orientados de manera diferentes en cada repetición de la tarea.



Fuente: <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/ninos-tranquilos-atentos-tecnica-rana>

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 2: Cambio de Vagones

Objetivo: Desarrollar habilidades de la coordinación motora gruesa y beneficiar el esquema corporal.

Materiales: Cinta adhesiva o tizas para trazar líneas, cartón u otro material apropiado para construir los vagones del tren.

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 35 min.

Desarrollo:

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.
- Se presentará el siguiente video
https://www.youtube.com/watch?v=AvsY1jC09S4&ab_channel=DuoTiempoDeSol.
- Se trazarán líneas verticales simulando los rieles por donde pasa el ferrocarril
- Se forman filas de 5 niños a los cuales se les asignara un color.
- Se les pedirá a los niños que se coloquen de pequeño a grande
- Una vez colocados en el área saldrán de paseo al bosque y al indicar: ¡El vagón verde salta deberá dispersarse en los diferentes vagones!
- Los niños deben correr y ubicarse dentro del otro vagón o fila q no sea la suya, se repite la actividad, a partir de cambiar las indicaciones.



Fuente: <https://juguetekaivk.wordpress.com/2016/03/01/una-fila/>

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 3: Pintando con agua

Objetivo: Beneficiar el desarrollo de la motricidad fina

Materiales: Agua, pincel, pinturas, recipientes, piso

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 35 min.



Fuente: <https://www.alamy.es/foto-ninos-pintando-en-el-suelo-100684287.html>

Desarrollo:

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.
- Se presentará el siguiente video
https://www.youtube.com/watch?v=DiLZVPE3x_M&ab_channel=HeyKids.es-CancionesParaNi%C3%B1os
- Esta actividad se desarrollará en el patio de la escuela,
- Se formará un círculo,
- Se les entregaran a los estudiantes los materiales, la docente le pedirá que pinte un sol y los estudiantes deberán ir viendo cómo se va desapareciendo la pintura el suelo.

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 4: Mundo mágico

Objetivo: Mejorar la psicomotricidad fina y beneficiar la creatividad e imaginación y la discriminación auditiva.

Materiales: Títeres para dedos, animales fómix, cuento

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 35 min.



Fuente: <https://manualidades.es/como-hacer-titeres-de-dedo.html>

Desarrollo:

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.
- Se presentará el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfx12-c&ab_channel=ElReinoInfantil
- La docente leerá un cuento de los animales
- En cada dedo se colocará un animal el cual será imitado según los sonidos que cada uno de ellos realice.

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 5: Jugemos en el bosque ronda

Objetivo: Desarrollar el movimiento del cuerpo, lenguaje y coordinación viso-espacial

Materiales: Canción, espacio

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 40 min.



Fuente: <https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/2020/03/10/jugemos-en-el-bosque/>

Desarrollo:

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.
- Para la ejecución de esta actividad los niños deben salir al patio
- La docente da a conocer las reglas de cómo se va a ejecutar el juego: respetar a sus compañeros, levantar la mano si desea hacer preguntas, no empujar y respetar el espacio dónde se ejecutará el juego.
- Los niños deben tomarse de las manos y formar un círculo.
- Para la ejecución del juego se debe seleccionar un participante que hará el papel “LOBO” el mismo que se ubicará a un costado.
- Mientras se desarrolla el juego los niños giran y repiten el estribillo “JUGUEMOS EN EL BOSQUE”.

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 6: El collar

Objetivo: Beneficiar el desarrollo de la motricidad y la coordinación viso-espacial

Materiales: Mullos de colores, hilo grueso.

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 40 min.



Fuente: <https://www.demicasaalmando.com/blog/diy-ninos-bolso-telar-alfiletero-pedagogia-waldorf/>

Desarrollo:

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.
- Se presentará el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=DvG8tSP-emo&ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol
- Se entrega a cada estudiante 20 mullos de colores y el hilo grueso.
- Se les informará que deben ir colocando bola de diferentes colores hasta crear un arcoíris.

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 7: La torre alta

Objetivo: Beneficiar el desarrollo de la motricidad y la coordinación viso-espacial

Materiales: Mesa, Vasos plásticos de colores.

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 40 min.



Fuente: <https://actividadesinfantil.com/archives/17370>

Desarrollo:

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.

- Se presentará el siguiente video
https://www.youtube.com/watch?v=_4MbjkxsLd4&ab_channel=ElPayasoPlimPlim.
- Se entrega a cada estudiante 5 vasos de diferentes colores
- Por medio de la pinza digital se irán cogiendo cada uno de los vasos

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 8: La lleno lo lleno

Objetivo: Beneficiar el desarrollo de la motricidad y la pinza digital

Materiales: lentejas, maíz, frejoles, y recipientes plásticos

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 40 min.



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/377809856221161450/>

Desarrollo:

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.
- Se presentará el siguiente video
https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo&ab_channel=CantaJuegoVEVO
- Se entrega a cada estudiante tres recipientes vacíos y un recipiente con lentejas, maíz, frejoles
- Los niños deberán poner en los recipientes vacíos cada uno de los materiales, pero deberá separarlos utilizando la pinza digital.

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 9: El juego de la tortuga

Objetivo: Favorecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Materiales: Música de ambientación, espacio

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 50 min.

Desarrollo:



Fuente: <https://rosinauriarte.com/category/gateo/>

- La/el docente socializará la actividad donde se va a dar a conocer la actividad.
- Se presentará el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k&ab_channel=ChuChuTVEspa%C3%B1ol
- Se explica a los niños el cuento de “La tortuga”
- La docente y el niño se acostarán boca arriba sobre una colchoneta simulando ser tortugas.
- Los niños recogerán su cuerpo y a la cuenta de 3 estirarán sus extremidades superiores e inferiores.
- Se desplazarán haciendo movimientos cruzados, mano izquierda pierna derecha y viceversa en una distancia de 2 metros de ida y regreso.
- El docente explicará que esta técnica les ayuda a relajarse cuando sientan la emoción de la ira.
- Después se colocarán sobre la colchoneta donde tendrán que gatear por todos lados.
- Cuando el docente diga “la tortuga se metió en su casita”, los niños recogerán sus extremidades, y cuando el docente diga la tortuga salió a pasear, los niños volverán a gatear.

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

Actividad Lúdica 10: Conociendo mi entorno

Objetivo: Desarrollar la psicomotricidad utilizando y reconociendo el entorno

Materiales: Música de ambientación, espacio

Participantes: Todos los niños

Tiempo: 50 min.



Fuente: <https://tvcrecer.com/jugar-y-divertirse/>

Desarrollo:

- El docente reproducirá un video explicando todas las nociones espaciales:
- <https://www.youtube.com/watch?v=0nkpZ3ahPSU>
- Arriba, abajo, adentro, afuera, adelante, atrás, lejos, cerca.
- Al finalizar la actividad el docente pedirá a cada estudiante que haga una actividad con una noción:
- Ponga el lápiz encima de la mesa.
- Ubíquese delante de mí
- Ponga su cuaderno debajo de su pupitre, etc.
- El niño debe identificar la noción espacial y realizar correctamente la actividad que solicite el docente.

Evaluación: Se realizará por medio de la observación en donde se evaluará los siguientes puntos:

Desarrolla la actividad sin complicación	
Presenta problemas al momento de realizar la actividad pero lo ejecuta.	
No logra realizar la actividad	

CAPÍTULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1 ENFOQUE

3.1.1 Cuantitativo

En la presente investigación se utilizó enfoque cuantitativo, debido a que los datos fueron procesados por medio de programas estadísticos como fue el Excel.

3.2 DISEÑO METODOLOGICO

3.2.1 No experimental

La investigación tiene un diseño no experimental por que permitió realizar la búsqueda de la información y de los datos que se obtengan; no hay manipulación de las variables.

3.3 TIPO:

3.3.1 Estudio Transversal o transeccional

Porque la investigación se realizó en un solo periodo de tiempo determinado en donde se aplicó instrumentos técnicos de recolección de datos y se analizaron los mismos para realizar una investigación más eficaz.

3.4 NIVEL:

3.4.1 Bibliográfica Documental

Se apoyo en tomar la información de varias fuentes o referencias bibliográficas, libros y resultados de otras investigaciones tomando como referencia la información correspondiente a las variables.

3.5.2 De campo

Se realizo en la Escuela de Educación Básica “21 de Abril”, con la finalidad de obtener datos confiables. Por lo que fue necesario la aplicación de un instrumento investigativo a los estudiantes.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA:

La investigación abarca a los 30 estudiantes de primero de educación básica de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril”.

Al ser una muestra pequeña no se realizó un cálculo muestral, por lo tanto, fue no probabilística en intencional al trabajarse con toda la población y estuvo detallada de la siguiente manera:

Tabla 1.

Población y muestra

Extracto	Frecuencia	Porcentaje
Niños	12	40%
Niñas	18	60%
Total	30	100%

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fuente: Primero de Educación Básica “21 de abril”

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.6.1 Técnica

Observación. Se utilizó para analizar las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños del primer año. También se permitirá utilizar una encuesta donde consten 10 ítems dirigidas a los docentes del primer año.

3.6.2 Instrumentos

- ✓ **Ficha de Observación.** Se contó con una ficha de observación dirigida a los estudiantes del primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “21 de Abril”. También se contó con un cuestionario que está dirigido a los docentes de primero de básica.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y RESULTADOS

4.1 Ficha de observación aplicada a los estudiantes

1. ¿El/la niño/a recuerda las instrucciones al momento de realizar una actividad?

Tabla 2.

Recuerda las instrucciones al momento de realizar una actividad

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	9	30%
En proceso	18	60%
Adquirida	3	10%
Total	30	100%

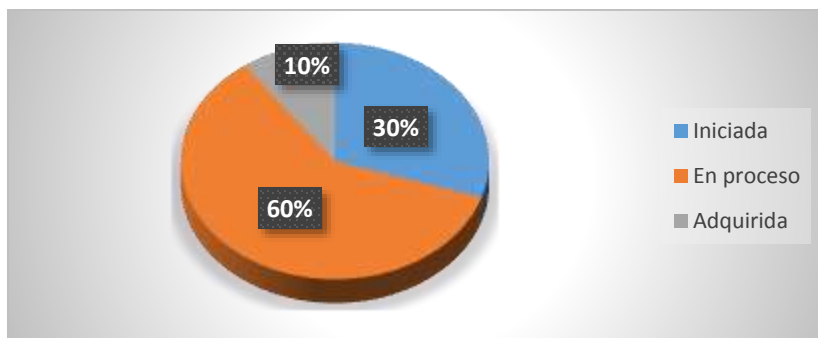
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 1.

Recuerda las instrucciones al momento de realizar una actividad



Fuente: Tabla N.2

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 30% iniciada, el 60% en proceso y el 10% adquirida.

Interpretación

Se ha podido identificar que la mayoría de estudiantes se encuentran en proceso de adquirir habilidades y destrezas que les permitan recordar las instrucciones de la actividad. Es relevante que la docente genere explicaciones cortas y que sean entendibles para los estudiantes, con la finalidad de que puedan desarrollar de manera adecuada la actividad.

2. ¿El/la niño/a por medio de las actividades lúdicas los niños participan activamente?

Tabla 3.

En las actividades lúdicas los niños participan activamente

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	15	50%
En proceso	13	43%
Adquirida	2	7%
Total	30	100%

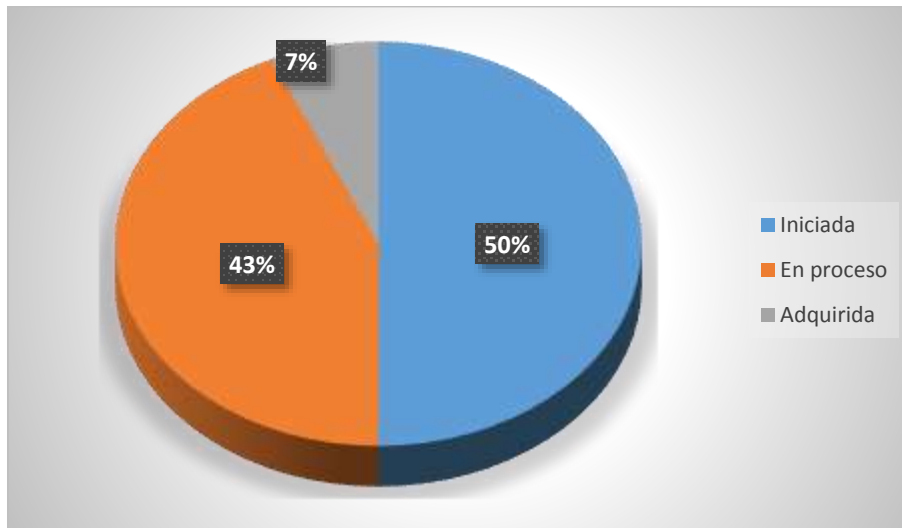
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 2.

En las actividades lúdicas los niños participan activamente



Fuente: Tabla N.3

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 50% iniciada, el 43% en proceso y el 7% adquirida.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes se encuentran en iniciada al momento de participar en las actividades lúdicas, es importante generar confianza individual y colectiva en los estudiantes, pues así se podrá desarrollar mejor las actividades lúdicas planteadas.

3. ¿Los niños/as demuestran creatividad ante la aplicación de las actividades lúdicas?

Tabla 4.

Demuestran creatividad ante la aplicación de las actividades lúdicas

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	12	40%
En proceso	13	43%
Adquirida	5	17%
Total	30	100%

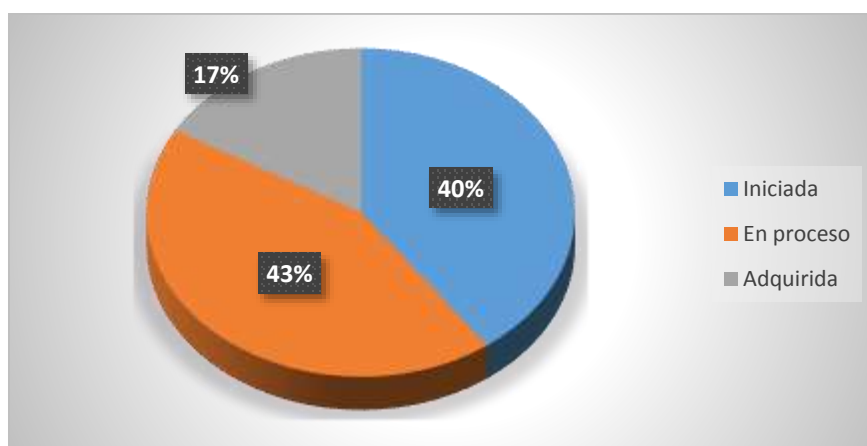
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 3.

Demuestran creatividad ante la aplicación de las actividades lúdicas



Fuente: Tabla N.4

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 40% iniciada, el 43% en proceso y el 17% adquirida.

Interpretaciones

Se ha identificado que los estudiantes están en proceso de adquirir las habilidades para desarrollar de manera efectiva la creatividad por medio de las actividades lúdicas, es relevante que mientras los estudiantes juegan se vaya estimulando la creatividad en los estudiantes, pues así se mejorará las habilidades del pensamiento.

4. ¿El/la niño/a disfruta y comprende los juegos?

Tabla 5.

Disfruta y comprende los juegos

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	10	34%
En proceso	16	53%
Adquirida	4	13%
Total	30	100%

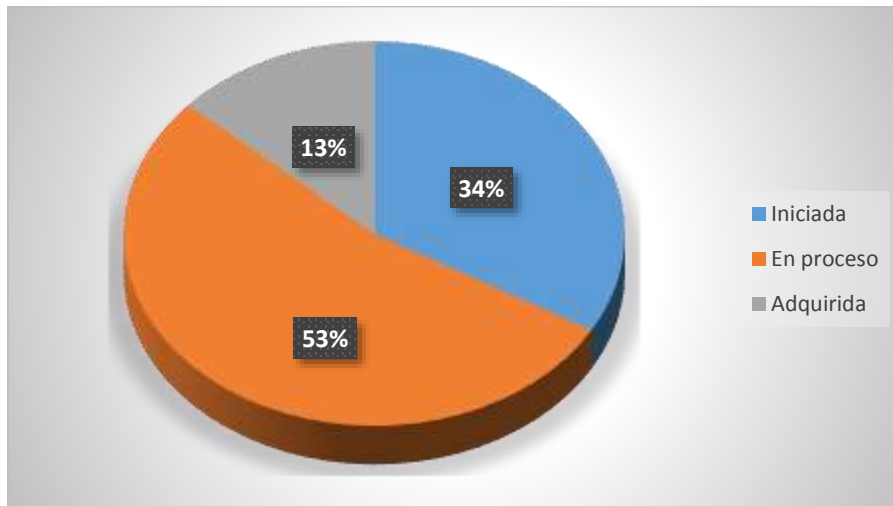
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 4.

Disfruta y comprende los juegos



Fuente: Tabla N.5

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 34% iniciada, el 53% en proceso y el 13% adquirida.

Interpretación

Se ha identificado que la mayoría de los estudiantes están en proceso al momento de disfrutar y comprender los juegos. Es importante desarrollar actividades lúdicas donde los estudiantes logren comprender y entender el propósito de la acción, pues los juegos permiten fomentar el aprendizaje de manera significativa.

5. ¿El/la niño/a juega, corre, brinca, salta y se mueve con libertad en las actividades lúdicas?

Tabla 6.

Juega, corre, brinca, salta y se mueve con libertad en las actividades lúdicas

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	7	23%
En proceso	15	50%
Adquirida	8	27%
Total	30	100%

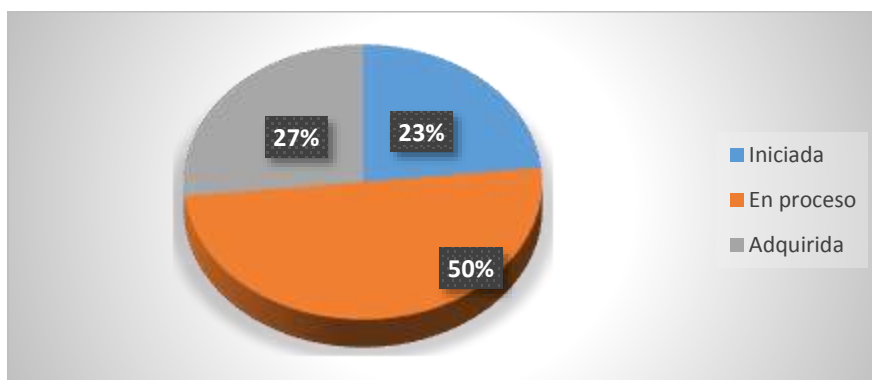
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 5.

Juega, corre, brinca, salta y se mueve con libertad en las actividades lúdicas



Fuente: Tabla N.6

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 23% iniciada, el 50% en proceso y el 27% adquirida.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes se encuentra en proceso al momento de desarrollar habilidades para jugar, corre, brinca, salta y se mueve con libertad en las actividades lúdicas. es relevante desarrollar autoconfianza, seguridad, independencia, integridad entre otros, pues así los estudiantes podrán disfrutar de los juegos y actividades que se desarrollan.

6. ¿El/la niño/a demuestra independencia y creatividad en los juegos?

Tabla 7.

Demuestra independencia y creatividad en los juegos

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	16	53%
En proceso	11	37%
Adquirida	3	10%
Total	30	100%

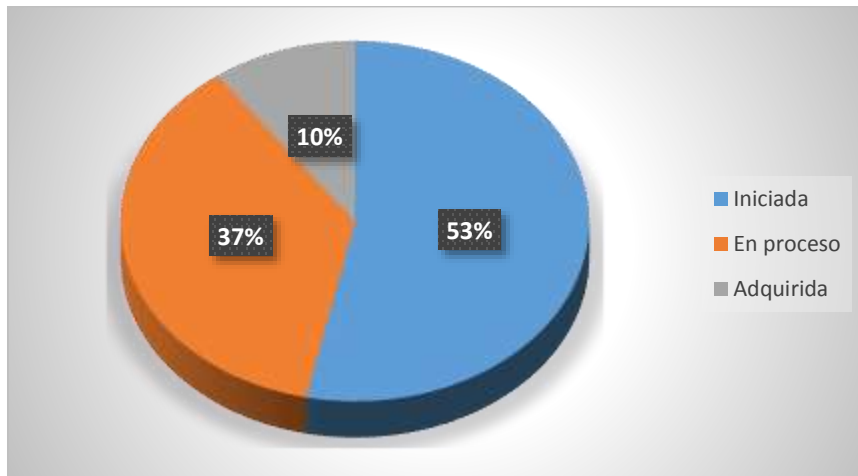
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 6.

Demuestra independencia y creatividad en los juegos



Fuente: Tabla N.7

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 53% iniciada, el 37% en proceso y el 10% adquirida.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes se encuentran en iniciada al momento de demostrar independencia y creatividad en los juegos. Es importante desarrollar actividades lúdicas donde se fortalezca la seguridad, imaginación, autoestima e independencia de los estudiantes, pues así se fortalecerá el aprendizaje.

7. ¿El/la niño/a posee un adecuado dominio de su cuerpo?

Tabla 8.

Posee un adecuado dominio de su cuerpo

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	11	37%
En proceso	15	50%
Adquirida	4	13%
Total	30	100%

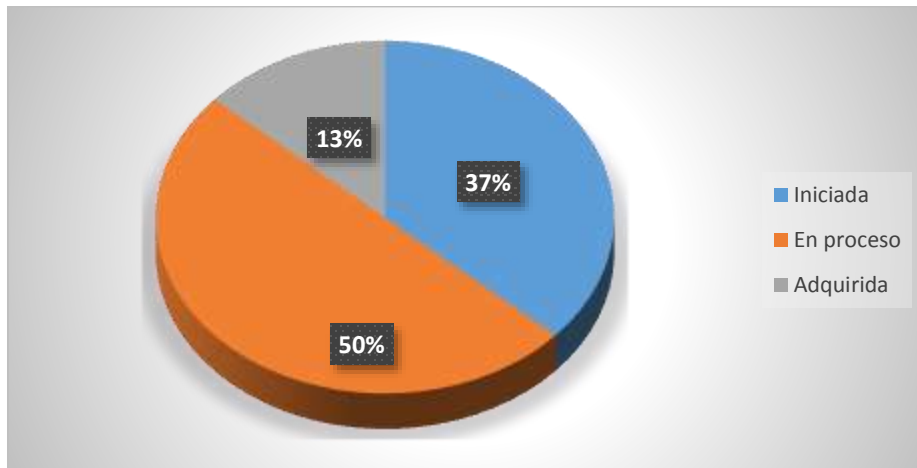
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 7.

Posee un adecuado dominio de su cuerpo



Fuente: Tabla N.8

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 37% iniciada, el 50% en proceso y el 13% adquirida.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes se encuentran en proceso al momento de desarrollar habilidades para tener un adecuado dominio de su cuerpo, la aplicación de las actividades lúdicas permitirá que los estudiantes poseen un mayor conocimiento de su esquema corporal, así beneficiaran su aprendizaje y el desarrollo psicomotor.

8. ¿El/la niño/a se comunica adecuadamente por medio del juego?

Tabla 9.

Se comunica adecuadamente por medio del juego

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	10	33%
En proceso	18	60%
Adquirida	2	7%
Total	30	100%

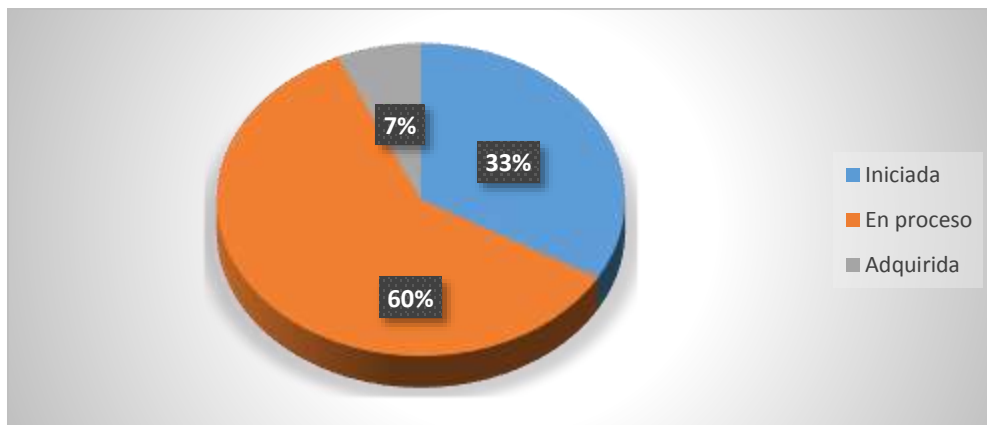
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 8.

Se comunica adecuadamente por medio del juego



Fuente: Tabla N.9

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 33% iniciada, el 60% en proceso y el 7% adquirida.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes se encuentran en proceso al momento de desarrollar habilidades que les permitan comunicarse de manera adecuada en los juegos; por medio de las actividades lúdicas se fortalecerá el adecuado desarrollo psicomotor, pues los infantes irán adquiriendo habilidades para controlar su cuerpo, hablar, identificar objetos, personas y animales.

9. ¿ El/la niño/a coge el lápiz utilizando la pinza digital?

Tabla 10.

Coge el lápiz utilizando la pinza digital

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	19	63%
En proceso	8	27%
Adquirida	3	10%
Total	30	100%

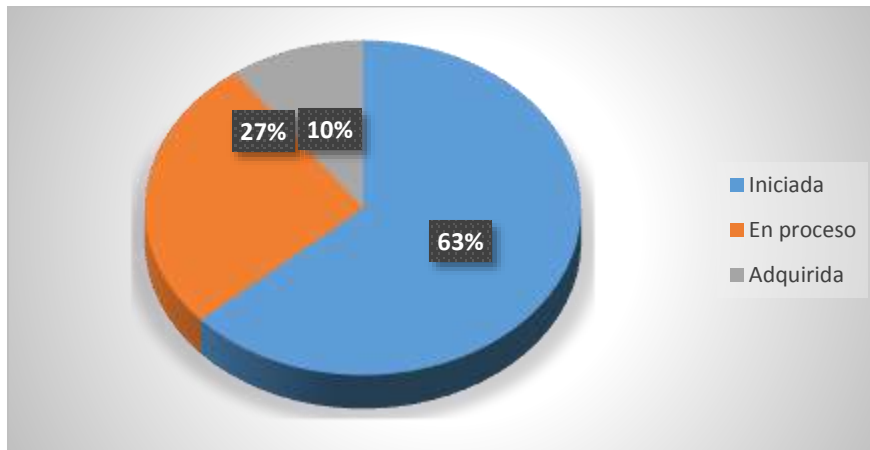
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 9.

Coge el lápiz utilizando la pinza digital



Fuente: Tabla N. 10

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 63% iniciada, el 27% en proceso y el 10% adquirida.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes se encuentran en iniciada al momento de desarrollar la pinza digital, es relevante que por medio de actividades los docentes estimulen la pinza digital, pues es relevante que vayan desarrollando la macro destreza de escribir y por ende leer.

10. ¿Al niño le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares?

Tabla 11.

Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	5	17%
En proceso	15	50%
Adquirida	10	33%
Total	30	100%

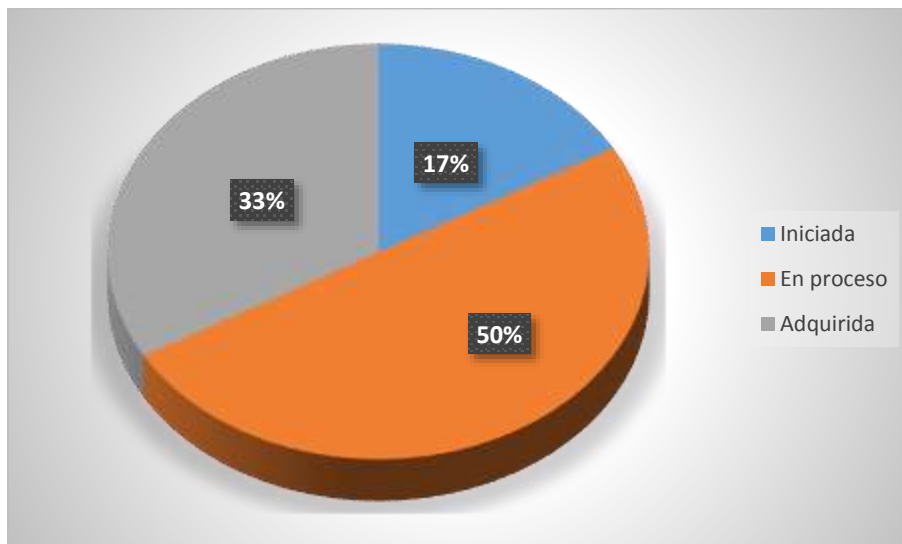
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 10. L

e gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares



Fuente: Tabla N.11

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 33% iniciada, el 50% en proceso y el 17% adquirida.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes están en proceso al momento de desarrollar habilidades que les permitan resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades.

11. ¿El/la niño/a logra mantener el equilibrio en un solo pie?

Tabla 12.

Logra mantener el equilibrio en un solo pie

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	18	60%
En proceso	11	37%
Adquirida	1	3%
Total	30	100%

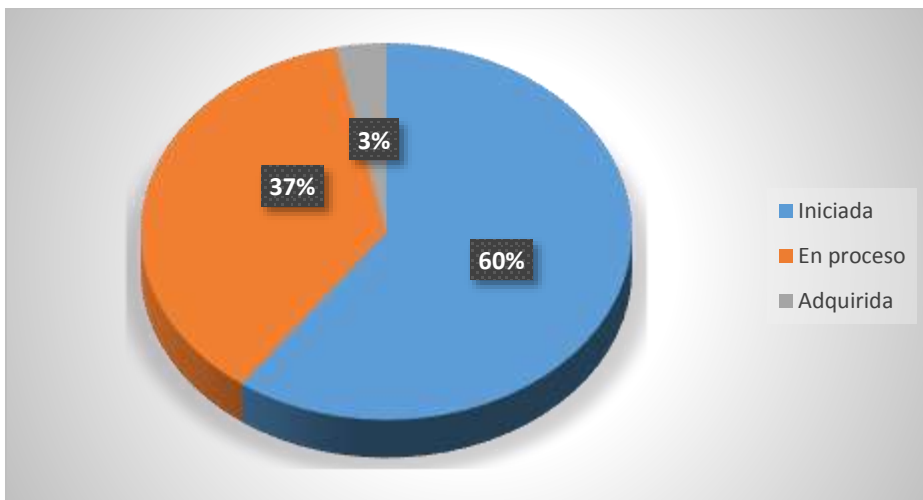
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 11.

Logra mantener el equilibrio en un solo pie



Fuente: Tabla N. 12

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 60% iniciada, el 37% en proceso y el 3% adquirida.

Interpretación

Se ha podido identificar que la mayoría de los estudiantes están en inicial al momento de mantenerse en un solo pie. Es importante que los docentes realicen juegos donde los niños vayan adquiriendo un mejor control de su equilibrio y capacidad motriz.

12. ¿El/la niño/a lanza y recoge la pelota?

Tabla 13.

Lanza y recoge la pelota

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciada	11	36%
En proceso	14	47%
Adquirida	5	17%
Total	30	100%

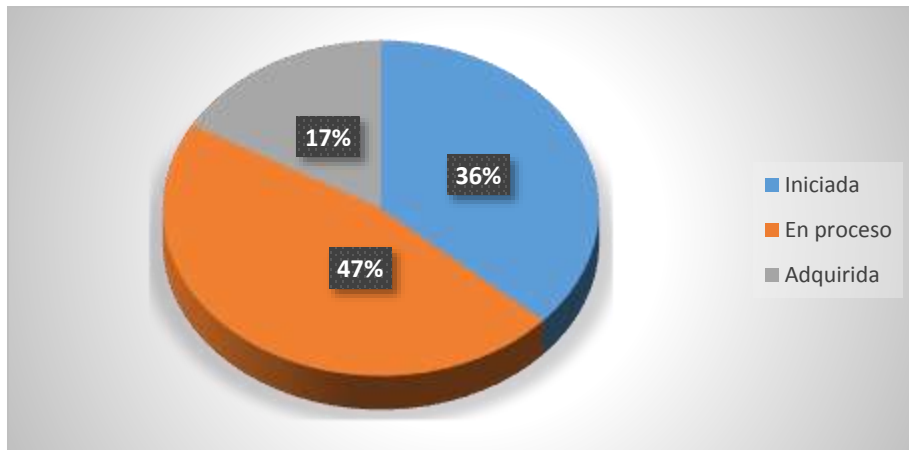
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 12.

Lanza y recoge la pelota



Fuente: Tabla N. 13

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los estudiantes encuestados se ha podido identificar que el 36% iniciada, el 47% en proceso y el 17% adquirida.

Interpretación

Se ha podido identificar que la mayoría de los estudiantes están en proceso al momento de desarrollar habilidades psicomotrices como lanzar y recoger la pelota, es por ello que es importante generar actividades donde los estudiantes, logren mejorar su psicomotricidad y coordinación.

4.2 Encuesta realizada a los docentes

1. ¿Considera que las actividades lúdicas mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños/as?

Tabla 14.

Las actividades lúdicas mejoran el desarrollo psicomotriz

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

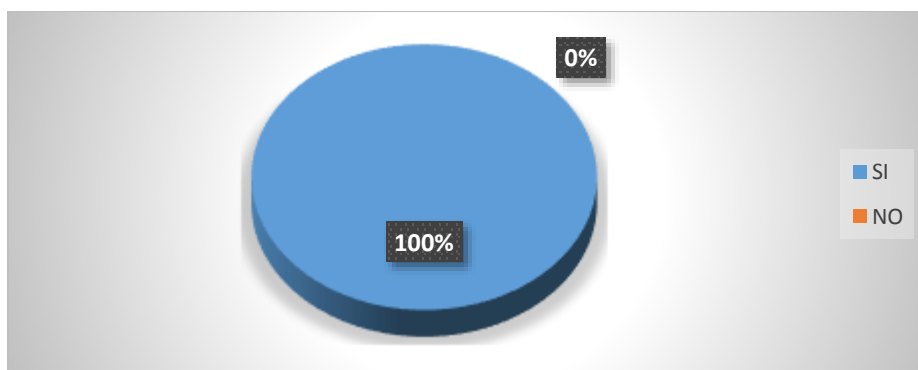
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 13.

Las actividades lúdicas mejoran el desarrollo psicomotriz



Fuente: Tabla N. 14

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 100% considera que si, el 0% no.

Interpretación

Se ha podido evidenciar que todos los docentes han mencionado que las actividades lúdicas benefician el desarrollo psicomotriz. Se considera que el juego potencia el desarrollo del cuerpo, los sentidos, la mente, control muscular, percepción, equilibrio y confianza, por ende, se llega a beneficiar el aprendizaje significativo.

2. ¿Desarrolla usted actividades lúdicas adaptadas a las necesidades de los niños/as?

Tabla 15.

Actividades lúdicas adaptadas a las necesidades

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	25%
A veces	3	75%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

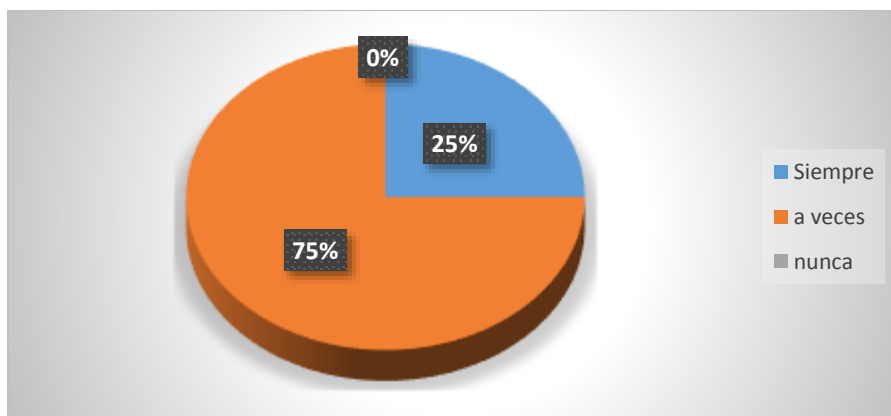
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 14.

Actividades lúdicas adaptadas a las necesidades



Fuente: Tabla N. 15

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 25% desarrolla siempre, el 75% a veces y el 0% nunca.

Interpretación

Se ha identificado que los docentes a veces realizan actividades acordes a las necesidades de los estudiantes. Es importante que los docentes conozcan las necesidades que poseen los estudiantes, pues al no ser tratadas llegan a originar problemas de aprendizaje los cuales afectan la adquisición del conocimiento.

3. ¿Fomenta actividades lúdicas que motiven, desarrollen la creatividad e imaginación de los niños/as?

Tabla 16.

Fomenta actividades lúdicas que motiven, desarrollen la creatividad e imaginación

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	25%
A veces	2	50%
Nunca	1	25%
Total	10	100%

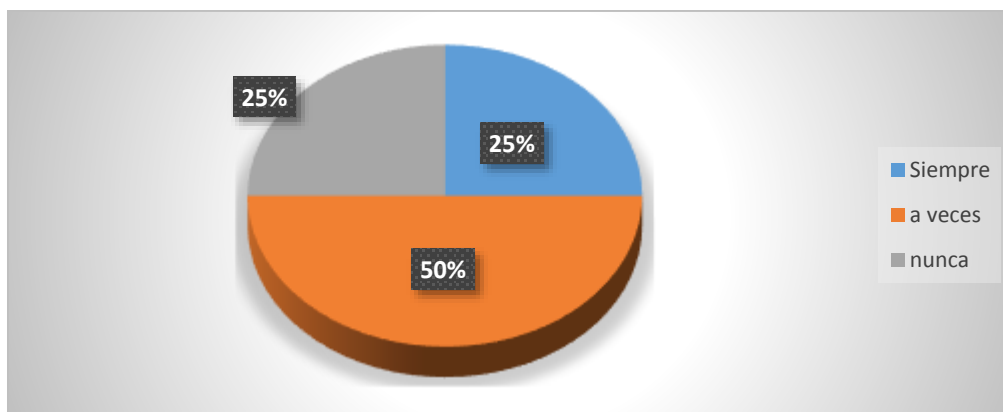
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 15.

Fomenta actividades lúdicas que motiven, desarrollen la creatividad e imaginación



Fuente: Tabla N. 16

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 25% fomenta siempre, el 50% a veces y el 25% nunca.

Interpretación

La mayoría de los docentes realizan actividades lúdicas que permitan mejorar la imaginación y creativities de los estudiantes. Los juegos permiten que los niños que los niños relaciones la realidad con la imaginación, lo cual beneficia el desarrollo del aprendizaje.

4. ¿Qué tipos de ejercicios utiliza con mayor periodicidad para el favorecer el desarrollo de la motricidad fina?

Tabla 17.

Ejercicios para el favorecer el desarrollo de la motricidad fina

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Rasgado	2	50%
Trozado	1	25%
Entorchado	1	25%
Total	4	100%

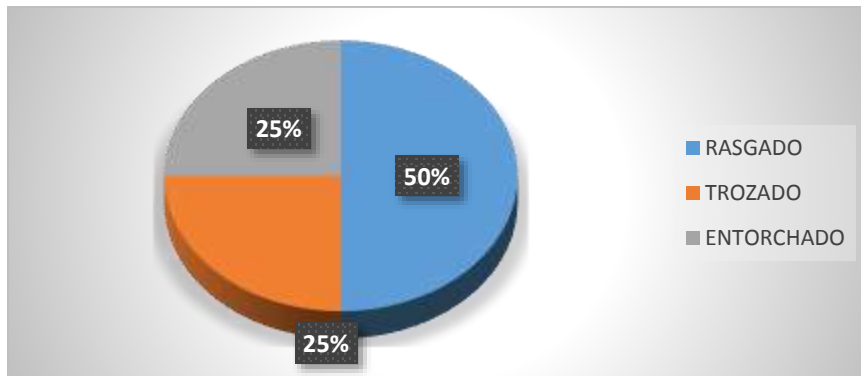
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 16.

Ejercicios para el favorecer el desarrollo de la motricidad fina



Fuente: Tabla N. 17

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 50% utiliza rasgado, el 25% trozado y el 25% entorchado.

Interpretación

Se ha podido identificar que la mayoría de los docentes realizan con más frecuencia el rasgado como una actividad que les permite mejorar el proceso psicomotriz en los estudiantes. Se puede considerar que el rasgado, trozado y entorchado beneficia el desarrollo de la psicomotricidad fina, los cuales favorecen el desarrollo de la escritura.

5. ¿Qué tipo de ejercicios utiliza con mayor frecuencia para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa?

Tabla 18.

Ejercicios para el favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Saltar con dos pies	1	25%
Saltar en un solo pie	1	25%
Caminar para atrás	0	0%
Correr	1	25%
Gatear	1	25%
Total	4	100%

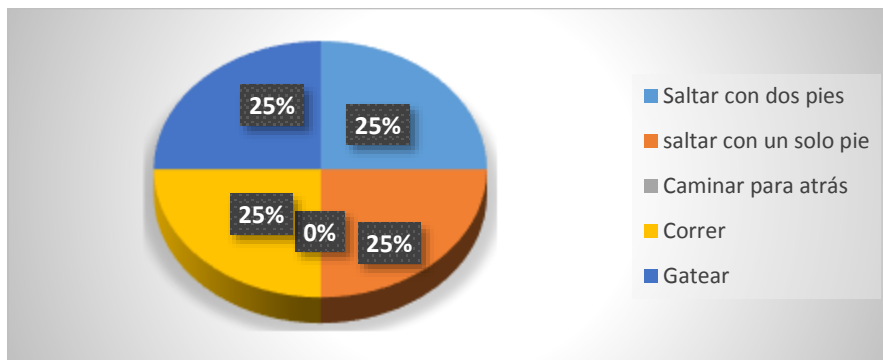
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 17.

Ejercicios para el favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa



Fuente: Tabla N. 18

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 70% utiliza saltar con dos pies, el 25% saltar con un solo pie, el 0% caminar para atrás, el 25% correr y el 25% gatear.

Interpretación

Se ha podido identificar que los docentes utilizan diferentes ejercicios como Saltar con dos pies, saltar en un solo pie, caminar para atrás, correr que beneficie el desarrollo de la motricidad gruesa.

6. ¿Qué tipos de ejercicios utiliza con mayor periodicidad para favorecer el desarrollo del habla?

Tabla 19.

Ejercicios para el favorecer el desarrollo del habla

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Vocalización	1	25%
Movimientos gestuales	3	75%
Imitación de sonidos	0	0%
Articulación de palabras	0	0%
Total	4	100%

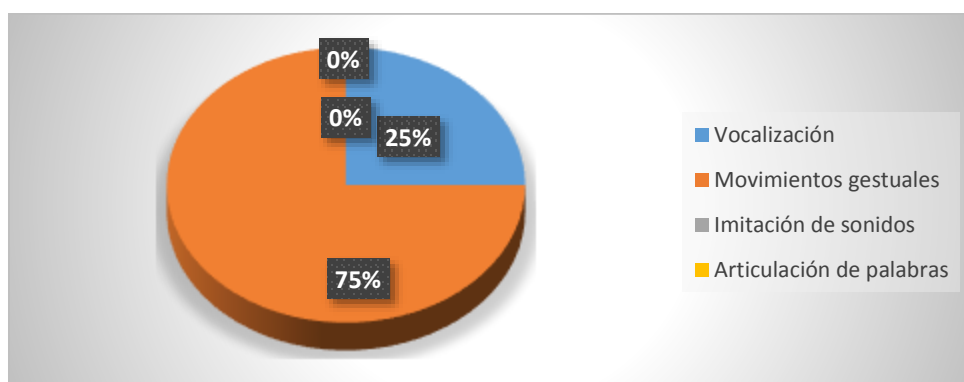
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 18.

Ejercicios para el favorecer el desarrollo del habla



Fuente: Tabla N. 19

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 25% utiliza vocalización, el 75% movimientos gestuales, el 0% imitación de sonidos y el 0% articulación de palabras.

Interpretación

Se ha podido identificar que la mayoría de los docentes realizan ejercicios de movimientos gestuales para desarrollar el habla. Es relevante desarrollar actividades que beneficien las destrezas lingüísticas en los niños debido a que beneficiara el aprendizaje.

7. ¿Considera usted que por medio de actividades lúdicas fomenta el adecuado desarrollo de las dimensiones efectivas y emocionales?

Tabla 20.

Las actividades lúdicas fomentan el adecuado desarrollo de las dimensiones efectivas y emocionales

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	25%
A veces	3	75%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

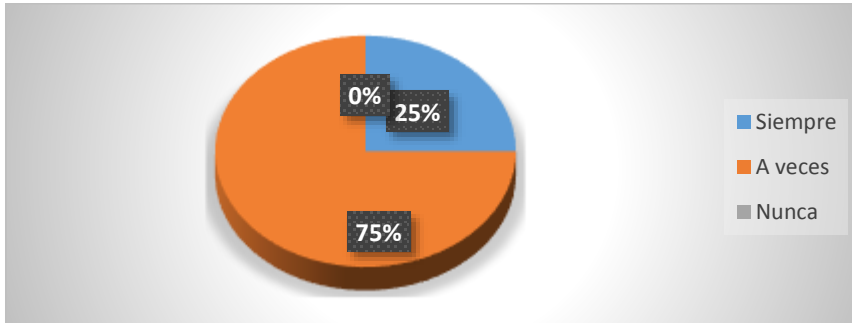
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 19.

Las actividades lúdicas fomentan el adecuado desarrollo de las dimensiones efectivas y emocionales



Fuente: Tabla N. 20

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 25% considera siempre, el 75% a veces y el 0% nunca.

Interpretación

Se ha podido evidenciar que la mayoría de los docentes a veces realizan actividades lúdicas que beneficie el desarrollo de las dimensiones emocionales afectivas. Es importante tener en cuenta que área emocional juega un papel relevante en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes.

8. ¿Considera usted que por medio de actividades lúdicas se fomenta la integración, adaptabilidad e igual en los niños/as?

Tabla 21.

Las actividades lúdicas se fomenta la integración, adaptabilidad e igual

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	25%
A veces	1	50%
Nunca	0	25%
Total	4	100%

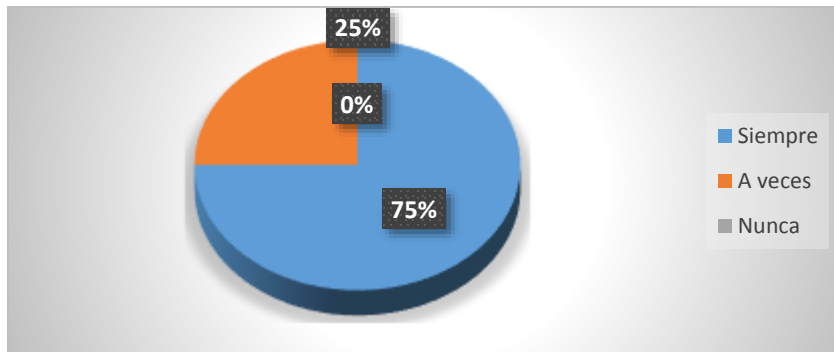
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 20.

Las actividades lúdicas se fomenta la integración, adaptabilidad e igual



Fuente: Tabla N. 21

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 25% considera siempre, el 50% a veces y el 25% nunca.

Interpretación

Se ha podido identificar que la mayoría de los estudiantes consideran que siempre las actividades lúdicas benefician y fomentan la integración, adaptabilidad e igualdad en los niños, por medio de los juegos se desarrollan habilidades sociales que permiten que los niños se adapten más rápido a las actividades y ejercicios que se realizan.

9. ¿Desarrolla actividades que beneficien el desarrollo de la pinza digital?

Tabla 22.

Actividades que beneficien el desarrollo de la pinza digital

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	25%
A veces	3	75%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

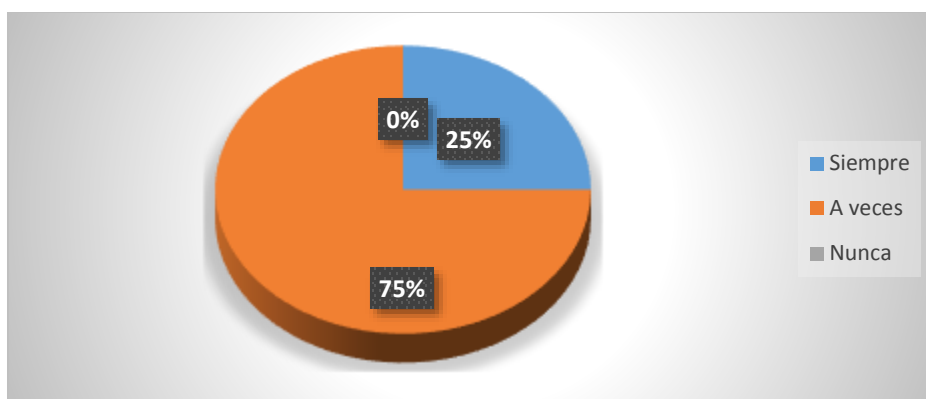
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 21.

Actividades que beneficien el desarrollo de la pinza digital



Fuente: Tabla N. 22

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 25% desarrolla siempre, el 75% a veces y el 0% nunca.

Interpretación

Se ha podido evidenciar que la mayoría de los docentes a veces desarrollan actividades que beneficien la pinza digital, es importante trabajar la motricidad fina en los estudiantes, esta incide de manera directa en el desarrollo de los procesos de escritura y lectura.

10. ¿Desarrolla actividades lúdicas que beneficien el desarrollo de la lateralidad?

Tabla 23.

Actividades lúdicas que beneficien el desarrollo de la lateralidad

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	4	100%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

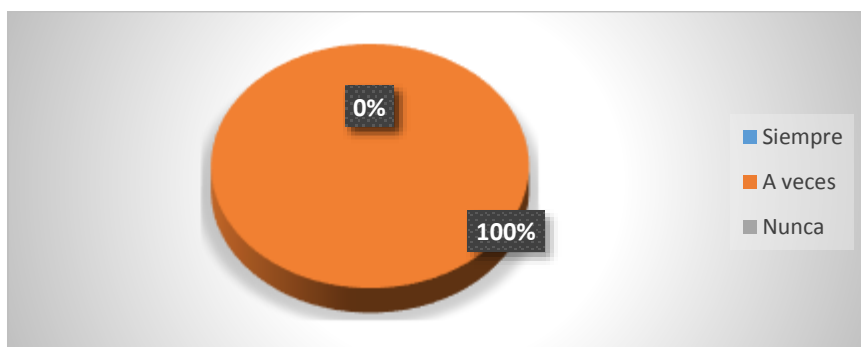
Fuente: Ficha de observación realizada a los estudiantes de primero de Educación Básica “21 de abril”

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Fecha: Junio (2022)

Gráfico 22.

Actividades lúdicas que beneficien el desarrollo de la lateralidad



Fuente: Tabla N.23

Realizado por: Jhenifer Carolina Pacheco Quezada

Análisis

Del total de los docentes encuestados se ha podido identificar que el 0% desarrolla siempre, el 100% a veces y el 0% nunca.

Interpretación

Se ha podido evidenciar que la mayoría de los docentes a veces realizan ejercicios que beneficien el desarrollo de la lateralidad. Se considera que el poco dominio de la lateralidad se relaciona con la dificultad en el desarrollo psicomotriz como efecto intrínsecamente, ya que este tipo de desarrollo involucra tanto aspectos físicos como psicológicos y dependen a su vez de la correcta superación de etapas tales como la definición de lateralidad

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se evidenció que, las actividades lúdicas poseen varios beneficios dentro del desarrollo motor de los niños, por medio de los juegos los estudiantes han logrado expresarse, adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus movimientos, creatividad e imaginación, de la misma manera se ha podido identificar que han logrado mejorar área motriz tanto fina como gruesa al igual que su esquema corporal.
- Se identificó que los docentes utilizan diferentes actividades lúdicas como el rasgado, entorchado, trozado, saltar la cuerda, caminar para atrás, repeticiones, movimientos gestuales, vocalización, entre otros que han permitido mejorar el desarrollo psicomotor de los niños.
- Se consideró que el juego es una de las estrategias lúdicas que más favorecen el desarrollo de las habilidades motoras en los niños. El juego permite divertirse, poseen una gran utilidad en el proceso de aprendizajes, mejorar el autoconcepto, seguridad, autoestima y sociabilidad. Así como también permite desarrollar adecuadamente las habilidades motrices.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes aplicar estrategias donde se trabaje con material didáctico, que permita estimular y fortalecer el desarrollo psicomotriz, creatividad, imaginación y por ende, favorecer el aprendizaje significativo.
- Al personal del DECE y docentes, educar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica o los juegos en el desarrollo de las habilidades motoras, que permitan mejorar el proceso de aprendizaje de los niños.
- A los docentes realizar actividades con carácter lúdico, que permitan la libre expresión, participación, las mismas que estén diseñadas a las necesidades motoras que poseen los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguinaga, E. (2012). Desarrollo psicomotor en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Carmen de la Legua y Reinoso. Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Alvarado, L., Dinello, R., & Alvarado, L. (2014). *Recreación lúdica y juego. La neurorecreación*. Bogotá: Magisterio.
- Álvarez, M., & Giner, A. (2017). Desarrollo psicomotor. *Revista Pediatría de Atención Primaria*, 57-64.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615>
- Calle, E. (2019). “La psicomotricidad en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de segundo año EGB Paralelo “A” de La Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”, Riobamba Periodo 2017- 2018.”. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Córdova, R. (2017). Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate-Vitarte . Perú: Universidad César Vallejo.
- Cortés, J. (2014). la lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la institución educativa San Francisco. Ibagué, México: Universidad del Tolima.
- Duarte, R., & Ramírez, D. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica de`reciada. *Mxpublicaciones*, 1-25.
- García, M., & Martínez, M. (2016). Desarrollo psicomotor y signos de alarma. *En: AEPap (ed.)*, 81-93.
- Landi, S. (2017). Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro inicial Antonio Borrero. Cuenca, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Medina, M., Kahn, I., Muñoz, P., Sánchez, J., Moreno, J., & Vega, S. (2015). Neurodesarrollo infantil: características. *Rev Peru Med Exp Salud Publica*, 565-573.

- Morán, A. (2017). Influencia de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes con discapacidad intelectual de 6 años en la Unidad Educativa Especializada Fiscal Carlos Rafael Mora Peñafiel. Guayaquil, Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.
- Moreano, F. (2014). la actividad lúdica y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer grado de educación general básica de la unidad educativa “Jefferson” de la ciudad de Riobamba, período lectivo 2013-2014. Loja, Ecuador: Universidad de Loja.
- Mosquera, L. (2019). Acciones lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa San Felipe “Neri”. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de CHimborazo.
- Padilla, J. (2019). Actividades Lúdicas en el Inicio de la Pre – Escritura en los Niños de Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Felipe Neri” del cantón Riobamba en el Año Lectivo 2018 – 2019,. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Palma, L. (2013). Evaluación del desarrollo psicomotor en niños de la Unidad Educaiva San Francisco de Asis . Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista de filosofía, letras y ciencias de la educación* , 93- 108.
- Reyes, T. (2016). Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria. *Dialnet*.
- Santa, N., & Torres, L. (2018). La lúdica una estrategia para fortalecer procesos de lectoescritura desde la psicomotricidad en el grado jardín de la institución centro de cuidado infantil mi casita del saber con los niños y niñas de 4 años. Bogotá, Colombia: Corporación Universitaria Iberoamericana .
- Vericat, A., & Orden, A. (2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. *Ciência & Saúde Coletiva*, 18(10), 2977-2984.
- Young, M., & Fujimoto, G. (2004). Desarrollo infantil temprano: lecciones de los programas no formales. *Acción pedagógica*, 186-198.

APENDICE Y ANEXOS

Anexo 1. Ficha de observación dirigida a los estudiantes.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
FICHA DE OBSERVACION

Objetivo. Determinar las características de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril” del Cantón Riobamba, periodo 2021-2022.

ITEMS	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
El/la niño/a recuerda las instrucciones al momento de realizar una actividad			
El/la niño/a por medio de las actividades lúdicas los niños participan activamente			
Los niños/as demuestran creatividad ante la aplicación de las actividades lúdicas			
El/la niño/a disfruta y comprende los juegos			
El/la niño juega, corre, brinca, salta, y se mueve con libertad en las actividades lúdicas			
El/la niño demuestra independencia y creatividad en los juegos			
El/la niño posee un adecuado dominio de su cuerpo			

El/la niño se comunica adecuadamente por medio del juego			
El/la niño coje el lápiz utilizando la pinza digital			
Al niño le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares.			
El/la niño/a logra mantener el equilibrio en un solo pie			
El/la niño/a lanza y recoge la pelota			

Anexo 2. Encuesta realizada a los docentes.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

1. ¿Considera que las Actividades lúdicas mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños/as?

Si
No

2. ¿Desarrolla usted actividades lúdicas adaptadas a las necesidades de los niños/as?

Siempre
A veces
Nunca

3. ¿Fomenta actividades lúdicas que motiven, desarrollen la creatividad e imaginación de los niños/as?

Siempre
A veces
Nunca

4. ¿Qué tipos de ejercicios utiliza con mayor periodicidad para el favorecer el desarrollo de la motricidad fina?

Rasgado
Trozado
Entorchado

5. ¿Qué tipo de ejercicios utiliza con mayor frecuencia para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa?

Saltar con dos pies
Saltar en un solo pie
Caminar para atrás

Correr

Gatear

6. ¿Qué tipos de ejercicios utiliza con mayor periodicidad para el favorecer el desarrollo de la motricidad fina?

Vocalización

Movimientos gestuales

Imitación de sonidos

Articulación de palabras

7. ¿Considera usted que por medio de actividades lúdicas fomenta el adecuado desarrollo de las dimensiones afectivas y emocionales?

Siempre

A veces

Nunca

8. ¿Considera usted que por medio de actividades lúdicas se fomenta la integración, adaptabilidad e igual en los niños/as?

Siempre

A veces

Nunca

9. ¿Desarrolla actividades que beneficien el desarrollo de la pinza digital?

Siempre

A veces

Nunca

10. ¿Desarrolla actividades lúdicas que beneficien el desarrollo de la lateralidad?

Siempre

A veces

Nunca

Gracias por su colaboración

Anexo 3. Evidencias Fotográficas de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril”



Fuente: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”
Elaborado por: Pacheco Jhenifer



Fuente: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”
Elaborado por: Pacheco Jhenifer



Fuente: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”
Elaborado por: Pacheco Jhenifer



Fuente: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”
Elaborado por: Pacheco Jhenifer