

**UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS
UAPA**

**ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**



**INFLUENCIA DE LA ENSEÑANZA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS PSICOMOTRICES, NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS NIVEL
INICIAL, CENTROS EDUCATIVOS CATALINO BRAFFET Y MARIA
ALTAGRACIA BEEVERS, DISTRITO MUNICIPAL DE ARROYO BARRIL,
DISTRITO 14-04 DE SAMANA, 2014-2015**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARA PTAR
POR EL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACION INICIAL**

SUSTENTADO POR:

**SABINA BUENO ACOSTA
MELANIA MOREL CALCAÑO**

ASESOR:

APOLINAR ESCOLÁSTICO DE LA CRUZ, M.A.

**NAGUA, PROVINCIA MARÍA TRINIDAD SÁNCHEZ
REPÚBLICA DOMINICANA
SEPTIEMBRE, 2015**

ÍNDICE GENERAL

LISTA DE TABLAS	Pág. iv
LISTA DE GRAFICOS	vii
DEDICATORIA	x
AGRADECIMIENTOS	xiii
COMPENDIO	xv

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1 . Antecedentes de la Investigación	1
1.2 . Planteamiento del problema	3
1.3 . Formulación del Problema	4
1.3.1 Sistematización del problema	4
1.4. Objetivo general	5
1.4.1 Objetivos específicos	5
1.5. Justificación	6
1.6. Delimitación	7
1.7. Limitaciones	7

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Contexto general histórico de la comunidad de Los Robalos	9
2.1.2 Aspectos Geográficos	9
2.1. 3 Aspecto Económico	10
2.1.4 Población y Cultura	10
2.1.5 Ubicación Geográfica de los Centros Educativos	10
2.1.6 Historia delos Centros	11
2.1.6.1 Centro Educativo María A. Beevers	11
2.1.6.2 Centro Educativo Catalino Braffet	13
2.2. El Nivel Inicial en el Sistema Educativo Dominicano	14
2.2.1 Características Generales del Nivel Inicial	15
2.2.2 El juego (Conceptualizaciones Generales)	16
2.2.3 El Juego y su Contribución al Desarrollo de los Niños\as	18
2.2.4 Actividades Lúdicas Psicomotrices	20
2.2.5 Características del Juego	21
2.2.6 Juegos que se Desarrollan en el Nivel Inicial	21
2.2.7 Estrategias Pedagógicas	24
2.2.8 Estrategias Pedagógicas para propiciar Competencias Psicomotrices	26
2.2.9 Criterios para la selección de estrategias en el nivel inicial	28
2.3 Conceptualización de Competencias	28
2.3.1 Competencias del Segundo Ciclo del Nivel Inicial a través del Juego	31
2.3.3 Tipos de motricidad, (Conceptos)	32
2.3.4 División de la Psicomotricidad	34
2.3.5 Desarrollo Psicomotor en el Nivel Inicial	35

2.3.6 Habilidades y Estimulación Psicomotriz	36
2.3.7 Dimensiones del Desarrollo	37
2.3.8 Factores que Inciden en la Enseñanza Lúdica	39
2.3.9- Aprendizaje Significativo	40

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Diseño, tipo de investigación y método	44
3.1.1 Diseño	44
3.1.2 Tipo de investigación	44
3.1.3 Método	44
3.2. Técnicas e instrumentos	45
3.3 Población y muestra	45
3.4 Procedimientos para la recolección de datos	45
3.5. Procedimiento para el análisis de los datos	45
3.6. Confiabilidad y Validez	46

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Resultados sobre el cuestionario aplicado a las docentes de Nivel Inicial	48
---	----

CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1 Discusión general de los resultados por variables	89
---	----

CONCLUSIONES	94
--------------	----

RECOMENDACIONES	98
-----------------	----

BIBLIOGRAFÍA	99
--------------	----

APÉNDICES

• OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	102
• GLOSARIO DE TÉRMINOS	105
• INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	108

LISTA DE TABLAS

Tabla No 1- Estrategias pedagógicas para desarrollar la psicomotricidad	48
Tabla No 2- El trabajo grupal para estimular el desarrollo psicomotriz	49
Tabla N 3- La Lúdica influye en el desarrollo de las competencias psicomotrices	50
Tabla No 4- El juego estimula el desarrollo socio emocional	51
Tabla No 5-El espacio físico para desarrollar actividades lúdicas	52
Tabla No 6- Juegos para realizar las actividades motrices	53
Tabla No 7- Desarrollo del intelecto y la psicomotricidad	54
Tabla No 8- Estrategias para promover habilidades motrices	55
Tabla No 9- Dramatiza juegos para desarrollar la psicomotricidad	56
Tabla No 10- La situación de aprendizaje que promueva el desarrollo motriz	57
Tabla No 11- Dominio del desarrollo psicomotriz en los niños/as	58
Tabla No 12-La lúdica contribuye al desarrollo de habilidades y autoestima	59
Tabla No 13- El ambiente influye en el desempeño de la Enseñanza Lúdica	60
Tabla No 14- Estrategias novedosas de descubrimiento e indagación	61

RELACIÓN A LOS NIÑOS/A

Tabla15 Salta objetos venciendo obstáculos	62
Tabla: 16 Lanza la pelota introduciéndola en una caja	63
Tabla: 17 Juega con otros niños/as cuando sale al patio	64
Tabla: 18 Colorea respetando los límites en las figuras	65
Tabla: 19 Camina sobre una soga respetando el equilibrio	66
Tabla: 20 Se mantiene estable utilizando un solo pies	67
Tabla: 21 Usa el lápiz adecuadamente y con agilidad	68
Tabla: 22 La maestra te pones a realizar diferentes juegos en el patio	69
Tabla: 23 Tú directora visita tu salón de clase	70
Tabla. 24 Te sientes a gusto en el patio al compartir diferentes juegos	71
Tabla: 25 Actividades dentro del aula guiado/a por tu maestra	72
Tabla: 26 Tu maestra utiliza el juego en el salón de clase	73

CON RELACIÓN A LAS DIRECTORES

Tabla 27 Estrategias pedagógicas para desarrollar la psicomotricidad	74
Tabla 28 Implementa estrategias para las habilidades psicomotrices	75
Tabla 29 La influencia lúdica favorece el desarrollo de las competencias	76
Tabla 30 Estrategias novedosas de descubrimiento e indagación	77
Tabla 31 Situaciones de aprendizaje que promuevan el desarrollo motor	78
Tabla 32 Ambiente físico adecuado para desarrollar actividades lúdicas	79
Tabla 33 El espacio físico puede influir en el desempeño del juego	80
Tabla 34 La socialización juega un papel importante en el desarrollo afectivo	81
Tabla 35 La lúdica para favorecer el desarrollo de la competencia psicomotrices	82
Tabla 36 Capacitación para estimular el desarrollo de competencia	83
Tabla 37 La maestra incentiva para desarrollen su esquema corporal	84
Tabla 38 Desarrollo del intelecto y la psicomotricidad	85
Tabla 39 La maestra motiva para que desarrollen sus potencialidades	86
Tabla 40 Desarrollo de habilidades, nociones, autoestima y toma de iniciativa	87

LISTA DE GRAFICOS

CORRESPONDIENTE A LOS DOCENTES

Gráfico No 1- Estrategias pedagógicas para desarrollar la psicomotricidad	48
Gráfico No 2- El trabajo grupal para estimular el desarrollo psicomotriz	49
Gráfico No 3- Desarrollo de las competencias psicomotrices	50
Gráfico No 4- El juego estimula el desarrollo socio emocional	51
Gráfico No 5-El espacio físico para desarrollar actividades lúdicas	52
Gráfico No 6- Juegos para realizar las actividades motrices	53
Gráfico No 7- Desarrollo del intelecto y la psicomotricidad	54
Gráfico No 8- Estrategias para promover habilidades motrices	55
Gráfico No 9- Dramatiza juegos para desarrollar la psicomotricidad	56
Gráfico No 10- Situación de aprendizaje que promueva el desarrollo motriz	57
Gráfico No 11- Dominio del desarrollo psicomotriz en los niños/as	58
Gráfico No 12- Desarrollo de habilidades, nociones e independencia	59
Gráfico No 13- El ambiente influye en el desempeño de la Enseñanza Lúdica	60
Gráfico No 14- Estrategias novedosas de descubrimiento e indagación	61

CON RELACION A LOS NIÑOS

Gráfico15 Salta objetos venciendo obstáculos	62
Gráfico: 16 Lanza la pelota introduciéndola en una caja	63
Gráfico: 17 Juega con otros niños/as cuando sale al patio	64
Gráfico: 18 Colorea respetando los límites en las figuras	65
Gráfico: 19 Camina sobre una soga respetando el equilibrio	66
Gráfico: 20 Se mantiene estable utilizando un solo pies.	67
Gráfico: 21 Usa el lápiz adecuadamente y con agilidad	68
Gráfico22 La maestra te pones a realizar diferentes juegos en el patio	69
Gráfico: 23 Tú directora visita tu salón de clase	70
Gráfico. 24 Te sientes a gusto en el patio al compartir diferentes juegos	71
Gráfico: 25 Actividades dentro del aula guiado/a por tu maestra	72
Gráfico: 26 Tu maestra utiliza el juego en el salón de clase	73

CON RELACIÓN A LAS DIRECTORAS

Gráfico 27 Estrategias pedagógicas para desarrollar la psicomotricidad	74
Gráfico 28 Implementa estrategias para las habilidades psicomotrices	75
Gráfico 29 La influencia lúdica favorece el desarrollo de las competencias	76
Gráfico 30 Estrategias novedosas de descubrimiento e indagación.	77
Gráfico 31 Situaciones de aprendizaje que promuevan el desarrollo motor.	78
Gráfico 32 Ambiente físico adecuado para desarrollar actividades lúdicas.	79
Gráfico 33 El espacio físico puede influir en el desempeño del juego.	80
Gráfico 34 La socialización juega un papel importante en el desarrollo afectivo	81
Gráfico 35 Desarrollo de la competencia psicomotrices	82
Gráfico 36 Capacitación para estimular el desarrollo de competencia	83
Gráfico 37 La maestra incentiva a que desarrollen su esquema corporal	84
Gráfico 38 Los niños desarrollan el intelecto y la psicomotricidad.	85
Gráfico 39 Desarrollo de sus potencialidades.	86
Gráfico 40 Desarrollo de habilidades, nociones, autoestima y toma de iniciativa	87

COMPENDIO

La educación dominicana pasa por un proceso de cambios, con mira a fortalecer los niveles de calidad del sistema educativo. En vista de que el nivel inicial es la base fundamental para el logro de lo mismo es fundamental que el docente este a la vanguardia de estas transformaciones e implementen estrategias novedosas que propicie el desarrollo de las competencias fundamentales que deben desarrollarse en este nivel.

A sabiendas que el juego es una de las estrategias de enseñanza más utilizadas en el nivel inicial para desarrollar los diferentes contenidos curriculares que permite a los infantes el logro de un aprendizaje significativo y constructivista, se hace pertinente que el docente tenga un pleno dominio de estas estrategias y que a la vez motive a los niños a la práctica, de tal forma que estos aprendan de una manera fácil los conocimientos que se le transfieren y adquieran diferentes competencias.

Este estudio tiene como objetivo primordial analizar cómo ha influido la enseñanza lúdica en el desarrollo de las competencias psicomotrices en los niños /as del Nivel Inicial de los Centros Catalino Braffet y María Altagracia Beevers Distrito 14-04, Samaná.

Como objetivos específicos se pretendió determinar las estrategias pedagógicas para la estimulación psicomotora en los niños y niñas del nivel inicial, así como también identificar los factores que influyen en el desarrollo de las actividades lúdicas y de igual forma, determinar el dominio que poseen las educadoras sobre el desarrollo psicomotriz y por último describir las competencias que desarrollan los niños y las niñas a través de la enseñanza lúdica.

La metodología a utilizar en esta investigación es el método inductivo-deductivo, ya que se partió de situaciones conocidas para sustentar el tema.

Esta investigación parte del hecho de que se hace notoria la insuficiente implementación de estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotriz que presentan las maestras del nivel inicial, ya que muchos niños llegan al primer grado sin las competencias pedagógicas necesarias para el desarrollo de todas sus habilidades, siendo la psicomotricidad un factor predominante en el desarrollo de competencias en los infantes. En la misma se abordarán, diferentes temas entre los que se pueden mencionar:

El Nivel Inicial, en el Sistema Educativo Dominicano. Como primera fase de la educación Dominicana está dirigida a la población entre 0 a 6 años. Este está coordinado con la familia y la comunidad hasta que el niño ingrese al primer grado de Educación Básica; con el objetivo de formar al ser humano como ser social, capaz de responder y participar objetivamente en las transformaciones de la sociedad en la que vive.

Las características del nivel inicial. En este nivel es donde el niño adapta la plataforma para desarrollarse en sus primeros pasos. Es importantes saber que anteriormente la educación de los niños y de las niñas era responsabilidad exclusiva de la familia, hoy en día la educación de los niños inicia desde los cinco años.

El nivel inicial, por la experiencias educativas que en este se propician (aprendizajes significativos en los alumnos y las alumna), posibilitan la construcción de conceptos, "modo de hacer", o procedimiento, valores y actitudes.

La presente investigación constituye un aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje del Nivel Inicial, de tal manera que beneficiará a las maestras del área, puesto que tendrán una plataforma para el empleo y ejecución de nuevas estrategias en su proceso pedagógico y para afianzar la enseñanza Lúdica.

Otro tema a tratar en esta investigación es el concepto del juego y su contribución. El juego es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo social,

la adquisición de saberes, la conformación de personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Según la enciclopedia Guía Escolar VOX (2001), el juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

Según Jiménez B (2002), la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

A través del juego se fomenta el aprendizaje infantil, se practican valores culturales y sirven para aprender rutinas interactivas que potencialicen las habilidades sociales, porque a través de este se disipan los problemas y en la mayoría de las ocasiones proporcionan diversión, entretenimiento y alegría

También se estarán tratando lo que son las estrategias pedagógicas, las cuales son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos.

En referencia a Cooper (2001). Se debe planificar tomando en cuenta los intereses de los niños y con un ambiente motivador para poder lograr y llevar los objetivos que necesitamos. Refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de la secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan.

Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias. Afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Del mismo modo se puntualizan las competencias que el niño del nivel inicial debe desarrollar para formar la base de su educación. Según el diseño del Nivel Inicial (pág. 99), estos deben alcanzar diferentes competencias como lo son la ética y Ciudadana, Comunicativa, Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico Resolución de problemas, Científica y Tecnológica, Ambiental y de Salud, Desarrollo Personal y Espiritual, Destreza, Confianza en sí mismo y Desarrollo de sus Potencialidades.

Del mismo modo se enfoca el concepto de psicomotricidad, es el proceso en el cual los niños coordinan los movimientos corporales, destrezas motora fina y gruesas.

Según la Guía Escolar VOX (2001), la define como la actuación de los niños y las niñas ante una respuesta que implica el dominio de su cuerpo, así como la capacidad de estructurar el espacio en que se realizaran los movimientos al hacer la interiorización y la atracción de todo el proceso global.

Otro aspecto que se estará tratando en esta investigación será el desarrollo psicomotor en el Nivel Inicial. Según el Plan Decenal de Educación en Acción Transformación Curricular en Marcha del Nivel Inicial (2000), el niño de 0 a 2 años presenta un desarrollo motor que procede de un patrón céfalo caudal, es decir, distribución descendente del crecimiento físico desde la cabeza hacia la parte inferior del cuerpo. El crecimiento se da primero en la región de la cabeza, luego en el tronco y finalmente en la región de las piernas.

Según Linares y Calderón, (2008), la afectividad y el vínculo están ligados a las normas de crianza donde se desarrollan hábito e interacción con la familia, grado de independencia y autonomía. De acuerdo con estos autores, consideran que el ambiente influye de manera directa sobre las personas, logrando fomentar

relaciones y favorecer la autonomía, la autoestima, la seguridad, así como la curiosidad cognitiva de los niños y las niñas. Se considera las condiciones socio-económica y culturales que determinan en el niño modelos conductuales específicos, valores sociales y religiosos, los que determinan así oportunidades de educación, estimulación y valores.

Mediante esta indagación se pudo notar que el juego muchas veces no es utilizado por muchos docentes para desarrollar las competencias que el infante la necesita. Esta investigación se constituye en un aporte al proceso de enseñanza aprendizaje del Nivel Inicial, de tal manera que beneficiaría a las maestras del área, puesto que tendrían una plataforma para el empleo y ejecución de nuevas estrategias en su proceso pedagógico y para afianzar la enseñanza Lúdica y contribuirá con la mejora de la educación dominicana.

Otro tema a tratar en esta investigación es el aprendizaje significativo, el cual es un conjunto de concepto e ideas que el individuo posee en determinado campo del conocimiento, de acuerdo a lo planteado por la Secretaria de Estado de Educación (Núñez 2001), Pág. 69, este ocurre cuando el alumno le da sentido a los objetos, hechos y conceptos que se le presentan, el cual promueve en los niños la percepción, imaginación, simbolización y el razonamiento.

Del mismo modo se puntualiza que el Aprendizaje significativo según Los Fundamentos Teoría y Práctica de la Educación inicial en la niñez, (De Lara 2012) es importante que para el enriquecimiento del desarrollo efectivo los niños desarrollen mejores destrezas en situaciones que estén en capacidad de comprender y que representen o signifiquen algo importante para ellos. Un contexto significativo es particularmente importante debido a que los niños se motivan más hacia el aprendizaje cuando están participando en actividades que les interesen.

Mediante el análisis de esta investigación se evidencia que las maestras, solo a veces en su planificación establecen estrategias y actividades que estimulan la

psicomotricidad. Lo que demuestra que las docentes de este nivel poseen conocimientos sobre psicomotricidad; sin embargo, tienen poco dominio sobre las estrategias que se deben implementar en el Nivel Inicial.

Otra conclusión a la que llegamos es que el ambiente (espacio físico) puede influir en el desarrollo de la competencia psicomotriz y lúdica. En la vida del niño, el ambiente debe ser favorable, ya que este influye de manera positiva o negativa en su desarrollo.

El resultado de este estudio es una propuesta que revela algunas estrategias que pueden ayudar a docentes y familiares a reconocer la importancia que tiene el juego como parte primordial en la vida de los discentes. En la misma, se busca analizar alternativas que permitan a su vez reconocer los efectos negativos que retrasan el aprendizaje de los niños, al tiempo que orienta a las docentes a aplicar lo que es el nuevo enfoque basado en el desarrollo de competencias, el cual promueve el que haya cambios en la educación dominicana y asimismo, nuevos retos tanto para el docente, como para los educandos.

CONCLUSION

A través de diferentes actividades Lúdicas los niños y niñas desarrollan todas sus potencialidades, como tal, el juego es de suma importancia en el desarrollo de los infante, se presentacomu una necesidad en la vida de los niños, le permite relacionarse con los demás, adquiriendo un desarrollo socio-emocional emotivo y las diferentes habilidades, que contribuirán en su vida ya de adulto. Es necesario que nuestros niños/as se desenvuelvan en un ambiente favorable que les permita, adquirir las competencias necesarias para poder explorar y manifestar sus potencialidades.

El niño siempre aprende y lo hace a través del juego, razón por la cual las maestras del Nivel Inicial deberían aplicar en su accionar diario, actividades utilizando como estrategia primordial, la lúdica.

Se debe adoptar el juego como parte importante para el desarrollo de las competencias psicomotrices, las cuales permitirán a los niños adquirir habilidades, destrezas, equilibrio y dominio propio de su cuerpo. Por tal razón las maestras son responsables a la hora de planificar una actividad utilizar estrategias adecuadas que estimulen a los infante saltar, correr y expresarse libremente.

Con relación a los resultados obtenidos según el diseño metodológico que se empleó en el tema de Investigación sobre la Influencia de la Enseñanza Lúdica en el Desarrollo de las Competencias Psicomotrices en los niños y niñas del Nivel Inicial, en los Centros Catalino Braffet y María Altagracia Beevers Distrito 14-04, Samaná, se pueden establecer las siguientes conclusiones:

Tomando en consideración el objetivo No. 1 Determinar las estrategias pedagógicas para la estimulación psicomotoras en los niños y las niñas del nivel inicial, se concluye que el 58% de las docentes a veces establecen estrategias pedagógicas para desarrollar la psicomotricidad. Se da a notar que el por ciento

mayor de las docentes no utiliza estrategias pedagógicas para estimular la psicomotricidad.

En cuanto a las Estrategias Pedagógicas el 50% de las directoras dijo estar totalmente de acuerdo con que las maestras deben implementar y planificar estrategias para desarrollar habilidades psicomotrices y realizar actividades de juego, al tiempo que el otro 50% estuvo de acuerdo.

En relación a las fichas aplicadas a los infantes el 45% contestó que salen al patio con su maestra a jugar. Decimos que es importante que la maestra realice actividades en el patio donde los niños puedan expresar todas sus potencialidades.

En el objetivo No 2. Identificar los Factores que Inciden en el Desarrollo de las actividades Lúdicas Psicomotrices de los niños y las niñas de cinco años, el 50% de las maestras y directoras contestó estar de acuerdo con que el ambiente incide en el desempeño de la Enseñanza Lúdica y el Desarrollo Psicomotriz.

En relación a la ficha aplicada a los niños dio como resultado que el 47% a veces realiza actividades de estimulación psicomotriz, de igual forma el 60% de los niños contestó que a veces se sienten a gusto cuando salen al patio.

Se observa además que en cuanto a las actividades lúdicas psicomotrices el 45% de la población encuestada, contestó que su maestra los induce a realizar diferentes tipos de juegos en el patio.

Se concluye en que el ambiente en la vida del niño debe ser favorable, ya que este influye de manera positiva o negativa, dejando huellas para toda la vida.

En el objetivo No. 3. Determinar el dominio que poseen las educadoras sobre el desarrollo psicomotriz en los niños y las niñas. En relación a este objetivo el 58%

de las encuestas dijo tener a veces dominio para provocar situaciones de aprendizajes que promueven el desarrollo motriz.

Se puede concluir diciendo que el porcentaje mayor de las maestras tienen poco dominio de lo que es el desarrollo psicomotriz en los niños y las niñas del nivel inicial.

En torno a esta variable las directoras opinan que todas las maestras tienen dominio sobre estrategias que promueven el desarrollo psicomotriz en los niños y las niñas del Nivel Inicial de sus escuelas. Esta aseveración por parte de las directoras hace notar que las mismas no tienen pleno conocimiento de las capacidades de sus maestras del nivel inicial, en el entendido de que las maestras opinaron tener poco dominio de las citadas estrategias de desarrollo psicomotriz.

En cuanto al objetivo No. 4. Determinar las competencias que desarrollan los niños y las niñas a través de la enseñanza lúdica. En torno a este objetivo el 50% de las docentes están de acuerdo que los niños y las niñas desarrollan las siguientes competencias: habilidades, nociones e independencia, confianza en sí mismo y desarrollan sus potencialidades.

En relación a este objetivo el total de las directoras encuestadas dijeron estar totalmente de acuerdo con que las maestras deben implementar la lúdica para favorecer el desarrollo de las competencias psicomotrices.

Concerniente a la ficha aplicada a los niños, el 47% respondió que a veces realiza diferentes actividades dentro del aula guiado por su maestra para desarrollar competencias. Partiendo de lo anterior, se concluye en que la maestra debe implementar actividades lúdicas para promover diferentes competencias en los niños y niñas del nivel inicial.

Partiendo del objetivo general, analizar la incidencia de la enseñanza lúdica en el desarrollo de las competencias psicomotrices en los niños/as del nivel inicial en los

centros Catalino Braffet y María Altagracia Beevers Distrito 14-04, Samaná, 2014-2015.

Se concluyediciendo que la enseñanza lúdica incide en el desarrollo de las competencias psicomotrices, en vista de que los espacios físicos y los recursos recreativos de los centros antes mencionados, no están acorde para realizar las actividades lúdicas psicomotrices.

Las maestras del nivel inicial deben favorecer el juego, no solo como un momento específico de la rutina en el nivel inicial, sino que todas las situaciones de aprendizaje deben tener carácter lúdico, propiciando la autonomía, la alegría, el disfrute, la creatividad y el buen humor orientado siempre a conseguir las competencias nivel.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Basedas, E. y Sole, H. (2003). *Aprender a enseñar en educación infantil*. Argentina, Editora CCS.
- Carrasco y Etal. (2007-2008). *Desarrollo de competencias en el segundo ciclo del Nivel Inicial en relación con los juegos como medios Educativo para el aprendizaje. (Monografía)*.
- Castenela. (1999). *Estrategias de aprendizaje*, consultado 12 de agosto 2015, www.rugfi.org.cl
- Diseño Curricular, Nivel Inicial. Versión Preliminar, Santo, D.N., 2013.pag. 45
- Aprendizaje Significativo. Conferencia Mundial sobre la educación superior el siglo XXI(1998)*.Documento en Línea, consultado el 15 de agosto 2015, <http://www.unesco.org>
- Cohen, de L. H. (2012). *Los Fundamentos: teoría y práctica de la educación inicial en la Niñez*, 1ra. Ed. San José C.R. Coordinación Educativa Cultural Centroamericana (CECC/SICA)
- Chacón, C. (2000). *Estrategias didácticas*. España: Escuela Española. Diseño Curricular, Nivel Inicial. Versión Preliminar, Santo, D.N., 2013.Pag. 64
- Diseño Curricular Nivel Inicial Santo Domingo (2014) pag.84. *El ambiente* Diseño Curricular, Nivel Inicial. Santo Domingo, D.N. 2014. Pag. 65.
- Di Sante, E. (1996). *Psicomotricidad y Desarrollo Psicomotor del Niño y niña en Edad Preescolar*. Caracas: Fondo Editorial Tropikos.
- Diseño Curricular. (2013). Nivel Inicial. Versión Preliminar, Santo, D.N. pag.17
- Diseño Curricular. (2014). Nivel Inicial, Santo Domingo, D.N.
- Enciclopedia de la Educación Infantil. (1993) *Recursos para el desarrollo del currículo*. Ediciones Santillana Infantil. España.1595pp.*Enfoques Educativos*. Recopilado 15 de agosto 2015. <http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques>
- Fonseca, V. da. (1998). *Manual de Observación Psicomotriz*. Editorial INDE. Barcelona.
- Guía escolar VOX (2001). *Ciencias Medioambientales Salud Educación física y deportes*. Decimotercera edición.

García, A. y Llull, J. (2009). *El Juego Infantil y Su Metodología*. Madrid, España: Ediciones Editex.

Guzmán. Ana y Calderón, Milagro. *Orientación Didáctica*, pag. 48.

Huerta, J. (2000). *Estrategias Pedagógicas*, recopilado en línea el 11 de Febrero 2015, <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

Hans, Cohen. Los fundamentos. *Teoría y práctica de la educación inicial en la niñez*.

Hernández Sampieri Roberto y Etal. (1994). *Metodología de la investigación* McGraw-Hill Interamericana. México, D. F.

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio *¿Qué es la psicomotricidad?*, Recopilado el 23 de febrero 2015, <http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/index.htm>

Marcelo C. y Vaillant D. (2009). *Desarrollo Profesional Docente*. 2da. Ed. Madrid, España, Graficas San Pancracio.

Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre. *Desarrollo humano, pobreza y desigualdades*. Manuales sobre cooperación y desarrollo. Febrero de 2013.

Pechansky de B. L. y Hebe S. de P. (2004) *El Nivel Inicial Orientaciones para la Práctica*. 1ra. Ed. Buenos Aires, Colihua.

Psicomotricidad Infantil (16 de diciembre de 2010), recopilado 18 de agosto 2015, <http://psicoinfantilfisica.blogspot.com/>

Plan Decenal de Educación en Acción Transformación Curricular en Los Centros Educativos (2000), *¿Cómo promover la transformación curricular en los centros educativos?*, (1ra Ed). República Dominicana: papelería Josué, C por A

Retamal, L. (2008). *Importancia del juego en el desarrollo integral infantil*. (1ra Ed.) Madrid España

Secretaria de Estado de Educación Institucional de Formación y Capacitación del Magisterio (2013). *Planificación efectiva de la labor Docente y manual del Docente y la Docente del nivel Básico*. Santo Domingo, D, N.

Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-práctico*. México: Trillas.

Waichman, A. (2000). *Herramientas de pensamiento*. España: Siglo XXI.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

Para consultar el texto completo de esta tesis debe dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

Dirección

Biblioteca de la Sede – Santiago

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana
809-724-0266, ext. 276; biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana. Tel.: 809-483-0100, ext. 245. biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.
809-584-7021, ext. 230. biblioteca@uapa.edu.do