



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

---

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

*Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada, en Ciencias de la Educación.*

***Mención: EDUCACIÓN PARVULARIA.***

**TEMA:**

---

INCIDENCIA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PEDRO CARBO DEL CANTÓN TISALEO.

---

**AUTOR:** GUERRERO ARELLANO MARITZA ELIZABETH

**TUTOR:** NUÑEZ ESPINOZA MARCELO WILFRIDO.

Ambato- Ecuador

2010

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

*Certifica:*

Yo, Núñez Espinoza Marcelo Wilfrido C.C 1801320027 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:  
**“INCIDENCIA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PEDRO CARBO DEL CANTÓN TISALEO. NOVIEMBRE/2009- MARZO/2010. ”** desarrollado por la egresada, MARITZA ELIZABETH GUERRERO ARELLANO, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Concejo Directivo.

Ambato, .....de.....del 2010.

.....

TUTOR

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN



## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especializados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

GUERRERO ARELLANO MARITZA ELIZABETH

C.C. 180236595-5

AUTOR (A)



## *AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:*

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema “INCIDENCIA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PEDRO CARBO DEL CANTÓN TISALEO” presentada por la Señorita MARITZA ELIZABETH GUERRERO ARELLANO, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, promoción Marzo - Julio 2009, una vez revisada la investigación a prueba con la calificación de 10 (Diez), en razón de que cumple con los principios Básicos Técnicos , científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación donde los organismos pertinentes.

### **LA COMISIÓN**

---

Ing. Paúl Acosta

MIEMBRO

---

Dr. José Merino

MIEMBRO



## DEDICATORIA

Cuando llego al final de mi carrera quiero dedicar mi esfuerzo a mi hijo Lenin Mateo quien ha sido mi impulso de luchar, a mi madre Marianita quien me supo apoyar y darme sus buenos consejos. A mi hermana Irma quien me dio muchos consejos para que estudie, a mis compañeras Cecilia y Heliana por compartir conmigo todo mi tiempo de estudio, a mi maestro Dr. Marcelo Núñez quien sin egoísmo supo impartir sus conocimientos.



## AGRADECIMIENTO

Al culminar mi carrera quiero agradecer infinitamente a Dios por iluminarme y darme la inteligencia para concluir con mi profesión, a mi madrecita por el apoyo brindado cada día y por estar a mi lado en los momentos más difíciles, a mis maestros quienes supieron compartir sus conocimientos, Dr. Marcelo Núñez quien con su apoyo he podido realizar este proyecto.

# Índice

## **PRELIMINARES**

<i>Portada</i>	<i>I</i>
<i>Aprobación del Tutor o trabajo de Graduación o Titulación</i>	<i>II</i>
<i>Autoría de la Investigación</i>	<i>III</i>
<i>Aprobación del Tribunal</i>	<i>IV</i>
<i>Dedicatoria</i>	<i>V</i>
<i>Agradecimiento</i>	<i>VI</i>
<i>Índice</i>	<i>VII</i>
<i>Índice de cuadros</i>	<i>IX</i>
<i>Índice de gráficos</i>	<i>X</i>
<i>Resumen Ejecutivo</i>	<i>XI</i>
<i>Introducción</i>	<i>XII</i>

## **INDICE DE CONTENIDOS**

<b>CAPÍTULO I El problema</b>	<b>1</b>
1.1. Tema	1
1.2. Planteamiento del Problema	1
1.2.1. Contextualización	1
1.2.2. Análisis crítico	2
1.2.3. Prognosis	4
1.2.4. Formulación del problema	4
1.2.5. Interrogantes (sub problemas)	4
1.2.6. Delimitación del objeto de Investigación	5
1.3. Justificación	5
1.4. Objetivos	5
1.4.1. General	5
1.4.2. Específicos	6
<b>CAPÍTULO II Marco Teórico</b>	<b>7</b>
2.1 Antecedentes investigativos	7
2.2 Fundamentación Filosófica	7
2.3 Fundamentación legal (de ser necesario)	8
2.4 Categorías fundamentales	8
<i>Es posible la lúdica en la Escuela?</i>	9
<i>Desarrollo de la capacidad de recreación y percepción</i>	12
<i>Qué significa desarrollar la expresión artística?</i>	14
<i>Actividades que pueden realizarse</i>	15
<i>Finalidades de la Expresión Corporal</i>	20
<i>Objetivos generales y específicos de la Expresión corporal</i>	20
<i>Lenguaje Corporal</i>	20
<i>Memoria corporal</i>	22

<i>Habilidades, Destrezas y Tarea motriz</i>	22
<i>Definición de Habilidad Motriz</i>	23
<i>Definición de tarea Motriz</i>	24
<i>Clasificación de las Habilidades y destrezas motrices</i>	24
2.5 <i>Hipótesis</i>	27
2.6 <i>señalamiento de Variables</i>	27
<b>CAPÍTULO III Metodología</b>	<b>28</b>
3.1 <i>Modalidad Básica de la Investigación</i>	28
3.2 <i>Tipo de Investigación</i>	28
3.3 <i>Población y Muestra</i>	29
3.4 <i>Operación de Variables</i>	29
3.4.1 <i>Variable Independiente</i>	29
3.4.2 <i>Variable Dependiente</i>	29
3.5 <i>Plan de Recolección de la Información</i>	30
3.6 <i>Plan de Procesamiento de la Información</i>	30
<b>CAPÍTULO IV Análisis e interpretación de resultados</b>	<b>31</b>
4.1 <i>Análisis de los resultados</i>	31
4.1.1 <i>Encuesta a los Maestros</i>	31
4.2 <i>Encuesta a los niños y niñas.</i>	41
4.3 <i>Verificación de la hipótesis</i>	51
<i>Recolección de datos y cálculos estadísticos</i>	52
<i>Decisión</i>	54
<i>Definición</i>	55
<b>CAPÍTULO V Conclusiones y Recomendaciones</b>	<b>56</b>
5.1 <i>Conclusiones</i>	56
5.2 <i>Recomendaciones</i>	57
<b>CAPÍTULO VI Propuesta</b>	<b>58</b>
6.1 <i>Datos informativos</i>	58
6.2 <i>Antecedentes de la Propuesta</i>	58
6.3 <i>Justificación (Utilidad)</i>	59
6.4 <i>Objetivos</i>	59
6.4.1 <i>Objetivo General</i>	59
6.4.2 <i>Objetivos Específicos</i>	59
6.5 <i>Análisis de factibilidad</i>	60
<i>Factibilidad Económica</i>	60
<i>Factibilidad Sociocultural</i>	60
<i>Factibilidad Legal</i>	60
<i>Factibilidad Tecnológica</i>	60
6.6 <i>Fundamentación</i>	60
6.7 <i>Metodología del modelo operativo</i>	67
6.8 <i>Administración del Proyecto</i>	68
6.9 <i>Previsión de la Evaluación</i>	72
<b>Anexos</b>	<b>73</b>
<i>Árbol de Objetivos</i>	74
<i>Encuesta dirigida a Maestros</i>	75



<i>Encuesta dirigida Alumnos</i>	76
<i>Fotografías</i>	77
<i>Juegos de Expresión lúdica</i>	80
<i>Croquis de la Ubicación de la Escuela Pedro Carbo</i>	89
<i>Certificación</i>	90

### *Índice de Cuadros*

<i>Cuadro 1: Variable Independiente</i>	29
<i>Cuadro 2: Variable dependiente</i>	29
<i>Cuadro 3: Plan de recolección de datos</i>	30
<i>Cuadro 4: Pregunta 1 (Encuesta Maestros)</i>	31
<i>Cuadro 5: Pregunta 2 (Encuesta Maestros)</i>	32
<i>Cuadro 6: Pregunta 3 (Encuesta Maestros)</i>	33
<i>Cuadro 7: Pregunta 4 (Encuesta Maestros)</i>	34
<i>Cuadro 8: Pregunta 5 (Encuesta Maestros)</i>	35
<i>Cuadro 9: Pregunta 6 (Encuesta Maestros)</i>	36
<i>Cuadro 10: Pregunta 7 (Encuesta Maestros)</i>	37
<i>Cuadro 11: Pregunta 8 (Encuesta Maestros)</i>	38
<i>Cuadro 12: Pregunta 9 (Encuesta Maestros)</i>	39
<i>Cuadro 13: Pregunta 10 (Encuesta Maestros)</i>	40
<i>Cuadro 14: Pregunta 1 (Encuesta Niños y niñas)</i>	41
<i>Cuadro 15: Pregunta 2 (Encuesta Niños y niñas)</i>	42
<i>Cuadro 16: Pregunta 3 (Encuesta Niños y niñas)</i>	43
<i>Cuadro 17: Pregunta 4 (Encuesta Niños y niñas)</i>	44
<i>Cuadro 18: Pregunta 5 (Encuesta Niños y niñas)</i>	45
<i>Cuadro 19: Pregunta 6 (Encuesta Niños y niñas)</i>	46
<i>Cuadro 20: Pregunta 7 (Encuesta Niños y niñas)</i>	47
<i>Cuadro 21: Pregunta 8 (Encuesta Niños y niñas)</i>	48
<i>Cuadro 22: Pregunta 9 (Encuesta Niños y niñas)</i>	49
<i>Cuadro 23: Pregunta 10 (Encuesta Niños y niñas)</i>	50
<i>Cuadro 24: Frecuencia Observada</i>	52
<i>Cuadro 25: Frecuencia Esperada</i>	53
<i>Cuadro 26: Cálculo <math>\chi^2</math></i>	53
<i>Cuadro 27: frecuencia Observada</i>	54
<i>Cuadro 28: Frecuencia Esperada</i>	54
<i>Cuadro 29: Cálculo <math>\chi^2</math></i>	55
<i>Cuadro 30: Desarrollo De la Propuesta</i>	67
<i>Cuadro 31 Desarrollo de las actividades de la propuesta</i>	67
<i>Cuadro 32: Diagrama de Gantt</i>	68
<i>Cuadro 33: Previsión de la evaluación</i>	68
<i>Cuadro 34: Actividades</i>	69
<i>Cuadro 35: Actividades</i>	69
<i>Cuadro 36: Actividades</i>	70
<i>Cuadro 37: Actividades</i>	70
<i>Cuadro 38: Árbol de Objetivos</i>	71

## *Índice de Gráficos*

<i>Gráfico 1: Árbol de Problemas</i>	3
<i>Gráfico 2: Pregunta 1 (encuesta Maestros)</i>	31
<i>Gráfico 3: Pregunta 2 (encuesta Maestros)</i>	32
<i>Gráfico 4: Pregunta 3 (encuesta Maestros)</i>	33
<i>Gráfico 5: Pregunta 4(encuesta Maestros)</i>	34
<i>Gráfico 6: Pregunta 5 (encuesta Maestros)</i>	35
<i>Gráfico 7: Pregunta 6 (encuesta Maestros)</i>	36
<i>Gráfico 8: Pregunta 7 (encuesta Maestros)</i>	37
<i>Gráfico 9: Pregunta 8 (encuesta Maestros)</i>	38
<i>Gráfico 10: Pregunta 9 (encuesta Maestros)</i>	39
<i>Gráfico 11: Pregunta 10 (encuesta Maestros)</i>	40
<i>Gráfico 12 Pregunta 1 (encuesta niños y niñas)</i>	41
<i>Gráfico 13 Pregunta 2 (encuesta niños y niñas)</i>	42
<i>Gráfico 14 Pregunta 3 (encuesta niños y niñas)</i>	43
<i>Gráfico 15 Pregunta 4(encuesta niños y niñas)</i>	44
<i>Gráfico 17 Pregunta 5 encuesta niños y niñas)</i>	45
<i>Gráfico 18 Pregunta 6 (encuesta niños y niñas)</i>	46
<i>Gráfico 19 Pregunta 7 (encuesta niños y niñas)</i>	47
<i>Gráfico 20 Pregunta 8 (encuesta niños y niñas)</i>	48
<i>Gráfico 21 Pregunta 9(encuesta niños y niñas)</i>	49
<i>Gráfico 22 Pregunta 10 (encuesta niños y niñas)</i>	50
<i>Gráfico 23:</i>	53
<i>Gráfico 24:</i>	74



*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*

*FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN*

*CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA*

### *RESUMEN EJECUTIVO*

*TEMA: "INCIDENCIA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PEDRO CARBO DEL CANTÓN TISALEO. PERIODO NOVIEMBRE/2009- MARZO/2010."*

**AUTOR:** GUERRERO ARELLANO MARITZA ELIZABETH

**TUTOR:** NÚÑEZ ESPINOZA MARCELO WILFRIDO

**RESUMEN:** Con este trabajo de investigación con el tema, incidencia de la Expresión Lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas hemos logrado sensibilizar y concientizar de la importancia de este proyecto ya que estamos dejando atrás la educación tradicionalista nos bien se está poniendo en práctica algo muy diferente que mediante el juego el niño es capaz de aprender e integrarse a la sociedad, hemos podido observar que el juego es un pilar fundamental para el desarrollo mental del niño, los juegos se deben practicar dentro y fuera del aula.

El niño es inteligente pero esto le ayuda aún más cuando motivamos mediante el juego, el niño tiene mayor capacidad de asimilar o aprender.

Por eso en estas visitas a la escuela los niños se han motivado, estuvieron muy contentos, felices y los maestros de igual forma.

## Introducción

En el **capítulo I** encontramos: El Problema, tema, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, justificación, objetivos;

En el **capítulo II** encontramos: marco teórico, antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, hipótesis, señalamiento de las variables.

En el **capítulo III** encontramos: metodología, modalidad básica de la investigación, tipo de investigación, población y muestra, operación de las variables, variable independiente, variable dependiente, plan de recolección de la información, plan de procesamiento de la información.

En el **capítulo IV** encontramos: Análisis de los resultados, verificación de la hipótesis.

En el **capítulo V** encontramos: conclusiones y recomendaciones.

En el **capítulo VI** encontramos: Datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos generales y específicos, análisis de factibilidad, fundamentación científica, metodología del modelo operativo, desarrollo de las actividades de la propuesta, administración del proyecto, cronograma, previsión de la evaluación.

Anexos.

# CAPITULO I

## 1.1 Tema

Incidencia de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas del segundo y tercer año de educación básica de la Escuela Pedro Carbo del cantón Tisaleo Provincia de Tungurahua, en el periodo 2009 – 2010

## 1.2 Planteamiento del Problema

### 1.2.1 Contextualización

#### Nivel Macro

El sistema educativo de nuestro país es dirigido por el ministerio de educación, quienes se encargan del bienestar de las instituciones educativas que existen en el país, y en las provincias existen la Dirección de Estudios.

La expresión lúdica en el desarrollo corporal cobra un valor distinto al que se ha contribuido tradicionalmente ya que deja de ser el eje alrededor del cual giran actividades de enseñanza – aprendizaje convirtiéndose en una meta supeditada a otras ahora más importantes, de este modo y durante este proceso los niños aprenden.

La falta de capacitación y actualización de maestros/as y la inadecuada coordinación entre las diferentes instancias del estado con los centros educativos para un trabajo conjunto en la atención a los niños y niñas y que sea de manera permanente.

#### Nivel Meso

En el Cantón Tisaleo, existen aproximadamente diez centros educativos que brindan desde el primero hasta el séptimo año de educación básica. Según un sondeo realizado se establece que en general hay una baja expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas, debido a la falta de concientización de los padres de familia para priorizar la atención

Adecuada en el proceso enseñanza – aprendizaje, los maestros por otro lado no se interesan en conocer la realidad local en el que se desenvuelven los niños/as y sus familias.

### **Nivel Micro**

En la escuela Pedro Carbo del segundo y tercer año de educación básica, cuenta con sesenta y dos niños/as, cuatro maestras; en las investigaciones realizadas con las profesoras, sé determina que no existe en los niños y niñas un desarrollo suficiente de la expresión lúdica.

Debido a las siguientes razones, falta de capacitación de los maestros, poco uso y adecuación de los espacios para el proceso enseñanza – aprendizaje.

Se llega también a determinar que hay un porcentaje alto en el desinterés de los padres de familia en el desarrollo de sus hijos.

Muchos de estos problemas son debido a que las familias viven en condiciones vulnerables y se dedican a trabajar de jornaleros, dejando abandonados a sus hijos y despreocupándose de ellos.

### **1.2.2 Análisis Crítico**

Al investigar el árbol de problemas se ha detectado que existen muchos centros educativos y especialmente en la escuela Pedro Carbo; el desconocimiento sobre que técnicas lúdicas deben utilizar los maestros para que nuestros niños sean motivados de una manera adecuada, la expresión lúdica es la realización de distintas actividades mediante el juego.

Hoy en la actualidad con los problemas que existen especialmente en las escuelas de los sectores rurales, este gobierno y también los anteriores a través del MIES. Ministerio de Inclusión Económica Social; antes concebida como MBS. Ministerio de Bienestar Social, y este por su intermedio del INNFA está dedicado a brindar ayuda especialmente a los más marginados con el programa C.H.N Creciendo con Nuestros Hijos. Quienes orientan específicamente a las familias en la importancia de la educación de los niños y niñas a través del juego.

Hay maestros que todavía utilizan la pedagogía tradicionalista la cual afecta directamente a los alumnos, se vuelven memoristas y dejan de ser críticos, reflexivos.

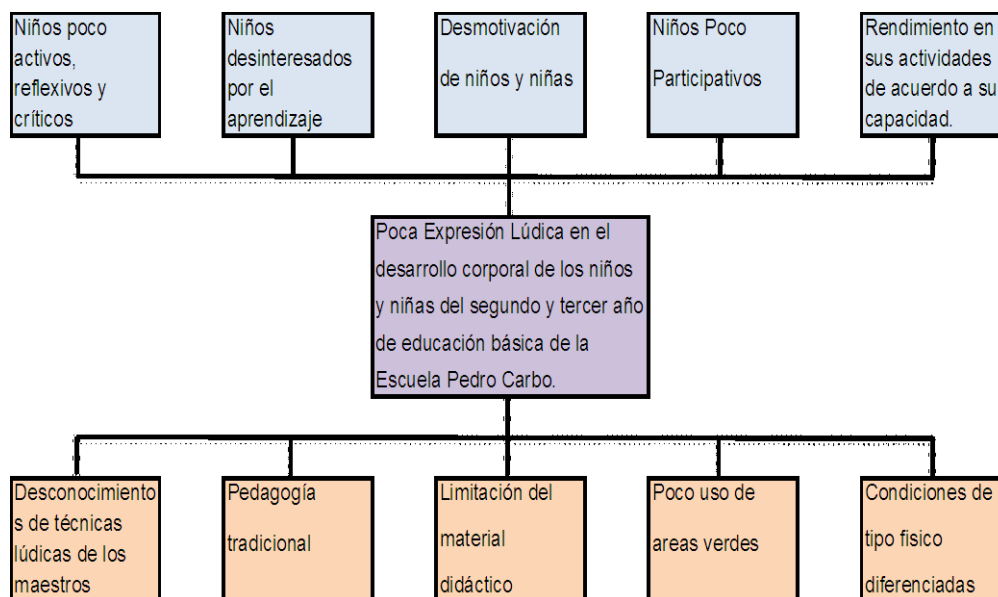
Y si a esto le podemos agregar la falta de utilización del material didáctico adecuado para un grupo de niños y niñas muchas veces sucede esto por falta de capacitaciones sobre estos temas de utilización del material didáctico; todo maestro debe actualizarse constantemente.

Por otra parte se puede observar la poca utilización de áreas verdes, la importancia de mantener y cuidar la naturaleza donde los niños tomen unos en respetar nuestro planeta.

Con la nueva reforma curricular el Ministerio de Educación ha permitido el ingreso de niños con diferentes discapacidades físicas especiales, para que sean recibidos en una escuela normal, los maestros deben ayudar mediante el juego, estos desarrollaran sus destrezas.

### Árbol de Problemas

Gráfico. 1



### **1.2.3 Prognosis**

En caso de no dar un verdadero seguimiento y acompañamiento al proceso de expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas. Encontraremos alumnos poco activos con dificultad en el aprendizaje, existirá también niños poco críticos, reflexivos, desinteresados en el estudio.

Este proyecto tiene la gran importancia puesto que hemos ido investigando y observando las falencias en los alumnos y las maestras, de esta modo estamos anotando sugerencias de una manera positiva donde el niño pondrá mayor interés, amor y dedicación en sus estudios, a su vez ayudará a ser críticos reflexivos y participativos.

Sí un niño sale al patio para realizar una actividad se siente alegre con ganas de trabajar con ánimo, dispuesto a realizar lo que el maestro le pida que realice, de esta forma las maestras obtendrán mayor asimilación por sus alumnos.

### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿De qué manera la expresión lúdica incide en el desarrollo corporal de los niños y niñas de la escuela Pedro Carbo del cantón Tisaleo?

### **1.2.5 Interrogantes (sub problemas)**

- 1.- ¿Considera de que los niños con Expresión lúdica son activos y reflexivos?
- 2.- ¿Considera que la Expresión lúdica tiene repercusión directa en el desarrollo corporal del niño/niña?
- 3.- ¿Cree que la Expresión lúdica ayuda al desarrollo corporal del niño/niña?
- 4.- ¿Establece que un niño sin expresión lúdica tiene baja su autoestima?
- 5.- ¿Cree que es necesario la expresión lúdica en el desarrollo del niño/niña?
- 6.- ¿De qué manera se puede ayudar en la expresión lúdica del niño/niña?



7.- ¿Cómo podemos incentivar la importancia de la expresión lúdica en el desarrollo corporal del niño/niña?

### **1.2.6 Delimitación del Problema**

\*Delimitación Temporal

Noviembre 2009 a Marzo 2010

\*Delimitación Espacial

Escuela Pedro Carbo

### **1.3 Justificación**

La presente investigación se justifica por su importancia dentro del sector educativo ya que la expresión Lúdica es base primordial para lograr que el niño desarrolle habilidades y destrezas en el campo educativo su aplicación determina dificultades posteriores en ser activos, ser comprensivos, reflexivos, críticos esto ayudará a tener una buena calidad de la educación en nuestro país.

Es de utilidad el estudio de este problema por cuanto la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas es base fundamental para el desarrollo del aprendizaje de todas las áreas es decir sus falencias en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es importante investigar, por la preocupación de maestros frente al bajo nivel de aplicación de técnicas apropiadas para ayudar la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños/as.

Sé analizará la incidencia de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas para esto formaremos una solución al problema, esto va a ayudar y beneficiar a quienes conforman la institución educativa que es lo que quiero al final de esto.

### **1.4. Objetivos**

### **1.4.1 Generales**

Establecer la incidencia de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas.

### **1.4.2 Específicos**

- 1.- Analizar la incidencia de la expresión lúdica en niños y niñas.
- 2.- Determinar las características en el desarrollo corporal.
- 3.- Diseñar estrategias para el desarrollo de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas.

## **CAPITULO II**

### **Marco Teórico**

#### **2.1 Antecedentes Investigativos**

Revisando una revisión bibliográfica en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato se llego a la conclusión que si existen trabajos similares cuyo título es: “Los juegos recreativos y la incidencia en el desarrollo de la inteligencia en los niños/as de la escuela Cristóbal colón del Cantón Salcedo, Provincia del Cotopaxi” de los investigadores Aisolla Andino Luis Eduardo y Alvear Rosas Alfonso Estuardo.

En definitiva la expresión lúdica en el desarrollo corporal tiene una gran importancia debido a que mediante el juego los niños y niñas van desarrollando la coordinación mental, tendrán mejor lenguaje y sobre todo la capacidad para resolver problemas, aparte de esto obtendrán mejor coordinación motoras, mediante el juego ayudamos al individuo, a ser sociables o ir formando ciudadanos activos y sobre todo trabajar en equipo.

Por tanto el haber encontrado obras parecidas a este tipo de trabajo se quiere dar un aporte significativo a la solución de este problema planteado.

#### **2.2 Fundamentación Filosófica**

Hoy en día gracias al importante avance de la psicología evolutiva nos encontramos con la gran novedad que dentro de esta área de conocimiento, se ha producido una síntesis interdisciplinaria muy compleja y sumamente prometedora para el estudio del desarrollo infantil. Así en este campo, se entrecruzan disciplinas muy diversas desde la etología, la epistemología, la lingüística, comunicación, la cibernética etc. pasando por las diferentes teorías, normas de la psicología, por lo que cada vez resulta más difícil aproximarse a su estudio” Zapata 1989 p47” Es por eso que esta investigación está basada en un paradigma crítico-

Propositivo cuanto es necesario analizarla expresión lúdica de los Estudiantes en el desarrollo corporal, para formar así niños críticos, activos, capaces de aprender a solucionar problemas.

## **2.3 Fundamento Legal**

En la Constitución de la República del Ecuador en el Artículo 66 de la sección Octava que habla de la educación, en el párrafo 2 establece que la educación inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas desarrollará un pensamiento crítico fomentará el civismo proporcionará destrezas para la eficiencia del trabajo y la producción.

“Estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona.”

En el Artículo 82 de la sección undécima, referente a los deportes de la misma constitución se establece que el estado protegerá. “Estimulará, promoverá y coordinará la cultura física, el deporte la recreación como actividades para la formación integral de las personas.”.En los mencionados artículos encontramos que tales mandatos constitucionales se determina la responsabilidad que tenemos los educadores para promover el desarrollo integral y armónico de los niños mediante el aspecto lúdico expresados fundamentalmente a través de juegos educativos.

## **2.4.-Fundamentación, Teórica Científica**

### **”Categorías Fundamentales.”**

¿Lúdica o juego?

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por Reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más Allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

De hecho resulta fácil aceptar que coleccionar estampillas, escuchar música o hacer chistes no son juegos, aunque reporten emociones y sentimientos similares. ¿Qué es entonces lo lúdico y la lúdica?

La Lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por lo tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento. Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, diversión el esparcimiento.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

### **¿Es posible la Lúdica en la Escuela?**

La Lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido.

Pero la lúdica es un imposible para la escuela centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducción.

Francisco Cajiao se refiere así al asunto: “No hay espacio ni tiempo. La

Escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para Aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa.”

Agregando como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela: “recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entran después al salón sudorosos y oliendo a mico”.

Lo anterior se traduce en una contradicción evidente: la institución escolar prohíbe lo que el joven desea y exige lo que está rechaza, lo que interesa al maestro.

En coherencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a un plantel educativo, porque el profesor de educación física ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de escuela como fábrica, el recreo se ha convertido en lo único “chévere” de la jornada escolar, cuando, al menos en este espacio, se deja actuar libremente a los muchachos, pero las clases y las relaciones personales siguen siendo no lúdicas.

El maestro Nicolás Buenaventura ha construido, sobre el particular, la metáfora de la campana en la escuela:

“La campana suena distinto, se la oye totalmente diferente, no solo ya al oído de los muchachos sino de los profesores cuando suena a recreo, a salida a recreo que cuando toca a entrada a clases...”

<b>Aula</b>	<b>Patio</b>
Prisión	Libertad
Lo ajeno	Lo propio
Deber	El amor

Por todo lo planteado se puede pensar que la lúdica es también, esencialmente, una actitud frente a la vida.

Actitud mediante la cual guiamos nuestras relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. De una manera desprevenida, lejana del tremendismo frente a los problemas o contratiempos de la vida cotidiana.

Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica.

La vida misma enseña que las mejores relaciones humanas están constituidas por el amor y la amistad, no por el trabajo.

Quizás esto se explique por el hecho de ser relaciones determinadas por racionalidades bien diferentes; en el primer caso, por sentimientos, emociones, atracción y empatía; en el segundo, por obligación y necesidad de subsistencia material.

Se elige pareja o amigos por el gusto, por el sentimiento de estar y sentirse bien con el otro(a). Es esta una elección voluntaria espontánea, de la cual derivan interacciones ajenas al reglamento, la amenaza, el castigo o una iniquidad en el uso del poder.

No se eligen voluntariamente “compañeros” o jefes en el trabajo, está es una condición dada para acceder al mundo laboral y debe asumirse, no espontáneamente, sino mediante el acatamiento de reglamentos estrictos y de una existencia jerárquica o asimétrica en el uso del poder.

Por esto las posibilidades de comprensión, diálogo y entendimiento, fluyen armónica y agradable en el primer caso, y se obstruyen alteran y

Enajenan en el segundo.

Los profesores no pueden seguir mirando a los niños como profesores y subalternos, las actitudes lúdicas abren el camino a interrelaciones humanas fraternas. Entender esta planteamiento permite comprender por qué los muchachos aprenden mucho más con sus amigos en la calle, que con los maestros en el aula.

Con base en lo argumentado es posible sostener que la incorporación de la lúdica a la escuela, dista mucho de ser solo un problema del profesor de educación física, siendo de todos inclusive, por supuesto, de los directivos.

Solo por esta vía se podría intentar el PEI equilibrado (academia - lúdica) que nos propone el maestro antes citado. De lo contrario, podrán incorporarse algunos juegos, materiales didácticos, carteleras etc. Sin que la lúdica aparezca por ninguna parte.

Por ello la escuela y el estudio seguirán siendo espacios y momentos aburridos, tensos y desagradables que propician la apatía por el conocimiento, el descalabro y al deserción.

Los profesores, de seguir así, no podrán llegar a ser referentes del desarrollo personal, permaneciendo como símbolos académicos indeseados en el sentir estudiantil.

Mediante esta argumentación se ha intentado una aproximación al concepto de lúdica, como necesidad y potencialidad del desarrollo humano, como búsqueda de emociones placenteras y como actitud gozosa frente a la vida.

Al mismo tiempo, se ha ofrecido una diferenciación y relación de esta categoría con otras como recreación, tiempo libre, ocio y juego.

Aproximación sobre la cual es necesario seguir profundizando y construyendo conocimiento, en perspectiva de mejores niveles de educación y desarrollo humano y social.

### **Desarrollo de la capacidad de recreación y percepción**

El arte para los niños significa un medio de expresión que realizan naturalmente y en forma de juego en el que vuelcan sus experiencias, emociones y vivencias. Muchas veces que el niño se expresa



Gráficamente con más claridad que en forma verbal siendo una actividad de la que disfrutan enormemente.

Consideraremos el juego como aquel conjunto de operaciones coexistentes de interacción en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía. Esta conducta, para su realización, necesita del más alto grado de libertad interne y externa con respecto a la persona o grupo que la ejecute.

Elvira Martínez y Juan Delgado en su libro “El origen de la expresión” analizan el significado de la expresión plástica en el niño desde tres aspectos:

Un **medio** de expresión y comunicación de sus vivencias, un lenguaje del pensamiento. La expresión se vincula a su desarrollo y a su cambio. Por medio del dibujo un niño cuenta, informa sus expresiones de los objetos a veces de la forma más clara que verbalmente.

Un **Proceso** en el que toma diversos elementos de la experiencia y se les otorga un nuevo significado, los transforma. Entonces cada experiencia significativa le aportará nuevos datos que será vivencia dos. Estas experiencias irán modificando sus esquemas y enriqueciéndolos. Es aquí donde el arte interviene para contribuir al desarrollo, ya que se producirá aprendizaje en la interacción del niño y el ambiente.

Una **actividad Lúdica** donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, donde las actividades gráfico plásticas representen un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.

Analizados estos aspectos se puede comprender por qué el arte de la expresión artística se convierte en una actividad con un rol potencial en la educación en los niños.

Sin embargo a partir de la significaciones y lo que representa la educación infantil, como padres y docentes es necesario tener en cuenta las distintas evoluciones o etapas de la expresión del niño.

Se coincide en llamar la etapa del garabato la que comprende

Aproximadamente de los dos a los cuatro años. Si tenemos en cuenta que la manifestación artística se nutre de la percepción consideraremos que la expresión comienza cuando el niño empieza a explorar su mundo por sus medios: tocar, morder, chupar, escuchar, mirar. Y continuará cuando realice su primer registro en un piso, pared o papel.

Investigaciones realizadas por autores como Lowenfeld y Brittain profundizan sobre el desarrollo de la expresión infantil, definiendo dentro de la etapa del garabato según la edad y la motivación del niño "el garabato desordenado", "el garabato controlado" y por último "el garabato con nombre". Es esta etapa donde los gráficos que realice el niño tienen que ver con sus movimientos corporales. La expresión plástica se convierte en una actividad kinestésica que disfruta por el hecho de realizarla y moverse.

De los cuatro hasta aproximadamente los seis transcurre la etapa pre esquemática, en la cual el niño comienza a crear formas, consciente. Trata de establecer relaciones con lo que intenta dibujar.

Es importante tener en cuenta que la producción gráfica del niño no puede desvincularse del proceso de percepción. Nos nutrimos de los que vemos, miramos, tocamos, escuchamos, aprendemos, modificamos, sentimos, vivimos.

### **¿Qué significa desarrollar la expresión artística?**

A partir de los estímulos visuales los niños decodifican la información del entorno. Los grafismos y las pinturas, lenguaje por medio del cual el niño se comunica y expresa, es uno de los ejes de la expresión artística que se nutre y se viceversa con el hecho perceptivo y receptivo.

Investigaciones y experiencias demuestran que la reflexión, la formulación de hipótesis, la emisión de conceptos, la percepción y el análisis lógico de las imágenes que se encuentran latentes en los niños pequeños. Esto nos permite replantearnos algunas prácticas pedagógicas. Propiciar actividades que coloquen al niño frente a situaciones enriquecedoras de percepción, imaginación, sensibilidad, juicio crítico y estético.

Las propuestas educativas que se proponen desarrollar las capacidades

De creación deben contener estos ejes, que promuevan la percepción y la Producción al mismo tiempo, atendiendo a las etapas de desarrollo correspondientes, en un contexto de juego, teniendo en cuenta que la expresión significa todo lo que se ha expuesto anteriormente.

### **Actividades que pueden realizarse en el jardín de infantes y que atienden las distintas necesidades de expresión**

Acentuando la importancia de abarcar actividades que atiendan las distintas necesidades de la expresión artística en lo concerniente a la percepción y a la creación que sugieren algunas actividades que pueden proyectarse realizando los ajustes correspondientes al niño, el nivel, su particularidad, la institución, el grupo, etc.

**Organización de exposiciones en la sala o en el jardín** La organización de una exposición tiene múltiples aspectos que pueden trabajarse en el jardín incluso después de haber asistido a exposiciones.

Qué queremos exponer, Cómo se exponen las obras y/o trabajos, cómo indicamos a los que visitan nuestra exposición que el trabajo es nuestro, cuales son los títulos de los trabajos y cómo se los indicamos. Podemos incluso pensar con los chicos en la música que puede ambientar la exposición y trabajar con el docente la música.

En la sala, un espacio más íntimo para el grupo, se pueden realizar exposiciones previas a las previas a la comunidad educativa. Colgar los trabajos de todos y pensar en lo que vemos durante un momento. Propiciar reflexiones sobre el trabajo personal. Generar espacio para los comentarios. Que los chicos cuenten que pintaron, luego comentar sobre lo que vemos en la pintura de algún compañero.

Es importante tener muy en cuenta las etapas y los niveles para realizar actividades pertinentes o adaptarlas.

### **Actividades de Expresión**

Por último las que abarcan las necesidades de expresión del niño.

Las destacaremos como oportunidades en la cual el niño experimente con distintos materiales, temáticas, y formas de trabajo diversas que amplíen sus experiencias. Las actividades se han descrito de forma sintética y general por separado para facilitar su explicación, eso no quiere decir que

Se sugiera su trabajo aisladamente del resto, por el contrario, para lograr Experiencias enriquecedoras y creativas estas tienen que mantener sus conexiones e ir enmarcadas en un proyecto con objetivos, expectativas y metas definidas por el educador.

### **Lectura y comentario de Láminas**

Son innumerables las actividades que pueden realizarse con la lectura de imágenes, buscando que los niños disfruten y valoren la creación a través de las sensaciones y emociones que les transmiten las diferentes obras.

Podemos pensar en la creación de cuentos breves para contarles la vida y obra de algún pintor, o crear cuentos con los niños a partir de las imágenes que vemos. Trabajar con distintos elementos plásticos de las obras haciendo hincapié en alguno en especial que se desee enseñar motivando a los niños para luego facilitarles materiales plásticos con los que se exprese en función de la actividad.

Otros lenguajes artísticos como la música son interesantes para incluir durante la lectura de obras, ya sea para acompañar los comentarios de los niños o incluir en los cuentos o relatos del docente o del grupo.

### **Visitas a exposiciones de arte**

Esta experiencia es enriquecedora para los niños pequeños tanto por las obras que verán hasta por la oportunidad de recorrer un museo, galería o centro cultural. Es provechoso escuchar y atender a sus comentarios y preguntas. Los docentes pueden preparar previas a la salida, generar un espacio para explicarles sobre el hecho de visitar, recorrer y mirar un lugar donde se exponen obras. Durante la vista pueden conversar y contarles a los niños sobre lo expuesto.

### **Recorridos virtuales.**

En internet encontramos sitios de multimedia que por medio del sonido, la imagen, la animación, permiten acceder a los niños de las expresiones artísticas más variadas. También encontraremos sitios de museos de todo el mundo que permiten un traslado virtual a través de salas y pasillos para observar objetos de arte y pinturas.

### **Visitas a talleres de artistas locales.**

Donde los niños tengan la oportunidad de escuchar a los artistas en su Ámbito; qué hacen, cómo trabajan, con qué e incluso que puedan mostrarles la realización de obras o proyectos terminados. También se puede organizar que los niños lleven algunos de sus trabajos para mostrarles a los artistas.

## **EXPRESIÓN CORPORAL**

### **Definición**

Puede definirse como la disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento como instrumentos básicos.

### **Características de la Expresión Corporal**

- Escasa o inexistente importancia a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.
- Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.
- El proceso seguido y vivido por el alumno es lo importante, desapareciendo la “obsesión” por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.
- El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.
- Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada la expresión corporal diremos que se trata de la actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto psicomotor, afectivo- relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en el período de delimitación; se caracteriza por la Ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos,

sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

Los objetivos que pretenden son la búsqueda del bienestar con el propio cuerpo (desarrollo personal) y el descubrimiento y/o aprendizaje de significados corporales; como actividad tiene en sí misma significado y aplicación pero puede ser además un 60 y un 70% de lo que comunicamos lo hacemos mediante el lenguaje no verbal; es decir, gestos, apariencia, postura, mirada y expresión.

Muy a menudo, el efecto de este lenguaje corporal tiene lugar a nivel inconsciente, de manera que, después de estar sólo un par de minutos conversando con alguien a quien acabamos de conocer, podemos llegar a la conclusión de que esa persona no es de fiar o no nos gusta sin que podamos explicar el motivo exacto. Lo más que podemos decir es: “tiene algo que no me gusta”. Ese “algo” procede, casi con toda seguridad, de lo que su lenguaje corporal nos ha transmitido. Y, a la inversa, cuando hablamos con alguien es posible que le estemos diciendo mucho más de lo que creemos. De este modo, nuestras emociones se ven influidas por otras personas sin necesidad de decir una sola palabra, pues puede bastar una determinada postura, mirada y gesticulación para hacernos sentir incómodos, nerviosos o enfadados, o bien alegres, joviales y optimistas. Por su puesto, esto no quiere decir que nuestro interlocutor vaya a captar toda la información que estamos transmitiendo; el grado en que lo haga dependerá de lo bueno que sea a la hora de interpretar este lenguaje y de la atención que nos esté prestando.

El lenguaje no verbal es en parte innato, en parte imitativo y en parte aprendido.

Generalmente, distintas áreas del cuerpo tienden a trabajar unidas para enviar el mismo mensaje, aunque a veces es posible enviar mensajes contradictorios, como cuando alguien está contando una anécdota divertida pero la expresión de su cara es triste. Esto puede ser debido, por ejemplo, a que mientras habla está pensando en otra cosa, tal vez en lo siguiente que va a decir, y la expresión de su cara se corresponde con lo que está pensando y no con lo que está diciendo, de manera que deja

perplejo a su interlocutor. Con los desconocidos nos comunicamos principalmente a través de los ojos. Por ejemplo, cuando vamos caminando por un pasillo estrecho y nos encontramos con alguien de frente, primero le miramos a los ojos y luego desviamos la mirada hacia el lado del pasillo por el que pretendemos pasar. Cuando no se emiten señales o no se interpretan correctamente, lo más probable es que ambas personas acaben manteniendo una especie de baile a derecha e izquierda hasta aclararse.

### **Introducción**

Genéricamente el concepto de “expresión corporal” hace referencia al hecho de que todo ser humano, de manera consciente o inconsciente, intencionalmente o no, se manifiesta mediante su cuerpo.

Expresión corporal como disciplina educativa fue formulada y elaborada en la década del sesenta por Patricia Stokoe (1929-1996), bailarina y pedagoga Argentina. Durante sus 45 años de docencia e investigación, amplió y reformuló objetivos, contenidos y conceptos que fueron difundidos a través de su trabajo y sus numerosas publicaciones. La disciplina se institucionalizó en la Argentina desde 1978 con la apertura del primer Profesorado Nacional de la Expresión Corporal.

La expresión corporal proviene del concepto de Danza Libre: es una metodología para organizar el movimiento de manera personal y creativa, constituyéndolo en un lenguaje posible de ser desarrollado a través del estudio e investigación de los componentes del movimiento, del cuerpo propio y de los múltiples modos de estructuración del movimiento en el tiempo y el espacio.

El lenguaje corporal adquiere así la función de “lenguaje”: la búsqueda de “un vocabulario” propio de movimientos que, organizados en una unidad Significativa de forma-contenido permita transmitir, al igual que otros lenguajes artísticos, ideas, emociones y sensaciones personales y subjetivas, posibles de ser objetivadas en una elaboración externa al Individuo. En este caso, el producto es una danza.

Para enriquecer este lenguaje utiliza metodologías para el desarrollo de habilidades propio captivas, motrices y comunicativas, así como los

Principios de la investigación y composición coreográficas.  
Como disciplina, ha permitido y permite el acercamiento a la danza de una gran parte de la comunidad: la posibilidad de bailar no encuentra fronteras en la edad, la fisonomía corporal ni las aptitudes físicas a priori, factores que suelen ser excluyentes en algunas escuelas tradicionales de danza. La expresión Corporal originada por Stokoe propone un quehacer que podrá ser elaborado por cada persona en la medida de sus posibilidades y deseos, donde el objetivo está centrado en la creación del texto propio de cada sujeto. Cuando hablamos con alguien sólo una pequeña parte de la información que obtenemos de esa persona procede de sus palabras. Los investigadores han estimado que entre un escalón básico para acceder a otras manifestaciones corpóreo-expresivas más tecnificadas.

### **Finalidad de la Expresión Corporal**

La Expresión corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

### **Objetivos generales de la Expresión corporal**

- Desarrollo personal, búsqueda del bienestar psico-corporal con uno mismo.
- Aprendizaje de códigos y significados corporales.

### **Objetivos Específicos de la Expresión Corporal**

Las tareas deberán pretender alguno de estos tres objetivos:

- Manifestación y exteriorización de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos, etc.
- Comunicación de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos.
- Desarrollo del sentido o intención estética (artística, plástica) del movimiento.



## LENGUAJE CORPORAL

### Definición

En cada una, aunque sea la misma, consiguen que el gesto sea diferente, ya que, cada persona es distinta. A través de lo que vemos (gesto expresión) nosotros lo juzgamos. A través del lenguaje personal sacamos conclusiones. El lenguaje a través del cuerpo tiene un gran significado. Este lenguaje expresa lo que cada uno lleva dentro. El cuerpo tiene un lenguaje que tiene su vocabulario, su gramática etc. Tiene unas características. Es un lenguaje por el que estamos muy influidos pero que desconocemos mucho.

De 0 a 3 años todas las manifestaciones se realizan a través del cuerpo, el único lenguaje que tienen es el lenguaje del cuerpo. De 3 a 6 años también pero cuando progresivamente el niño aprende otros lenguajes estos abarcan todo dejando aparte el lenguaje corporal. El lenguaje verbal predomina, por el podemos decir verdad o mentira, mientras que el lenguaje corporal habla por debajo de la conciencia. El lenguaje corporal no lo podemos dominar, no somos conscientes de ello, pero los demás si lo captan. En una conversación es mucho más importante el lenguaje corporal que el lenguaje verbal y a través del lenguaje corporal se da mucha información que se nos escapa.

El lenguaje corporal se ha visto siempre algo oculto, cuando en una situación se encuentra comprometido el cuerpo nos vemos amenazados. Si analizamos el lenguaje corporal cotidiano nos encontramos con varios tipos de gestos:

- Emblema; Gesto por el que nosotros interpretamos. Hay emblemas específicos de cada cultura, pero también hay emblemas universales.
- Reguladores; gestos que representan un papel muy importante en la comunicación. Los empleamos para que el otro nos ceda la palabra, vaya más rápido etc.
- Ilustradores; Gestos que van unidos a la comunicación verbal y sirven para recalcar las palabras etc.
- Adaptadores; Gestos que se utilizan para controlar o manejar nuestros sentimientos en una situación determinada (normalmente en situaciones

de tensión para controlarse).

Todos estos gestos son utilizados, en la expresión corporal lo que busca es trascender la expresión cotidiana, lo que trata la expresión corporal es que cada uno a través del estudio en profundidad del cuerpo encuentre un lenguaje propio y establezca bases para la expresión y comunicación con los demás.

### **Memoria corporal**

La memoria corporal registra y conserva información de la cual no somos conscientes.

Nuestras necesidades, emociones reprimidas, temores, así como las aspiraciones más íntimas, encuentran un lugar en el cuerpo para anidarse.

El contacto corporal responde a una necesidad básica del ser humano, indispensable para la supervivencia. El bebe, necesita “sentirse tocado” y estar al amparo de manos maternas que brinden cuidado, protección y sostén. Estas experiencias tempranas, son las primeras improntas sensoriales que se adhieren a la piel, a modo de mensaje pre verbales, estableciéndose así los primeros diálogos madre-hijo.

A partir de estos contactos primarios, el niño irá imprimiendo sensaciones, tanto físicas como emocionales, para ir forjando su ser. Su mundo sensorial y afectivo comenzará a poblarse, las necesidades se transformarán en deseos, los deseos en posibilidades o frustraciones. Estos serán los inicios para conquistar el mundo, así irá gestando su yo psíquico, que tomará como herencia ese bagaje sensorial de su “yo de sensaciones”.

La memoria corporal se basa en el contacto que es comunicación, es un vínculo que establecemos con otros seres u objetos, forma parte de la condición humana, es un don adquirido e incorporado que desarrollamos de modo inconsciente o natural, resulta un patrimonio habitual. Nuestra piel recibe permanentemente el contacto de la ropa y demás objetos que la rozan, pero es solamente a través de hacerlo consciente que se modifica la sensación y la cualidad del mismo, pudiendo captar texturas,

Temperaturas, sensación de peso, etc.

## **HABILIDADES, DESTREZAS Y TAREAS MOTRICES.**

Los objetivos generales de la educación física pueden resumirse en la consecución del desarrollo integral de la persona en los tres ámbitos: cognitivo-intelectual, afectivo-social, psicomotor y perceptivo.

Para ello nos valemos de un elemento fundamental, las habilidades y destrezas.

Un propósito concreto de la Educación física es la adquisición de habilidades y destrezas motrices.

Por otro lado y antes de entrar de lleno en el desarrollo del tema conviene aclarar lo siguiente: al analizar los términos del enunciado del tema, nos encontramos con la confusión de que son objeto. El origen de esta confusión podría estar al haber querido traducir directamente del inglés al castellano sin respetar la realidad semántica, es decir, los términos “ability”, “skill” y “task” que se han podido traducir de forma literal por los de “habilidad”, “destreza” y “tarea”, sin haber tenido en cuenta para nada el contexto en el que estaban.

Consultando el diccionario de la Real academia, se comprueba el carácter de similitud que atribuyen a “habilidad” y “destreza”, ya que en él se define habilidad como “la gracia o destreza en ejecutar una cosa que sirve de adorno al sujeto: como bailar, montar a caballo, etc. Y por otro lado define la destreza como “habilidad, arte primor o propiedad con que se hace una cosa”. En consecuencia consideraremos a estos dos términos como sinónimos.

### **Definición de Habilidad Motriz**

En su definición nos encontramos con una doble vertiente:

- Por un lado, se emplea el término habilidad motriz para designar la realización de una acción o tarea motriz.

Por lo otro, se considera el lado cualitativo de la tarea o acción, haciendo referencia al nivel de competencia para alcanzar la realización.

Así Guthrie (1957) dice que la habilidad motriz es la capacidad adquirida

por el aprendizaje para alcanzar resultados fijados previamente, con un máximo de éxito y a menudo en un mínimo de tiempo, de energía o de los dos.

Podríamos resumir definiendo que la habilidad motriz como la capacidad aprendida para realizar el objetivo de una tarea que hay que ejecutar, es decir, la consecución de un objetivo motor concreto. Esta habilidad aprendida se sustenta en la aptitud motriz del individuo.

### **Definición de tarea Motriz**

Las habilidades y destrezas motrices se desarrollan y explicitan en y a través de las tareas motrices.

De ahí que la tarea exija unas características:

- Un objetivo que implícita o explícitamente enmarque la actividad o actividades a realizar para su consecución.
- Unas condiciones que exigen su puesta en práctica
- A veces, unas normas o instrucciones que es preciso seguir en la realización de la tarea.

Parlebas, en 1981, definía la tarea motriz como “el conjunto organizado de condiciones materiales y de obligaciones que definen un objetivo cuya realización necesita el empleo de conductas motrices de uno o de varios participantes. Las condiciones objetivas que presiden el cumplimiento de la tarea son a menudo impuestas por consignas o reglamentos”.

### **CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS MOTRICES.**

Cualquier clasificación que usemos tiene que ofrecer la posibilidad de:

- Trabajar en y con diferentes niveles de dificultad. (De lo más fácil a lo más difícil).
- Tomar consciencia de las semejanzas y diferencias existentes entre las habilidades motrices, estableciendo relaciones entre ellas, teniendo en cuenta sus dificultades de aprendizaje.
- Determinar los requisitos necesarios para potenciar cada habilidad motriz.

- La peculiar problemática del aprendizaje de cada habilidad motriz debe ser el punto de partida para un correcto planteamiento de la enseñanza de la misma.

### **Clasificación según el número de grupos musculares implicados.**

- Habilidades motrices finas, que son aquellas que no exigen un gran esfuerzo ni exigen la participación de grandes masas musculares, pero sí que implica un alto grado de precisión. (Manualidades, escribir, tocar un instrumento, dibujar, ).
- Habilidades motrices gruesas o globales, son las que consisten en movimientos amplios, en las que participan grandes masas musculares y que suponen un esfuerzo significativo y tienen un menor valor de precisión. Estas habilidades se asocian con la educación física y el deporte.

### **Clasificación según las condiciones del entorno en el que se desarrolla la habilidad.**

- Habilidades predominantemente perceptivas, que son aquellas cuya ejecución debe ser hecha bajo circunstancias cambiantes en las que es necesario percibir los elementos del entorno y responder de forma adecuada. (Fútbol, tenis, baloncesto.).
- Habilidades predominantemente habituales, son las que se realizan en un entorno fijo, estable y cuya ejecución solo depende del individuo. (Salto de longitud, salto de altura, lanzamiento de objetos, ).

### **Clasificación según el grado de control que el sujeto puede ejercer sobre la habilidad.**

- Habilidades de autorregulación, aquellas en las que es el individuo quien decide cuándo empezar y cuándo terminar, así como la rapidez del movimiento. (Se corresponde con todos los deportes individuales).
- Habilidades de regulación externa, en ellas el sujeto debe adaptarse y ajustar sus movimientos al entorno concreto donde se produce la tarea y sus actividades. (Todos los deportes y juegos colectivos).
- Habilidades de regulación mixta, son aquellas en las que el sujeto pasa de una situación que él mismo controla, interviniendo con un esquema

previo, a otra en las que depende de una serie de elementos externos. (Juegos de carreras).

### **Clasificación según el esquema temporal o fluidez de la habilidad.**

- Habilidades discretas, aquellas en las que existe claramente un principio y un fin. (Tiro al blanco).
- Habilidades seriadas, aquellas que están compuestas por una sucesión de movimientos concretos y continuados desde el principio al fin, por ejemplo, carrera de vallas.
- Habilidades continuas, aquellas que no tienen una terminación definida ni en el tiempo ni en el espacio, como puede ser conducir por una población.

### **Clasificación de las habilidades según la movilidad del sujeto y del objeto.**

- Sujeto y objeto inicialmente estáticos.
- Sujeto y objeto en movimiento
- Sujeto en movimiento y objeto estático
- Sujeto y objetos en movimiento.

### **Análisis de la tarea motriz**

El alumno de educación primaria no tiene, de entrada, respuestas adaptadas. De ahí que el proceso de aprendizaje motor que tiene que llevar a cabo haya de ser el adecuado y preciso para la adquisición de las habilidades motrices. Por lo tanto, el análisis y la descripción de las tareas motrices son prioritarios e imprescindibles para un educador.

El punto de partida en el proceso de aprendizaje es la descripción de la tarea, es decir, cuáles son los mecanismos a través de los cuales el

Individuo aprende y realiza esquemas motores y adaptaciones motrices a su entorno.

Cuando el educador va a enseñar una tarea motriz, han de ser las características de la propia tarea las que deban determinar la estrategia didáctica a seguir. Además de tener en cuenta la complejidad de las tareas, el educador también ha de contemplar el momento de aprendizaje en el que se encuentran los alumnos. Para establecer una secuencia coherente en sus programaciones, necesita analizar los mecanismos de

percepción, decisión y ejecución, que componen el aprendizaje como su intervención, en caso de dificultad o error, puedan ser adecuados y precisos, sabiendo dónde, cómo y cuándo actuar.

El proceso secuenciado, esquemáticamente, sería el siguiente:

- 1 Información
- 2 órganos de los sentidos (sensaciones).
- 3 Mecanismo de percepción
- 4 Mecanismo de decisión
- 5 Mecanismo de ejecución
- 6 Movimiento

Esta información que tiene, tanto durante como al final de la tarea, es lo que se llama retroalimentación o “feedback”. La retroalimentación positiva que el individuo, una vez que se ha informado, pueda controlar y ajustar su movimiento.

## **2.5 Hipótesis**

La expresión Lúdica incide positivamente en el desarrollo corporal de los niños/as del segundo y tercer año de educación básica de la Escuela Pedro Carbo.

## **2.6 Señalamiento de las Variables**

\*Variable Independiente

Expresión Lúdica

\*Variable Dependiente

Desarrollo Corporal

# CAPÍTULO III

## METODOLOGÍA

### 3.1 Modalidad Básica de la Investigación

Este trabajo de investigación se ubica en el paradigma cualitativo por las siguientes características:

- La muestra con la que trabajamos se reduce exclusivamente a los niños y niñas.
- Para interpretar la realidad del problema nuestra condición de maestros nos han permitido conocerlo desde adentro de la institución mencionada.
- Los resultados del estudio no pretende ser generalizados con otras escuelas, pero sí responder a las necesidades concretas de la escuela; a incorporar el juego como técnica de formación y aprendizaje en los alumnos.

### 3.2 Tipo de Investigación

La presente investigación por los objetivos que persigue diseñar e implementar una propuesta de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños/as en escuelas específicas, es aplicada puesto que procura resolver situaciones prácticas que se presentan en el proceso del aprendizaje como es la incorporación del juego al proceso formativo de los alumnos.

#### Investigación de Campo

Este trabajo de investigación se realiza en el lugar donde se producen los hechos, es decir en la escuela Pedro Carbo del cantón Tisaleo Provincia del Tungurahua.

#### Investigación Bibliográfica

Para esta investigación fue necesario la utilización de libros, revistas e internet.



### 3.3 Población y Muestra

La población de la presente investigación está constituida por 66 personas que integran el segundo y tercer año de educación básica correspondiendo a:

62 alumnos

4 maestras

66 en total

### 3.4 OPERACIÓN DE LAS VARIABLES

#### 3.4.1. Variable Independiente: Expresión Lúdica

Cuadro Nº. 1

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Se denomina lúdica a la actividad motriz. Juego que moviliza las capacidades de los niños/as a través de técnicas didácticas.	Capacidades  Técnicas Didácticas	Intelectual Cognitivas Físicas  Juegos	Conoce Ud. Lo qué es la expresión Lúdica? Si ___ No ___  Con qué frecuencia realiza el juego en el aula? Nunca ___ Rara vez ___ Siempre ___	Encuesta Cuestionario estruc_ turado

#### 3.4.2. Variable Dependiente: Desarrollo Corporal

Cuadro Nº. 2

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Puede definirse como disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento como instrumentos básicos	conducta motriz  Instrumentos básicos	fina gruesa  movimientos sentimientos cuerpo	conoce Ud. Lo qué es el desarrollo corporal? Si ___ No ___  Cree qué es importante el desarrollo corporal en los niños?  Si ___ No ___	Encuesta Cuestionario estruc_ turado  Encuesta Cuestionario estruc_ turado

### 3.5 Plan de recolección de la investigación

Cuadro Nº. 3

Preguntas Básicas	Explicación
1.- ¿Para qué?	1. Para alcanzar los objetivos de la investigación
2.- ¿ De qué personas?	2. De los niños- padres de familia
3.- ¿ Sobre qué aspectos?	3. Sobre indicadores y operacionalización de variables.
4.- ¿ Quién ?	4. Investigadora: Maritza G.
5.- ¿Cuándo ?	5. Nov. 2009 - Mar. 2010
6.- ¿ Dónde ?	6. Escuela Pedro Carbo
7.- ¿ Cuántas veces ?	7. Una vez
8.- ¿Qué técnica de recolección ?	8. Encuestas
9.- ¿Con qué ?	9. Cuestionarios estructurados
10.- ¿ En qué condiciones ?	10. Investigación (seminario)

### 3.6 Plan de Procesamiento de la Información

Con la recopilación de los datos a través de la entrevista a los niños y maestros se analizará y procesará la información de la siguiente manera.

- revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuoso contradictoria incompleta.
- Selección de la recopilación en casos individuales para corregir fallas de contestación.
- Tabulación de cuadros según variables de cada hipótesis; estudio Estadístico para presentación de resultados.
- Presentaciones graficas.
- En la presente investigación se utilizara los gráficos en pasteles de acuerdo a los porcentajes calculados.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados de acuerdo a las tabulaciones.
- Comprobación de la hipótesis con estadística CHI cuadrado.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

# CAPITULO IV

## ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### 4.1 Análisis de los resultados

1 ¿Utiliza juegos para realizara una actividad dentro del aula?

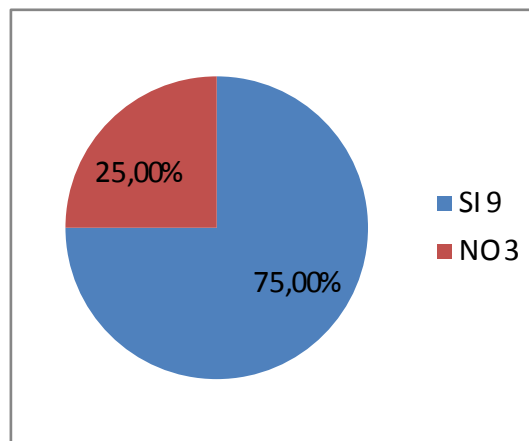
Cuadro 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	75,00%
NO	3	25,00%
TOTAL	12	100%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero

Grafico 2



**Análisis** Nueve maestros que corresponden al 75% manifiestan que utilizan juegos dentro del aula, tres maestros que corresponden al 25% indican que no utilizan juegos dentro del aula.

**Interpretación** La mayor parte de maestros manifiestan que si utilizan juegos dentro del aula, mientras que una mínima no realiza esta actividad.

## 2 ¿Cree que el juego es un método para el aprendizaje?

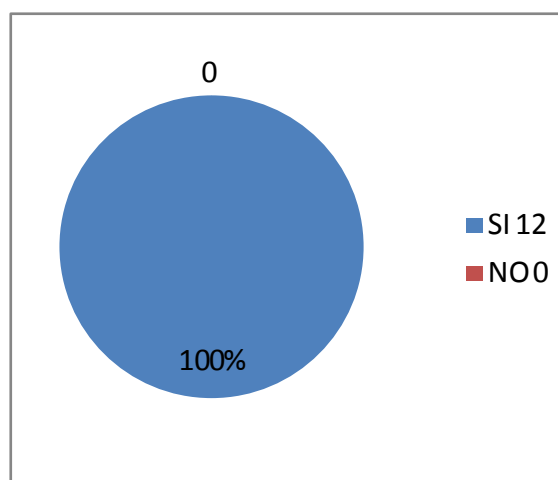
Cuadro 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	-
TOTAL	12	100%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Gráfico 3



**Análisis** Doce maestros que corresponden al 100% manifiestan que el juego es un buen método para el aprendizaje.

**Interpretación** Todos los maestros manifiestan que el juego es un buen método para el aprendizaje.

### 3 ¿Cuenta el aula con un rincón de juegos?

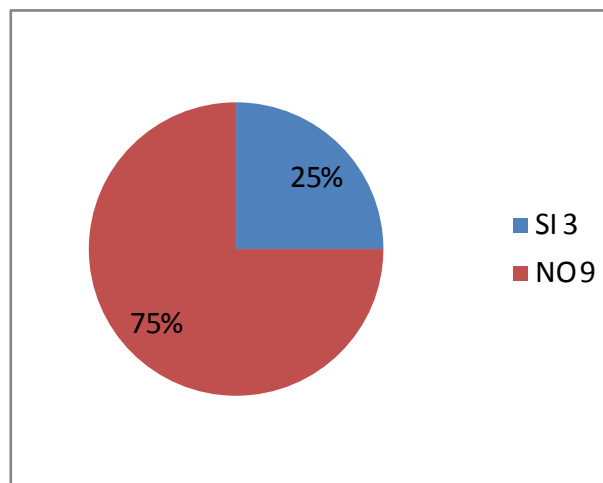
Cuadro 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	25%
NO	9	75%
TOTAL	12	100%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 3



**Análisis** Tres Maestros que corresponden al 25% manifiestan tener un rincón de juegos en el aula, nueve maestros que corresponden al 75% indican no tener un rincón de juegos.

**Interpretación** Una minoría manifiestan que tienen un rincón de juegos en el aula mientras que la mayoría indican que no.

#### 4 ¿Realiza ejercicios de coordinación para desarrollar el esquema corporal?

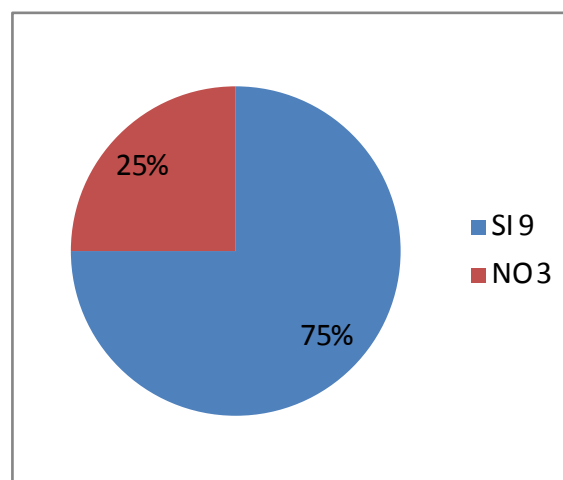
Cuadro 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	75%
NO	3	25%
TOTAL	12	100%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 4



**Análisis** Nueve Maestros que corresponden al 75% manifiestan que realizan ejercicios de coordinación, tres maestros que corresponden al 25% indican que no realizan ejercicios de coordinación.

**Interpretación** La mayoría de maestros manifiestan que utilizan ejercicios de coordinación, mientras que la minoría no realiza ejercicios.

## 5 ¿Cree Usted qué hay juegos para el desarrollo corporal?

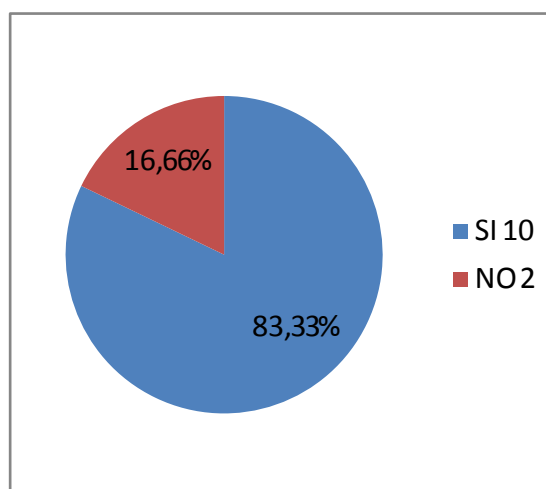
Cuadro 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	83,33%
NO	2	16,66%
TOTAL	12	100%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 5



**Análisis** Diez maestros que corresponden al 83.33% manifiestan que si hay juegos para el desarrollo corporal, dos maestros que corresponden al 16.66% manifiestan que no hay juegos para el desarrollo corporal.

**Interpretación** La mayoría de maestros afirma que si hay juegos para el desarrollo corporal, mientras que una minoría manifiesta que no.

## 6 ¿Pone interés el niño/a al realizar actividades mediante el juego?

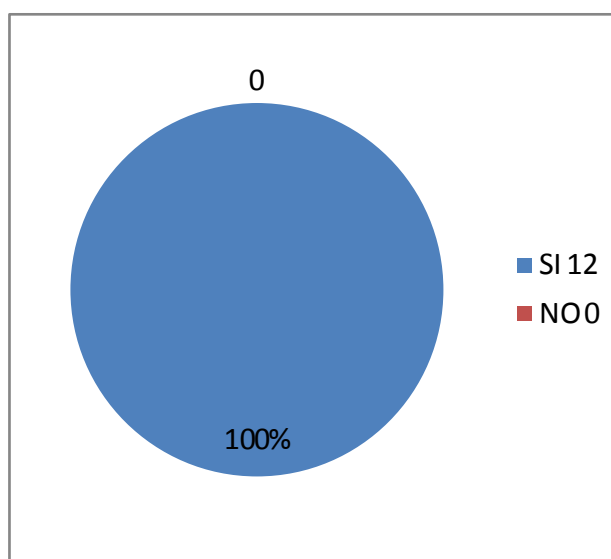
Cuadro 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	-
TOTAL	12	100%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 6



**Análisis** Doce maestros que corresponden al 100% manifiestan que el niño/a pone interés al realizar actividades mediante el juego.

**Interpretación** Todos los maestros afirman que el niño/a pone interés al realizar actividades mediante el juego.



## 7 ¿Cree Usted qué se debe practicar la expresión lúdica en los niños/as?

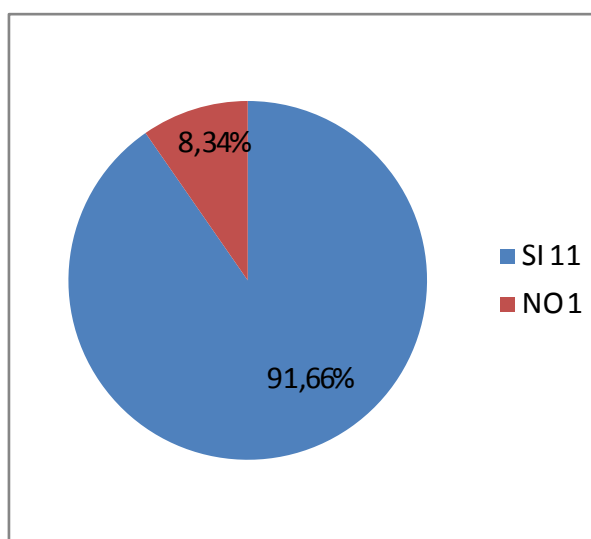
Cuadro 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	91,66%
NO	1	8,33%
TOTAL	12	99,99%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 7



**Análisis** Once maestros que corresponden al 91.66% manifiestan que sí se debe practicar la expresión lúdica; mientras que un maestro que corresponde al 8.33% indica que no.

**Interpretación** La mayor parte de los maestros manifiestan que se debe practicar la expresión lúdica.

8 ¿Tienen los niños la capacidad de comprender una actividad dentro del aula?

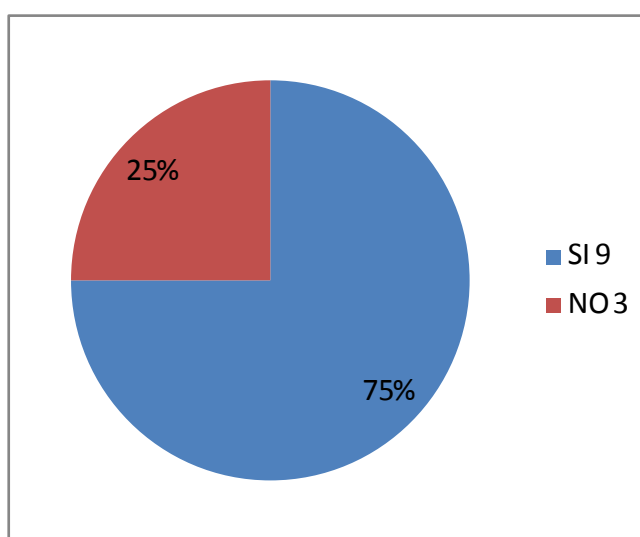
Cuadro 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	75%
NO	3	25%
TOTAL	12	100%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 8



**Análisis** Nueve maestros que equivale al 75% manifiestan que tienen los niños/as la capacidad de comprender; mientras que tres maestros que equivale al 25% manifiesta que no tienen los niños la capacidad de aprender.

**Interpretación** La mayoría de maestros manifiesta que tienen los niños/as la capacidad de comprender una actividad; mientras una minoría manifiesta que no.

9 ¿Cree Usted que esto ayuda a que el niño sea más activo?

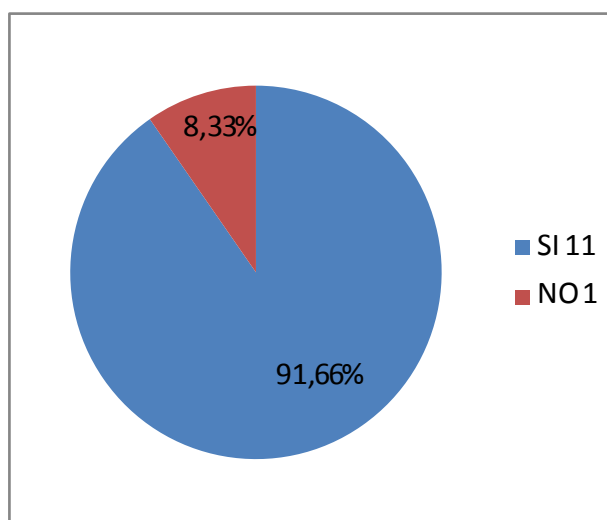
Cuadro 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	91,66%
NO	1	8,33%
TOTAL	12	99,99%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 9



**Análisis** Once maestros que equivalen al 91.66% manifiestan que esto ayuda a que el niño sea más activo; mientras que un maestro que corresponde al 8.33% indica que no.

**Interpretación** La mayoría de los maestros manifiestan que esto ayuda al niño; mientras que la minoría indica que no.

10 ¿El niño/a expresa en un dibujo el mundo que lo rodea?

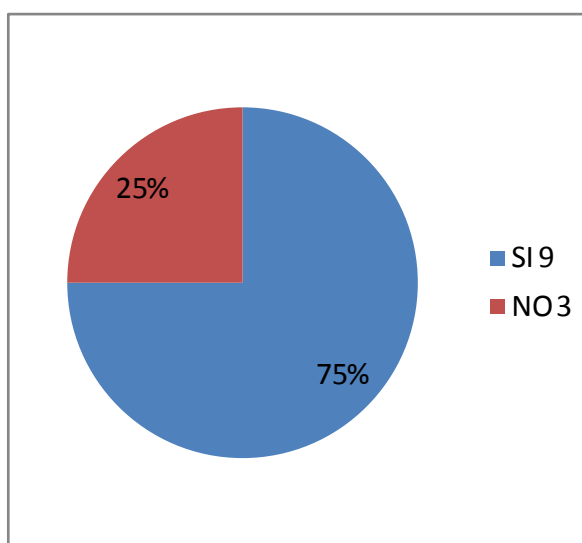
Cuadro 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	75%
NO	3	25%
TOTAL	12	100%

**Fuente:** Maestros/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 10



**Análisis** Nueve maestros que equivalen al 75% manifiestan que el niño/a expresa en un dibujo el mundo que lo rodea; mientras que tres maestros que corresponden al 25% indican que no.

**Interpretación** La mayoría de maestros manifiestan que sí; mientras una minoría indica que no.

## 4.2 Encuesta a los Niños y Niñas

1 ¿Tú maestra/o hace dinámicas en clase?

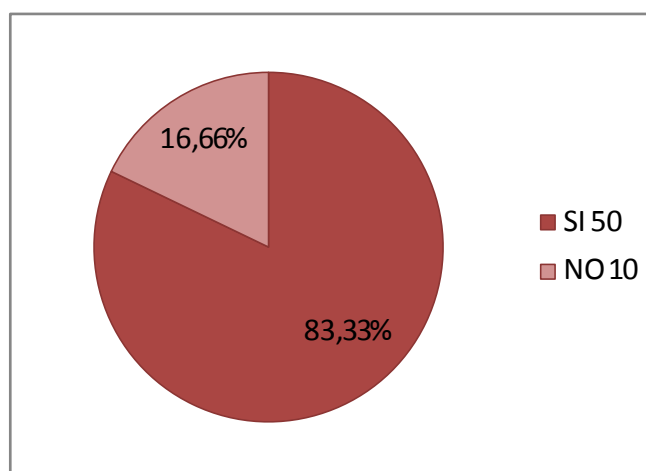
Cuadro 14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	83,33%
NO	10	16,66%
TOTAL	60	99,99%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 11



**Análisis** Cincuenta de los niños/as que corresponden al 83.33% manifiestan que la maestra/o hace dinámicas en clases, mientras que diez alumnos que equivalen al 16.66% indican que no.

**Interpretación** La mayor parte de niños dicen que la maestra/o realiza dinámicas en clases mientras que una minoría indica que no.

## 2 ¿Te gusta cómo te enseña la maestra/o?

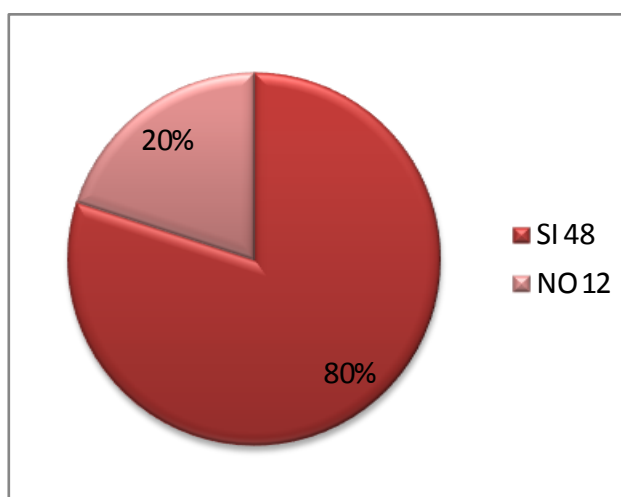
Cuadro 15

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	48	80%
NO	12	20%
TOTAL	60	100%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 12



**Análisis** Cuarenta y ocho alumnos que corresponde al 80% manifiestan que si les gusta como les enseña la profesora; doce alumnos que corresponden al 20% indican que no.

**Interpretación** La mayoría de los alumnos manifiesta que si les gusta como enseña la maestra, mientras que una minoría indica que no.

### 3 ¿Participas activamente en clase?

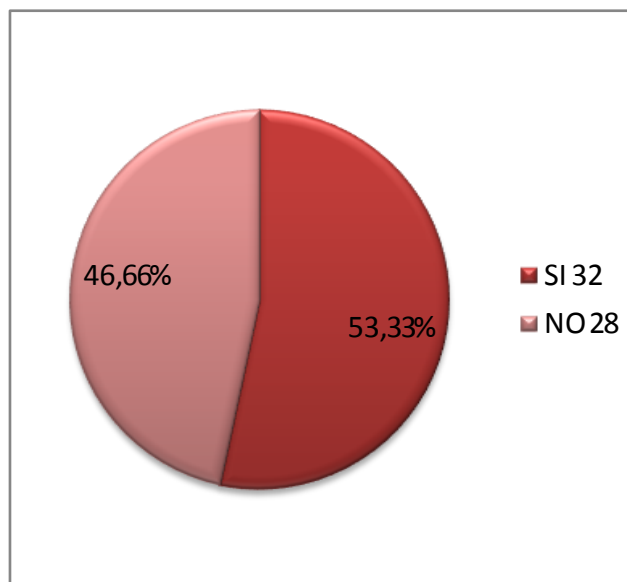
Cuadro 16

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	32	53,33%
NO	28	46,66%
TOTAL	60	99,99%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 13



**Análisis** Treinta y dos alumnos que corresponden al 53.33% manifiestan que participan en clases, veinte y ocho alumnos que corresponde al 46.66% indican que no.

**Interpretación** La mayor parte de estudiantes indican que si participan en el aula, mientras que una minoría indican que no.

#### 4 ¿Realiza tu Profesor ejercicios de desarrollo corporal?

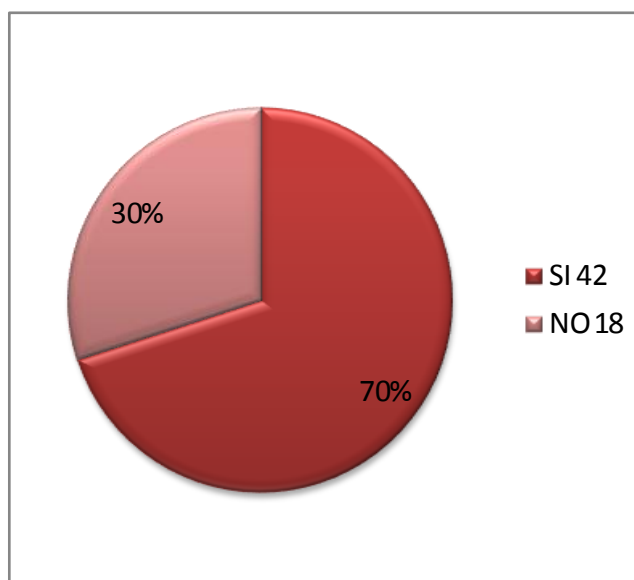
Cuadro 17

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	42	70%
NO	18	30%
TOTAL	60	100%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 14



**Análisis** cuarenta y dos alumnos que corresponden al 70% manifiestan que si realiza el profesor ejercicios de motivación, diez y ocho alumnos que corresponde al 30% indican que no.

**Interpretación** La mayor parte de alumnos indica que si realiza el profesor ejercicios de motivación, mientras que una minoría manifiesta que no.



## 5 ¿Con tu maestro/a realizas juegos al aire libre?

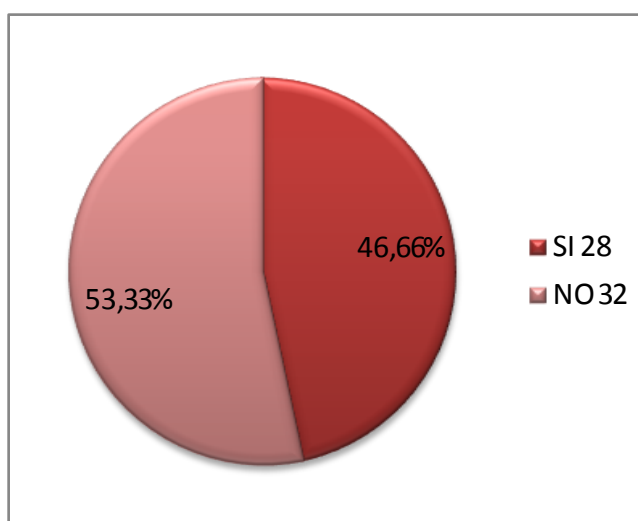
Cuadro 18

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	46,66%
NO	32	53,33%
TOTAL	60	99,99%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 15



**Análisis** Veinte y ocho niños que corresponden al 46.66% dice que el maestro si realiza juegos al aire libre, treinta y dos alumnos que corresponden al 53.33% indican que no.

**Interpretación** La mayoría de alumnos indican que no realiza el maestro juegos al aire libre, mientras una minoría indican que sí.

## 6 ¿Te gusta asistir a clases?

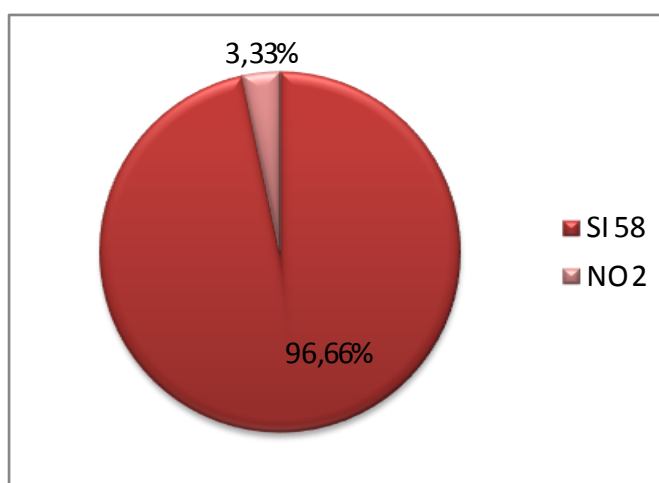
Cuadro 19

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	58	96,66%
NO	2	3,33%
TOTAL	60	99,99%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 16



**Análisis** Cincuenta y ocho alumnos que equivale a 96.66% manifiesta que si les gusta asistir a clases, dos alumnos que equivale a 3.33% indican que no.

**Interpretación** La mayoría de estudiantes afirma que sí les gusta asistir a clases en cambio que una minoría asegura que no.

## 7 ¿Te sientes querido por tu maestro?

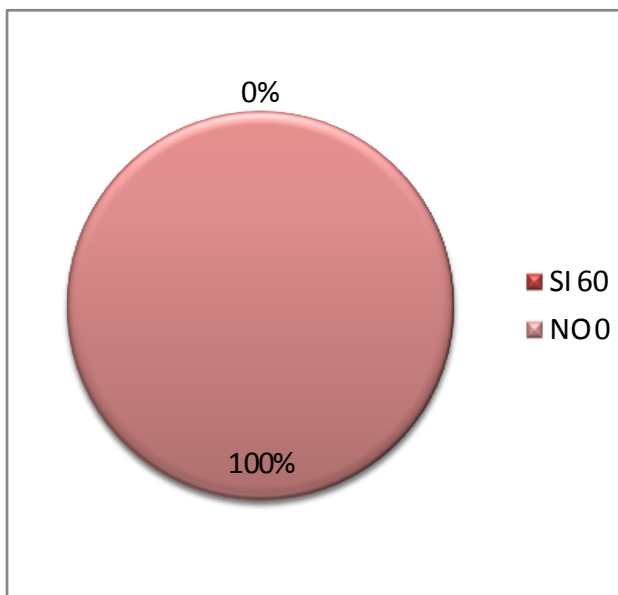
Cuadro 20

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	60	100%
NO	0	0%
TOTAL	60	100%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 17



**Análisis** Sesenta alumnos que equivale al 100% manifiesta que se siente querido por el profesor.

**Interpretación** Todos los alumnos indican que se sienten queridos por el maestro.

## 8¿Tu maestro/a sabe lo que es el desarrollo corporal?

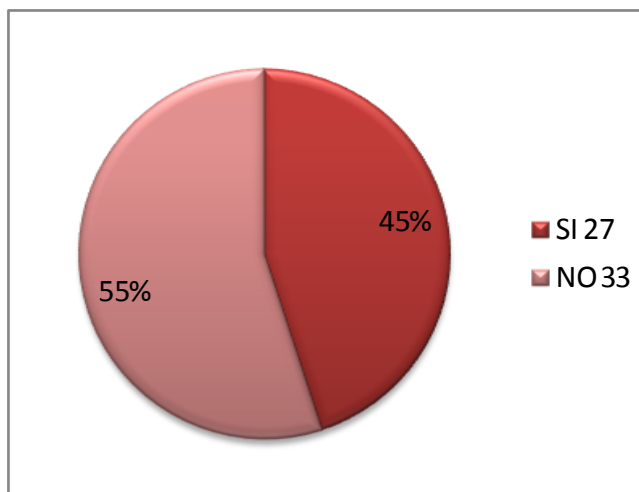
Cuadro 21

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	45%
NO	33	55%
TOTAL	60	100%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 18



**Análisis** Veinte y siete alumnos que equivale al 45% manifiesta que si realiza el maestro ejercicios de motricidad, treinta y tres alumnos que equivale al 55% indican que no.

**Interpretación** Una minoría de estudiantes manifiesta que si realiza el profesor ejercicios de motricidad, mientras que una minoría indican que no.

## 9 ¿Tu maestro/a realiza ejercicio junto contigo?

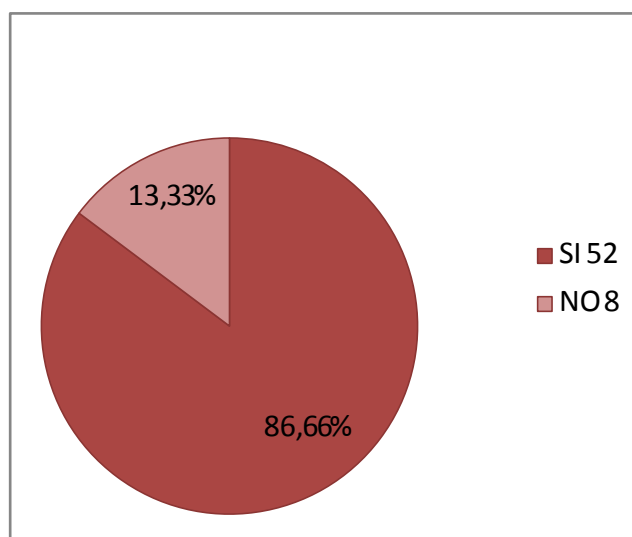
Cuadro 22

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	52	86,66%
NO	8	13,33%
TOTAL	60	99,99%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 19



**Análisis** Cincuenta y dos alumnos que equivale al 86.66% manifiesta que sí realiza ejercicios junto con el niño/a, ocho alumnos indican que no.

**Interpretación** Una mayoría de alumnos aseguran que el maestro si realiza ejercicios junto con él, mientras que una minoría asegura que no.

## 10 ¿Compartes con tus compañeros algunos juegos?

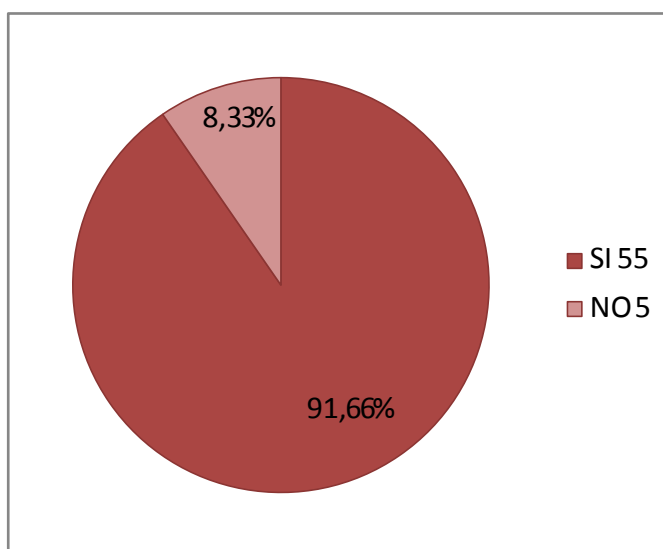
Cuadro 23

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	55	91,66%
NO	5	8,33%
TOTAL	60	99,99%

**Fuente:** Niños/as de la Escuela Pedro Carbo

**Elaborado:** Maritza Guerrero A.

Grafico 20



**Análisis** Cincuenta y cinco alumnos que equivale al 91.66% manifiesta que si comparte juegos con sus compañeros, cinco alumnos que equivale al 8.33% indican que no.

**Interpretación** La mayoría de los estudiantes afirman que sí comparten juegos con sus compañeros, mientras que una minoría indican que no.

## 4.3 Verificación de la hipótesis

### 1 Planteamiento

H0: La Expresión Lúdica no incide en el desarrollo corporal de los niños y niñas del segundo y tercer año de educación básica de la Escuela Pedro Carbo.

H1: La Expresión Lúdica incide en el desarrollo corporal de los niños y niñas del segundo y tercer año de educación básica de la Escuela Pedro Carbo

### 2 Selección del nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el nivel  $L = 0.05$  correspondiente al 95%

### 3 Descripción de la población

Hemos tomado una muestra correspondiente a los niños y niñas del segundo y tercer año de educación básica y cuatro maestras que son representados en la recolección de datos.

### 4 Especificación del Estadístico

Utilizaremos la fórmula del  $\chi^2$  - cuadrado

$$\chi^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E}$$

$\sum$  = Sumatoria de resultados

O = Frecuencias observadas

E = frecuencias esperadas

$\chi^2$  = Chi – cuadrado

Elaboramos un cuadro de contingencia de 4 x 2

### 5 Especificación de las Regiones y Rechazo

Determinamos primero el grado de libertad, considerando que tiene cuatro

Filas y dos columnas entonces tenemos:

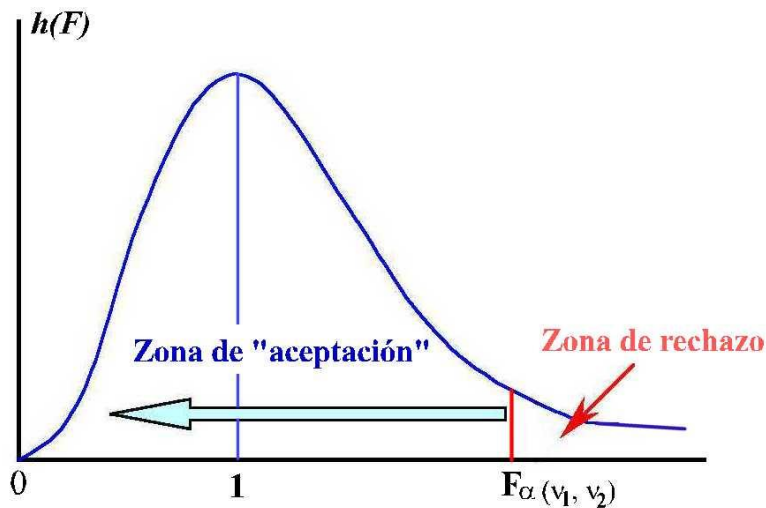
$$Gl = (F - 1) (C - 1)$$

$$(4 - 1) (2 - 1)$$

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

Por lo tanto con 3 grados de libertad y con un nivel del 0,05 localizaremos en la tabla del CHI cuadrado su valor es de 7,815, el mismo que se lo va a ilustrar en un grafico a continuación.

Grafico 23



## 6 Recolección de datos y cálculos estadísticos.

### Frecuencias Observadas

Cuadro Nº.24

	Categorías		SUBTOTAL
	SI	NO	
4.-Realiza tu profesor ejercicios que desarrollen el esquema corporal?	42	18	60
5.- Con tu maestro realizas juegos al aire libre?	28	32	60
8.- Tu maestro sabe lo que es el desarrollo corporal?	27	33	60
10.- Compartes con tus compañeros juegos?	55	5	60
<b>Subtotal:</b>	152	88	240



Cuadro Nº. 25

## Frecuencias Esperadas

	Categorías		SUBTOTAL
	SI	NO	
4.-Realiza tu profesor ejercicios que desarrollen el esquema corporal?	38	22	60
5.- Con tu maestro realizas juegos al aire libre?	38	22	60
8.- Tu maestro sabe lo que es el desarrollo corporal?	38	22	60
10.- Compartes con tus compañeros juegos?	38	22	60
<b>Subtotal:</b>	152	88	240

$$\text{Modelo FE} = \frac{152 \times 60}{240} = 38$$

$$\text{Modelo FE} = \frac{88 \times 60}{240} = 22$$

## CALCULO DEL CHI CUADRADO

Cuadro Nº. 26

O	E	O - E	(O-E)2	( O - E ) 2/E
42	38	4	16	0,42
18	22	-4	16	0,72
28	38	-10	100	2,63
32	22	10	100	4,54
27	38	-11	121	3,18
33	22	11	121	5,50
55	38	17	289	7,60
5	22	-17	289	13,13
240	240	0	1052	37,72

## 7 Decisión

Por cuanto el valor calculado en la prueba del CHI cuadrado es igual a 48 que es superior al valor de la tabla 7.815 se halla en la región de rechazo, por tanto se rechaza la hipótesis nula y concluimos que la Expresión Lúdica incide en el desarrollo corporal de los niños y niñas del segundo y tercer año de educación básica.

### 1 Recolecciones datos y cálculo de las estadísticas a maestros.

#### CHI – CUADRADO A MAESTROS.

##### Frecuencias Observadas

Cuadro Nº. 27

	Categorías		SUBTOTAL
	SI	NO	
1.- Utiliza juegos para realizar una actividad dentro del aula?	9	3	12
2.- Cuenta el aula con un rincón de juegos ?	3	9	12
4.- Utiliza ejercicios para el desarrollo corporal?	9	3	12
9.- Cree usted que el juego ayuda para que el niño sea más activo?	11	1	12
Subtotal:	32	16	48

##### Frecuencias Esperadas

Cuadro Nº. 28

	Categorías		SUBTOTAL
	SI	NO	
1.- Utiliza juegos para realizar una actividad dentro del aula?	8	4	12
2.- Cuenta el aula con un rincón de juegos ?	8	4	12
4.- Utiliza ejercicios para el desarrollo corporal?	8	4	12
9.- Cree usted que el juego ayuda para que el niño sea más activo?	8	4	12
Subtotal:	32	16	48

$$\text{Modelo FE} = \frac{32 \times 12}{48} = 8$$

$$\text{Modelo FE} = \frac{16 \times 12}{48} = 4$$

Cuadro Nº.29

O	E	O - E	(O-E) <sup>2</sup>	( O- E ) <sup>2</sup> /E
9	8	1	1	0,120
3	4	-1	1	0,250
3	8	-5	25	3,120
9	4	5	25	6,250
9	8	1	1	0,125
3	4	-1	1	0,125
11	8	3	9	1,120
1	4	-3	9	2,250
48	48	0	72	13,36

## 2 Definición

Por cuanto el valor calculado en la prueba del CHI cuadrado es igual a 13.36 que es superior al valor de la tabla 7.815 se halla en la región de rechazo por tanto se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna y concluyo que la expresión lúdica incide en el desarrollo corporal de los niños y niñas del segundo y tercer año de educación básica.

# CAPITULO V

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusiones

Con los resultados obtenidos y tomando en consideración los resultados se presentan las conclusiones que recogen los aciertos más importantes del estudio y en base a estas conclusiones se elaboran las recomendaciones dirigida a encaminar las actividades mediante la expresión lúdica.

**1** en la encuesta realizada a los maestros de la escuela Pedro Carbo, concluimos que es necesario poner en práctica la expresión lúdica, para lograr niños más activos, creativos y sociables.

**2** Los maestros de la institución no utilizan juegos recreativos dentro del aula, esto no permite desarrollar en el niño su capacidad de aprender.

**3** De manera unánime los maestros de la institución Pedro Carbo comparten que los

Juegos ayudan de mejor manera a la consecución de nuevos conocimientos y objetivos.

**4** Los educadores conscientes que los juegos deben tener un proceso significativo que lleve a tener confianza entre maestros y alumnos, esto ayuda a que los alumnos sean más dinámicos.

**5** La mayoría de los maestros consideran que se debe utilizar un rincón lúdico dentro del aula, esto permitirá al niño explorar y tener mayor seguridad y confianza en sí mismo.

## 5.2 Recomendaciones

- 1 Aplicar la expresión lúdica como herramienta para el desarrollo corporal de los niños/as.
- 2 Es imprescindible el juego creativo como un recurso psicopedagógico ya que nos permitirá resolver problemas en lo posterior.
- 3 Los maestros deben trabajar con el conocimiento de que todos los niños y niñas son inteligentes y por lo tanto pueden aprender mucho más de lo que se piensa y mucho más si el juego está de por medio
- 4 Aprovechar las experiencias y actividades recreativas que poseen los maestros para ponerlo en práctica.
- 5 Aprovechar el juego recreativo como alternativa para que ayude al desarrollo de la inteligencia de los niños y niñas.

# CAPITULO VI

## PROPUESTA

### 6.1 Datos Informativos

#### Tema

Diseño de una guía didáctica para desarrollar la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas del segundo y tercer año de Educación Básica.

#### Institución Ejecutora:

Escuela Pedro Carbo.

#### Beneficiarios:

Niñas, niños y maestros.

#### Ubicación:

Tisaleo Juan B. Vela y Antonio Clavijo.

#### Tiempo estimado para la Ejecución:

Inicio

Final

7 de Noviembre

31 de Marzo

#### Equipo técnico Responsable:

Tutor: Dr. Marcelo Núñez

Investigadora: Maritza Guerrero

### 6.2 Antecedentes de la Propuesta

Una guía de actividades lúdicas que brindan alternativas para que los niños y niñas jugando aprendan mejor para satisfacer las expectativas y aspiraciones de la comunidad educativa en este ámbito, proporcionando el cambio de modelos mentales por nuevos marcos conceptuales que replacen el aprendizaje memorístico por el aprendizaje significativo, el individualismo por el trabajo en equipo.

Todos aportemos para alcanzar estos anhelados niveles de bienestar que tienen por base fundamento una sólida integración para lograr el desarrollo de la inteligencia a nivel del pensamiento crítico, teórico y práctico en la búsqueda de una sociedad más justa y humana.

### **6.3 Justificación**

El análisis de los resultados obtenidos en la investigación demuestra que los docentes deben utilizar el juego como un recurso inminentemente recreativo minimizando su gran potencial como estrategia para la adquisición de aprendizajes significativos.

El proceso de aprendizaje no debe ser pasivo, triste aburrido, verticalista y reducido a unos pocos intercambios de palabras y datos. Debe ser lúdica es decir activo, alegre, creador y sobre todo propiciador de la curiosidad y la gratificación del encuentro con el saber.

Dentro de los procesos educativos por excelencia esta el juego. El ser humano juega y al jugar crece, crece aprendiendo a socializarse, a disciplinarse a ser creativo a tomar decisiones y adquirir compromisos.

Estas condiciones le permiten encontrar en su crecimiento hacia la juventud y adultos el desarrollo de destrezas fundamentales de su cultura su propia estimulación y puede juzgar sus éxitos y sus fracasos.

### **6.4 Objetivos**

#### **6.4.1 Objetivo general**

Establecer estrategias para desarrollar la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas.

#### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Elaborar una guía didáctica donde el juego creativo ayude al desarrollo corporal del niño.
- Planificar estrategias para que la expresión lúdica tenga mayor importancia dentro del aula.

### **6.5 Análisis de Factibilidad**

Se debe tener en cuenta varios factores:

Factibilidad Económica

Factibilidad Sociocultural

Factibilidad Legal

Factibilidad Tecnológica

### Factibilidad Económica

El presente trabajo investigativo fue posible realizar con la ayuda de muchos recursos: humanos, la institución Educativa proporcionará los recursos necesarios para llevar a cabo la propuesta.

La sociedad demanda que un profesional que realice trabajos mediante el juego que sea eficiente, y que preste atención y cuidados a los niños y niñas.

### Factibilidad Sociocultural

El hombre es socialmente activo y debe conocer la mediación para solucionar los problemas diarios en su vida.

### Factibilidad Legal

Si se decide como política de la organización la aplicación obligatoria de técnicas motivacionales, entonces la normatividad del instituido se afectará de manera positiva.

### Factibilidad Tecnológica

Para la realización de las actividades de la propuesta se cuenta con todo el material tecnológico indispensable para su ejecución.

## **6.6 Fundamentación Científica**

### **Expresión Lúdica**

Es la manifestación del cumulo de energía de los individuos a través del juego; infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, al ser participes de las diferentes modalidades de juegos, experimentan en

Cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto



su estructura corporal.

El juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.

Es el juego un instrumento para la estimulación orgánica para mejorar los movimientos motores básicos, las cualidades físicas, la aptitud física y finalmente una forma de rescatar, mantener y preservar costumbres y tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer, por adoptar estereotipos de otras culturas. Juegos tradicionales organizados acuáticos de papel y lápiz de meza sociales libres de acertijos intelectuales de dados azar de cartas concurso de juegos ludoteca expresión artística. Es la forma de manifestar a través de los sentidos una serie de sentimientos y emociones con un sentido estético, para contribuir o engrandecer de alguna manera el acervo cultural propio de la familia o de la comunidad en general. Esta expresión se conforma de 5 disciplinas que agrupan las múltiples formas de comunicación artística del ser humano música vocalización, instrumentos musicales, coros, rondallas, cantos a capela, canto recreativo, canto infantil, canto folklórico, canto popular, canto de moda, composición, iniciación al ritmo. Plástica pirograbado, pintura acuarela, dibujo, grabado, modelado, modelismo, cerámica, estampado, serigrafía, escultura, papiroflexia. Danza folklórica, prehispánica, autóctona, moderna, creativa, clásica, baile social, hawaiano, jazz, tap. Literatura narración, cuento animado, teatro, pantomima, poesía coral, mímica, poesía, teatro guiñol, teatro de títeres, teatro de sombras, locución, composición, recitación, declamación.

Artesanías origami, macramé, papel mache, cerámica, tejido, barro, bordado, peletería, costura, mascarar, hojalatería, piñatería, mimbre, cestería, trabajos de yeso y madera.

Expresión técnica científica.- Es la forma de comunicación por la que adquirimos conocimientos, tanto técnicos como científicos para Superación personal, habilitarse en algún oficio o mejoramiento

Profesional que redunde en beneficio de nuestro patrimonio familiar y

cultural. Actividades pintura, yesería, florería, carpintería, electrónica, peluquería, albañilería, herrería, mecánica, plomería, cocina, serigrafía, Tirol, iluminación, topografía, puericultura, huertas, taquigrafía, ebanistería, redacción, taquimecanografía, archivo, escenografía, enfermería, corte y confección, meteorología, rótulos, imprenta, encuadernación, zapatería, sastrería, arqueología, biología, astronomía acústica, geografía, paleontología, astrología.

Expresión comunitaria.- Es la comunicación que se da entre individuos que conforman una comunidad para convivir, ayudándose a solucionar situaciones y problemáticas que se les presenten a través de actividades de barrio. Actividades espectáculos, festejos, religiosos, clubes, juegos sociales, tardecadas, aniversarios, comidas, reuniones, espectáculos. Pintura de calles y banquetas, reforestación y encalado de árboles, señalización de calles y avenidas, dirección y control vial, aseo de parques, jardines y calles, comités de vigilancia urbana, comité de primeros auxilios, comité de contingencias, comité de prevención de adicciones.

Expresión Conmemorativa.- Es la forma de comunicación que se da entre individuos de diferentes generaciones, para recordar hechos o actos históricos y para preservar la memoria colectiva de los pueblos, que tiendan a favorecer la permanencia, la cohesión y continuidad de los grupos sociales. Fiestas y celebraciones, festivales, mascaradas, carnavales, bistec isas, parrilladas, aniversarios, bailes, casino recreativo, pastorelas, cumpleaños, ferias de pueblo, posada, verbenas populares, lunadas, veladas exhibiciones y demostraciones, desfiles, coreografías, interpretaciones, festival de juegos tradicionales, salto a la cuerda, pintura en cartulina, juguetes acertijos, adivinanzas, desalojo ante siniestros, primeros auxilios, altar de día de muertos, nacimientos, magia encuentros y certámenes, circuitos motores, circuitos de cualidades físicas, concursos varios, torneo físico-deportivo, día deportivo, riales, búsqueda de tesoro, Lampreadas, mini olimpiadas. Expresión físico-deportiva.- Es la manifestación del potencial físico a través de diferentes disciplinas

Deportivas formales y pre deportivas que se pueden implementar a partir

de fundamentos de uno o varios deportes, con la finalidad de hacer más fácil el juego e incrementar cada vez más el número de participantes. Activación física, gimnasia básica, gimnasia rustica, gimnasia aeróbica, gimnasia rítmica, gimnasia artística, actividades acuáticas, ciclismo turístico, trote, caminata, artes marciales, balonmano, atletismo, frontón a mano, natación, frontinos, basquetbol, futbol, soccer, futbol de salón, patinaje, patineta, patín del diablo, voleibol, carrera a campo traviesa, ping pon, Cross ball, beisbol, boliche, tiro al blanco, fut-beis, volito allá, cachi bol, fut-básquet, softbol.

Fomento a la salud.- se comprende como la manifestación por la promoción, conservación o búsqueda de la salud, tanto de manera individual como en grupo. Exposiciones, debates, cursos, simposios, cine, mesas redondas, campañas, círculos de estudio, clínicas, conferencias, jornadas, congresos, coloquios, foros, platicas para prevención de lesiones.

Desde siempre los profesores y educadores se han quejado de las conductas disruptivas en clase de determinados niños, que tamborilean reiteradamente los dedos, hacen ruidos constantemente, se cambian frecuentemente de posición en la silla y muestran dificultad para concentrarse en una tarea. Muchos han sido expulsados de las aulas por distraer a los compañeros y han sido tildados de “alumnos traviesos”.

Hoy se sabe que algunos de ellos han sido diagnosticados de hiperactividad o déficit atencional. Entre la sintomatología de estos chicos encontramos: comportamiento impulsivo, incapacidad para focalizar en lo esencial y facilidad para despistarse con estímulos irrelevantes o secundarios, excesiva agitación debida a la alta activación de base (arousal) de la que parten, extremada dificultad para permanecer quieto, tendencia a variar en poco tiempo de juego o tarea, impaciencia ante la Espera o los turnos, imposibilidad para perseverar o finalizar las actividades que inicia, a menudo hablan en demasía (verborrea), pierde material necesario para la actividad escolar (por ejemplo: juguetes, lápices, libros, deberes) habitualmente por distracción, etc.

A la larga, todo esto no sólo repercute en su rendimiento en el colegio

(hablan sin permiso, interrumpen al profesor) y aprendizaje (problemas para captar la información sensorial, organizarla, procesarla, cognitivamente y expresarla), sino que también acaba influyendo negativamente en su autoestima, porque su nivel de activación suele interferir en las relaciones con los compañeros, quienes pueden rechazarlos o enfadarse, dado que continuamente les cogen sus cosas o reclaman su atención durante clases.

Actualmente, en su mayoría reciben apoyo pedagógico y psicológico de forma regular, y un porcentaje minoritario de ellos lo complementa con fármacos. Los padres muchas veces se preguntan cómo pueden contribuir en casa a facilitar el aprendizaje y la potenciación de la atención de sus hijos, al tiempo que juegan con ellos. Pues bien, ese es el objetivo del artículo de hoy; describir algunos juegos y dinámicas para que los educadores de la escuela, los cuidadores o los progenitores puedan ayudar a los niños hiperactivos en este sentido, de una manera lúdica y divertida.

“Atención al detalle”. Consiste en observar figuras, detalles de dibujos, imágenes y fotografías. Se muestran al niño diferentes ilustraciones durante un corto período de tiempo, después ha de contar y pormenorizar los detalles que recuerde. Se pregunta acerca de los colores, disposición, tamaños, etc.

### **Desarrollo corporal**

El esquema corporal es la imagen corporal o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, sea en un estado de reposo o en movimiento. Según los especialistas, el desarrollo del esquema corporal tiene todo un proceso, depende de la maduración neurológica como también de las experiencias que el niño tenga. Alcanza su pleno desarrollo hasta los 11 o 12 años.

El esquema corporal es producto de un desarrollo progresivo ontogénico y a partir de las siguientes sensaciones:

- a) Interoceptivas, (viscerales)
- b) Exteroceptivas, fundamentales logradas por la vista y el tacto.
- c) Propioceptivas, que nos vienen de los músculos, tendones y

articulaciones y nos informan sobre la contracción o relajación del cuerpo. (Percepciones de posición y tono muscular).

A lo largo de su evolución psicomotriz, la imagen que el niño se forma de su propio cuerpo se elabora a partir de múltiples informaciones sensoriales de orden interno y externo que este percibe. Desde el punto de vista evolutiva, primero se dan las sensaciones interoceptivas, la sensibilidad del tubo digestivo y la actividad bucal a partir del nacimiento. A partir de la alimentación y de las funciones excretorias, el niño va experimentando vivencias acerca de su propio cuerpo. En un segundo momento, los niños experimentan sensaciones de origen cutáneo, es decir a partir de la piel o el tacto, esto dará paso a las sensaciones Exteroceptivas, pues descubrirá sus manos como parte de sí mismo y como nexo entre el mundo exterior y su mundo interno. Las manos no sólo son parte de su cuerpo sino instrumentos de exploración. Posteriormente irá descubriendo otras partes de su cuerpo, como sus pies y poco a poco los irá incorporando a su esquema corporal.

A medida que el niño desarrolla destrezas motoras, sea capaz de caminar, desplazarse y adoptar posturas más complejas irá recibiendo información de las diferentes posiciones que adopta e irá tomando conciencia de que ese cuerpo le pertenece. A los tres años, el niño ya tomará conciencia de sus manos, pies, tronco y empezará a manejarse como un todo, irá descubriendo su imagen total.

La organización del esquema corporal es el punto de partida de numerosas posibilidades de acción y juega un papel de suma importancia en el desarrollo de los niños.

Etapas de elaboración del esquema corporal

Primera etapa: Del nacimiento a los dos años (período maternal)

Empiezan a enderezar y mover la cabeza. Enderezan a continuación el Tronco. Llegan a la posición sentado con el apoyo primero y luego sin apoyo. La individualización y el uso de los miembros los llevan progresivamente a la reptación y luego al gateo.

El uso de los miembros le permite la fuerza y el control del equilibrio, esto

a su vez le permite: El enderezamiento hasta la postura erecta. El equilibrio y posición de pie con ayuda y luego sin ella. La marcha, las primeras coordinaciones globales asociadas a la presión.

Segunda etapa: De los dos a los cinco años

A través de la acción, la presión se hace cada vez más precisa, asociándose una locomoción cada vez más coordinada. La motricidad y la cinestesia (sensación por el se percibe el movimiento muscular, posición de nuestros miembros) permiten al niño el conocimiento y la utilización cada vez más precisa de su cuerpo entero.

La relación con el adulto es siempre un factor esencial de esta evolución que permite al niño desprenderse del mundo exterior y reconocer como un individuo autónomo.

Tercera etapa: De los cinco a los siete años (período de transición)

El desarrollo de las posibilidades del control muscular y el control respiratorio. La afirmación definitiva de la lateralidad (predominio de uno de los lados de nuestro cuerpo). El conocimiento de la derecha y la izquierda. La independencia de los brazos con relación al cuerpo.

Cuarta etapa: De los siete a los once-doce años (elaboración definitiva del esquema corporal). Gracias a que el niño toma conciencia de las diversas partes del cuerpo y el control del movimiento se desarrolla: la posibilidad de relajamiento global o segmentado (de su totalidad o de ciertas partes del cuerpo). La independencia de los brazos y tronco con relación al tronco. La independencia de la derecha con relación a la izquierda. La independencia funcional de diversos segmentos y elementos corporales. La transposición del conocimiento de sí al conocimiento de los demás. A partir de esta etapa, el niño ya habrá conquistado su autonomía. A medida que toma conciencia de las partes de su cuerpo y de su totalidad,

Será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los Movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas.

## 6.7 Metodología del modelo Operativo

## Desarrollo de la propuesta

Cuadro Nº. 30

FASES	Actividades	Responsables	Recursos	Tiempo
SENCIBILIZACIÓN	* Charlas al personal sobre los nuevos procesos de la Expresión Lúdica en el desarrollo corporal.	* Investigador * Motivador * Directora	* Infocus * Material de apoyo	* Inicio de año lectivo, 2ª semana del mes de septiembre
PLANIFICACIÓN	* Cronograma de entrevistas con el personal * Socializar con los maestros	* Investigador * Directora	* Pizarrón * Material de apoyo	* Octubre * Noviembre
EJECUCIÓN	* Conversaciones con el personal * Desarrollar los módulos operativos	* Investigador * Docentes * Personal	* Modelos operativos	* Permanentemente
	* Observación por parte de la investigadora	* Investigador * Personal	* Hojas de informes	* Permanentemente
EVALUACIÓN	Informe realizado por el departamento de mediación			

## Desarrollo de las Actividades de la Propuesta

Cuadro Nº. 31

Fecha	Actividad	Recursos				Responsable	Producto
		Humanos	Materiales	Técnicos	Económicos		
Primera semana del mes de marzo	Socialización mediante un taller para los docentes de guía motivacional en la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas de la escuela Pedro Carbo.	* Docentes y autoridades de la Escuela Pedro Carbo * Instructor	* Vehículos * Salones de clases * Pupitres	Guía motivacional	20 Dolares	Maritza Guerrero	* Docentes de la Escuela Pedro Carbo * Capacitador * Motivador
Segunda semana	Aplicación de la primera guía motivacional en el desarrollo de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los alumnos de la escuela Pedro Carbo	* Docentes y Alumnos de la Escuela Pedro Carbo	* Salones de clases * Pupitres	Guía motivacional	20 Dolares	* Docentes de la Escuela Pedro Carbo	* Alumnos de la Escuela Pedro Carbo
Tercera Semana	Aplicación de la segunda guía motivacional en el desarrollo de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños y niñas de la Escuela Pedro Carbo.	* Docentes y Alumnos de la Escuela Pedro Carbo	* Salones de clases * Pupitres	Guía motivacional	20 Dolares	* Docentes de la Escuela Pedro Carbo	* Alumnos de la Escuela Pedro Carbo

## 6.8.4.-Cronograma

Cuadro Nº. 32

### Diagrama de Gantt

Actividades	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Revisión del tema	■																							
Revisión Bibliográfica		■																						
Determinación del Problema		■																						
Desarrollo del capítulo I			■	■																				
Revisión capítulo I				■																				
Desarrollo del capítulo II						■																		
Revisión capítulo II							■																	
Elaboración del capítulo III								■																
Diseño y Aplicación de Encuestas									■	■														
Tabulación de Encuestas											■													
Verificación de Hipótesis												■												
Determinación de Conclusiones													■	■	■	■								
Desarrollo Plan Operativo y sociabilización de la propuesta													■	■	■	■	■	■	■	■				
Defensa del Proyecto																					■			

## 6.8 Previsión de la Evaluación

Cuadro Nº. 33

Preguntas Básicas	Explicación
1.- ¿ Quienes solicitan evaluar?	1.- Autoridades de la Facultad
2.- ¿Porqué evaluar ?	2.- Para conocer, la concientización sobre la Expresión lúdica en el desarrollo corporal
3.- ¿Para qué evaluar ?	3.- Determinar la Expresión lúdica y la identificación de su persona en el desarrollo corporal.
4.- ¿Qué evaluar ?	4.- Concientización, capacidad intelectual, intereses, habilidades y emociones.
5.- ¿ Quién evalúa ?	5.-investigador
6.- Cuándo evaluar ?	6.- Primera semana del mes de Marzo.
7.- ¿ Como evaluar ?	7.- Aplicación de diferentes cuestionarios, materiales y actividades motivadoras dentro del lugar físico instaurado.
8.- ¿Con qué evaluar ?	8.- Con diferentes instrumentos curriculares y de investigación, objetos didacticos.

## Programa de Actividades sobre la Expresión Lúdica en el Desarrollo Corporal



## Objetivo

Elaborar y desarrollar una guía didáctica donde el juego creativo ayude al desarrollo corporal del niño.

Cuadro Nº. 34

HORA	CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSOS	OBSERVACIONES
7:30	Ambientación	Dinamica de integración Presento	Papelotes	
8:00	conceptualización. Qué es la Expresión	lluvia de ideas	Documento	
8:45	Importancia de la Expresión lúdica	Exposición comentada	Documento	
9:20	actividades de la expresión lúdica	Exposición comentada	Documento	
10:00	RECREO			
10:35	Ambientación	Dinamica de motivación	Participación	
10:45	Propuesta para desarrollar expresión lúdica	taller	Documento	
11:45	Juegos creativos	Participación grupal	Participación	
12:45	Fin de jornada			

Cuadro Nº. 35

HORA	CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSOS	OBSERVACIONES
7:30	Recuento de la actividad anterior sobre la Expresión Lúdica	* Crear juegos * Expresiones gestuales * Taller	*Participación práctica * Material didáctico * Hojas	
10:00	RECREO			
10:30	Juegos creativos	* Trabajo en grupo * Realizar una dinámica sobre juegos * ideas * El ratón y el gato	* Pizarra *Participación practica * Papelotes * Participantes	
12:30	Fin de jornada			

Cuadro Nº. 36

HORA	CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSOS	OBSERVACIONES
7 : 3 0	* Prueba para estimular la Expresión Lúdica * Desarrollar la motricidad fina * Mejorar su expresión Lúdica	*Juegos al piedra, papel y tigera * Juegos y creatividad con plastilina *Realizar ejercicios de motivación	*Participación práctica * Plastilina  * Participación práctica	
10:00	RECREO			
1 1 : 0 0	Buscar juegos creativos para los niños.	*Jugar al ratoncito  * Ejercicios prácticos	Participación práctica	
12:30	Final de Jornada			

Cuadro Nº. 37

HORA	CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSOS	OBSERVACIONES
7 : 3 0	Desarrollo de la Expresión lúdica Desarrollo de la expresión lúdica para tener un buen desarrollo corporal	Taller juegos de motricidad gruesa Taller de juegos tradicionales	Participación práctica Trompos, bolas, sogas.	
10:00	Recreo			
11:30	Elaboración de titeres	Taller de titeres en fundas de papel	Fundas de papel	
12:45	Fin de Jornada			

Cuadro Nº. 38

HORA	CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSOS	OBSERVACIONES
7 : 3 0	Refuerzo de la jornada anterior Estrategias para mejorar la expresión	lluvia de ideas Taller	Participantes presentes participantes papelotes	
10:00	Recreo			
1 1 : 3 0	Lecturas de motivación sobre la expresión lúdica Clausura del evento	Documento	Folletos, papelotes, libros	
12:30	Fin de jornada			

## 6.9 Administración del Proyecto

### 6.8.1.-Recursos Humanos

- \* Niños
- \* Docentes
- \* Autoridades
- \* Investigadora
- \* Tutor

### 6.8.2.-Recursos Materiales

- \* Grabadora
- \* Papelotes
- \* Pelotas
- \* Cuerdas

### 6.8.3.-Recursos Financieros

#### Ingresos:

Cuota personal	\$400
Total:	400

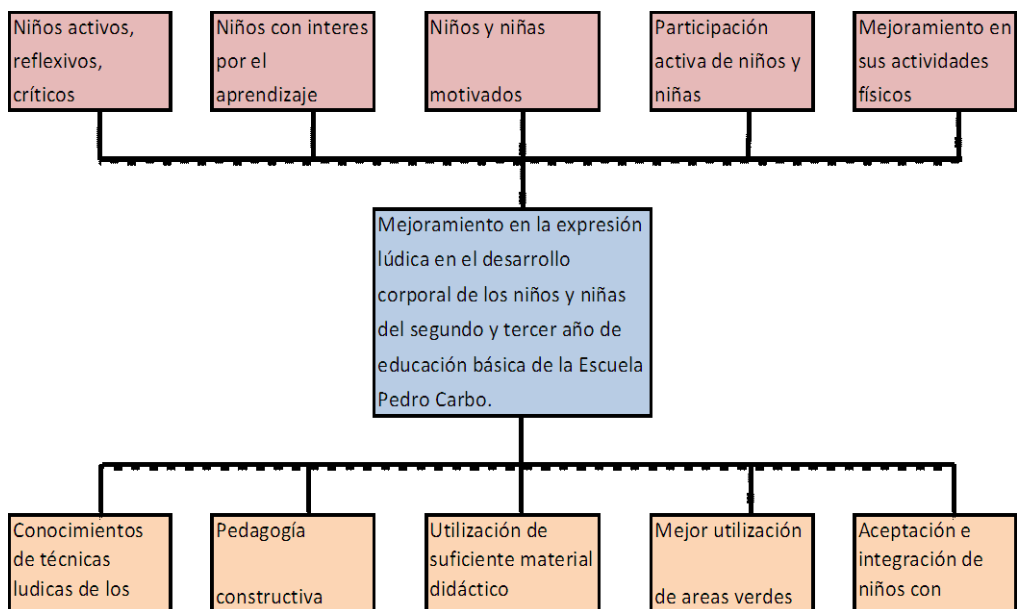
#### Egresos:

Copias Xerox	50
Alquiler de Computadora	40
Uso de Internet	15
Flash	12
Impresiones Anillados	50
Transporte	50
Alimentación	20
Imprevistos	<u>100</u>
Total:	\$337

# ANEXOS

## Árbol de Objetivos

Gráfico 24



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**Encuesta Dirigida a los Maestros**

1.- ¿Utiliza juegos para realizar una actividad dentro del aula?

SI ( )                      NO ( )

2.- ¿Cree que el juego es un buen método para el aprendizaje?

SI ( )                      NO ( )

3.- ¿Cuenta el aula con un rincón de juegos?

SI ( )                      NO ( )

4.- ¿Utiliza ejercicios de coordinación para desarrollar el esquema corporal?

SI ( )                      NO ( )

5.- ¿Cree Usted que hay juegos para el desarrollo corporal?

SI ( )                      NO ( )

6.- ¿Pone interés el niño al realizar actividades mediante el juego?

SI ( )                      NO ( )

7.- ¿Cree Usted que se debe practicar la expresión Lúdica en los niños?

SI ( )                      NO ( )

8.- ¿Tienen los niños la capacidad de comprender una actividad dentro del aula?

SI ( )                      NO ( )

9.- ¿Cree Usted que esto ayuda a que el niño sea más activo?

SI ( )                      NO ( )

10.- ¿el niño expresa en un dibujo el mundo que lo rodea?

SI ( )                      NO ( )

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**

**Encuesta Dirigida a Niños y Niñas**

1.- ¿Tu maestra hace dinámicas en clases?

SI ( )                      NO ( )

2.- ¿Te gusta cómo te enseña tu maestra?

SI ( )                      NO ( )

3.- ¿Participas activamente en clase?

SI ( )                      NO ( )

4.- ¿Realiza tu profesor ejercicios de desarrollo corporal?

SI ( )                      NO ( )

5.- ¿Con tu maestra realizas juegos al aire libre?

SI ( )                      NO ( )

6.- ¿Te gusta asistir a clases?

SI ( )                      NO ( )

7.- ¿Te sientes querido por tu maestro?

SI ( )                      NO ( )

8.- ¿Tu maestro sabe lo que es el desarrollo corporal?

SI ( )                      NO ( )

9.- ¿Tu maestro realiza el ejercicio junto contigo?

SI ( )                      NO ( )

10.- ¿Compartes con tus compañeros algunos juegos?

SI ( )                      NO ( )









## JUEGOS DE EXPRESIÓN LÚDICA

### **EL IGLU**

**Edad:** De 6 a 12 años **Material:** Paracaídas **Desarrollo:** Un gran círculo asiendo los extremos del paracaídas. A una señal, elevar el paracaídas, avanzar dos pasos, pasar el paracaídas por detrás y se agachan tirando hacia abajo. Todos quedan bajo la cúpula del paracaídas, como un iglú, para cantar una canción.

### **EL LABERINTO**

**Edad:** De 8 a 12 años **Material:** Ninguno **Desarrollo:** En filas de cinco, cogidos de la mano. Una fila detrás de otra formando pasillos. Dos voluntarios (un ratón y un gato). El gato persigue al ratón por los pasillos del laberinto. A una señal del maestro, las filas se sueltan de los laterales y se cogen con el de delante y el de atrás (como en el dibujo), cambiando así, el laberinto.

### **EL MENSAJE**

**Edad:** De 7 a 12 años **Material:** Ninguno **Desarrollo:** En el espacio se dibujan dos líneas paralelas entre sí, 10 ó 20 m. Los jugadores de cada equipo se dividen en dos grupos, tras una de las dos rayas frente a sus compañeros. Los de un lado con números impares y los otros pares. Se sientan uno tras otro. El profesor dicta el mensaje a los números 1 de cada equipo. Entonces éste da la señal y el número 1 de su equipo corre a dar el mensaje a dos y así sucesivamente.

### **SALTA Y GRITA**

**Edad:** De 6 a 12 años **Material:** Ninguno **Desarrollo:** Inicialmente las parejas acuerdan una consigna. Se disponen a correr y cuando quieran dicen el mensaje y saltan con los brazos en alto Juegos de imagen

**JUEGO:** “¿Quién pía?”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un voluntario en el centro, con los ojos tapados. A una señal, los jugadores intercambian sus sitios y vuelven a sentarse. El voluntario se sienta sobre las rodillas de alguien. Éste debe piar tres veces y el voluntario intenta adivinar de quien se trata.

**JUEGO:** “Adivinar palabras” **EDAD:** De 6 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un voluntario que sale fuera. Los demás se dividen en tantos grupos como sílabas tenga la palabra a adivinar. La clase piensa una palabra. Se reparte una sílaba para cada grupo. Entra el voluntario. A la señal, todos los grupos gritan su sílaba. El voluntario debe adivinar de qué palabra se trata.

**JUEGO:** “Busca la pelota”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Pelota y pañuelos para tapar los ojos.

**DESCRIPCIÓN:** Cuatro grupos cada uno en una esquina. El primero de cada grupo con los ojos tapados. La pelota entre los grupos. A una señal, los alumnos con los ojos tapados, guiados por los gritos de sus compañeros/as, tratan de encontrar la pelota antes que los otros.

**JUEGO:** “El ciego y el parálítico”

**EDAD:** De 10 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, uno subido a caballo. Dispersos por el espacio. El compañero que hace de caballo, lleva los ojos cerrados. El que lo monta le va dirigiendo con señales acordadas con anterioridad.

**JUEGO:** “El director oculto”

**EDAD:** De 11 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un voluntario sale fuera. Se elige una canción y un alumno que haga las veces de director. Se hace pasar al voluntario. Todos cantan la canción a la vez que imitan los gestos del director. El voluntario debe adivinar quién es el verdadero director.

**JUEGO:** “El maremoto”

**EDAD:** De 6 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Se determinan cuatro zonas: TIERRA, MAR, PLAYA, BARCO. Los alumnos dispersos por el espacio. El maestro nombra una de estas zonas. Los alumnos deben llegar lo más rápido posible. Al decir “MAREMOTO”, deben acudir a zona segura (playa o tierra) para no ahogarse.

**JUEGO:** “El semáforo”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, uno detrás de otro, desplazándose por todo el espacio. El maestro dice en voz alta los colores del semáforo: ROJO- Todos se paran, VERDE- El que va detrás pasa delante de su compañero, AMBAR- El de detrás debe dar una vuelta alrededor de su pareja.

**JUEGO:** “El zoo”

**EDAD:** De 6 a 12 años

**MATERIAL:** Una pelota

**DESCRIPCIÓN:** Dispersos por el espacio. En voz alta, cada alumno, imita el sonido de un animal, intentando hacerse ver. Después se reúnen en círculo. Comienza el maestro pasando la pelota a un alumno y diciendo su sonido animal, éste la pasará a otro haciendo lo mismo. Así sucesivamente

**JUEGO:** “La caza del ruidoso”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Cascabeles o campanillas

**DESCRIPCIÓN:** Un voluntario con cascabeles, en cuadrúpeda. El resto con los ojos vendados. Todos dentro de un terreno acotado y sin obstáculos. Los alumnos con los ojos vendados deben cazar al ruidoso. El que lo consiga, cambio de rol. La duración debe ser corta, ya que llevar los ojos cerrados mucho tiempo, produce gran cansancio.

**JUEGO:** “La tribu india”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo, como una tribu. Dos voluntarios fuera de clase, deberán encontrar al jefe, que es el que más grita (pero NO EXISTE). Avisar que con el segundo voluntario, el tercer grito no se hace, aunque se señale. Entra el primer voluntario. Tiene tres oportunidades, para encontrar al jefe. A la tercera tentativa se le dice que ha acertado. Ahora él es el jefe. Se repite el proceso, pero en el tercer grito queda SOLO el primer voluntario. Se trata de una broma para distender el clima en clase, no para ridiculizar. Procurar que cada grito sea más fuerte que el anterior.

**JUEGO:** “Las sillas”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Sillas

**DESCRIPCIÓN:** Sillas en círculo. Una silla menos que jugadores. Los jugadores corren alrededor de las sillas mientras suena una música. Al parar ésta deben sentarse. El que quede sin sitio se elimina y se lleva una silla. Para evitar que los alumnos se queden sin jugar, otorgar un punto a quien se quede sin silla. Gana el jugador que tenga menos puntos. Si no disponemos de equipo musical, se pueden tocar las palmas o golpear un objeto y que se sienten con el silencio.

**JUEGO:** “Sardinas en lata”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Dispersos por el espacio (sardinas a la mar). Cuando el maestro diga: “sardinas en lata”, los alumnos deberán agruparse, tendidos en el suelo, boca arriba, paralelos y contrarios (en grupos de 4 ó 5). A la voz de “sardinas a la mar”, los alumnos se dispersan y mezclan de nuevo.

**JUEGO:** “Teléfono enredado”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un jugador le susurra en el oído al compañero de la derecha una frase. Éste debe transmitirla a su derecha tal como la haya escuchado. Cuando llegue de nuevo al principio vemos si la frase se ha modificado.

**JUEGO:** “Vocalizando”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno



**DESCRIPCIÓN:** Dispersos por el espacio. Cada alumno va pronunciando la primera vocal de su nombre. Se van agrupando los que tienen la misma vocal. Cuando los grupos están formados, cada grupo, inventa e interpreta una canción, usando sólo su vocal.

**JUEGO:** “¿Quién se ha marchado?”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo con un voluntario. El voluntario cierra los ojos y el profesor ordena salir a alguien. Al abrir los ojos debe adivinar quién se ha marchado. Para evitar que abra los ojos llevarlo hasta la posición del maestro y taparle los ojos.

**JUEGO:** “Buscar bajo el paracaídas”

**EDAD:** De 6 a 12 años

**MATERIAL:** Paracaídas

**DESCRIPCIÓN:** Alrededor del paracaídas con los ojos cerrados. El maestro toca a dos o tres jugadores que se esconden debajo del paracaídas. El resto abre los ojos y debe adivinar de quienes se trata.

**JUEGO:** “Círculo”

**EDAD:** De 9 a 12 años

**MATERIAL:** Depende de los ejercicios que hagamos en cada estación.

**DESCRIPCIÓN:** Colocar diez o doce estaciones a lo largo de todo el terreno de juego. En cada estación dejar una indicación del ejercicio a realizar y un par de dados. Recorrer el circuito por parejas. Cada pareja llega a una estación, el compañero tira los dados y el otro debe hacer tantas repeticiones del ejercicio como el número que salga. Cambio de

rol. Si el circuito lo realizan individualmente suelen “hacer trampas” y no van lo bastante motivados. Al ir por parejas se produce una competencia muy constructiva.

**JUEGO:** “El país sin S”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno.

**DESCRIPCIÓN:** Un voluntario, el resto sentados en círculo o libremente. Los compañeros hacen preguntas al voluntario y éste debe contestar sin pronunciar ninguna S. Para los pequeños es más fácil el país sin R o P.

**JUEGO:** “El telegrama”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno.

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo, cogidos de la mano. Un voluntario en el centro. Un jugador del corro dice “mando un telegrama a..”. El telegrama irá bien por la derecha o la izquierda mediante apretones de mano. El del centro debe interceptar el telegrama. Si lo consigue, cambio de rol.

**JUEGO:** “La gallinita ciega”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno.

**DESCRIPCIÓN:** Todos dentro de un terreno acotado. Un voluntario con los ojos cerrados. La gallinita ciega intenta coger a algún compañero. Cuando lo coja debe adivinar mediante el tacto de quién se trata. Si lo consigue, cambio de rol.

**JUEGO:** “La maleta”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno.

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo o libremente. Comienza un jugador diciendo: “Pongo un balón en la maleta”, el siguiente continúa repitiendo el objeto y añadiendo uno más. Se van añadiendo cada vez un objeto más hasta que alguien se equivoca pagando una prenda y empezando de cero.

**JUEGO:** “La mampara”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Una manta

**DESCRIPCIÓN:** Dos voluntarios cogen la manta por sus extremos. Cinco voluntarios salen de la clase. Los jugadores entran de uno en uno detrás de la manta. La manta se irá subiendo muy lentamente. Los demás compañeros deben adivinar de quien se trata antes de que la manta suba hasta el final. Se pueden cambiar prendas para despistar a los compañeros.

**JUEGO:** “La remolacha de color”

**EDAD:** De 9 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Un voluntario, que hace de perseguidor. Los demás dispersos por el espacio. Los compañeros preguntan al voluntario: “remolachero ¿qué color tiene la remolacha? Este dirá un color cualquiera y los demás deberán tocar el color (en líneas de la pista, prendas. . .). Si el “remolachero” toca a un compañero, cambio de rol.

**JUEGO:** “La sombra”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, uno delante del otro. Dispersos por el espacio. El alumno que va delante hace movimientos y el que va detrás imita haciendo exactamente lo mismo. Cambio de rol.

**JUEGO:** “La varita”

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Palo corto (3 cm. aprox.).

**DESCRIPCIÓN:** Dos equipos, en un campo de balonmano, situados en ambas áreas. Un alumno del equipo atacante con la varita escondida en la mano. A una señal, los equipos salen al encuentro. Los atacantes intentan que el portador de la varita llegue al área contraria. Cada defensor sólo puede atrapar a un atacante y permanecer en el sitio una vez atrapado. Si el portador llega, un punto. Los atacantes deben marcar estrategias para asegurar que la varita llegue a su destino. Los defensores deben intuir quién lleva la varita.

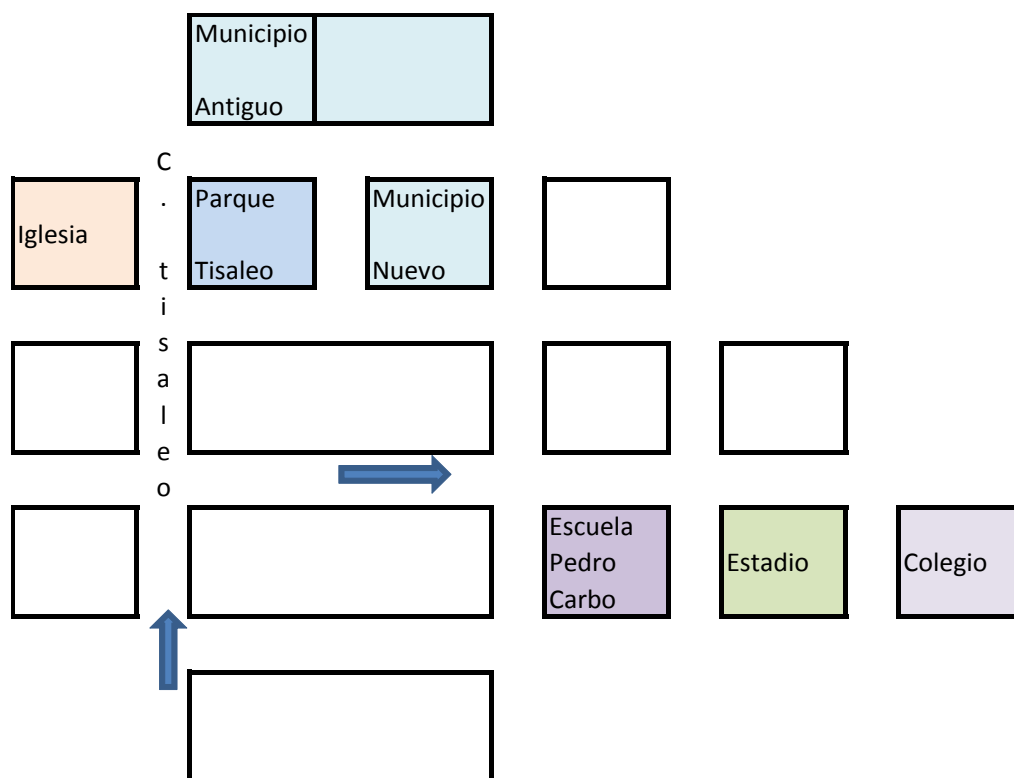
**JUEGO:** “El eco”

**EDAD:** A partir de 6 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Todo el grupo corre unido, de vez en cuando el profesor señala a un alumno y éste debe gritar su nombre. El resto de los compañeros repiten su nombre y corren hacia él.

## Croquis de la ubicación de la Escuela Pedro Carbo



## Escuela Pedro Carbo



