



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

LICENCIADO EN PSICOPEDAGOGÍA

TEMA

LA LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO
COSQUILLITAS DE FELICIDAD, PERIODO LECTIVO 2018 – 2019

TUTOR

Mg. NATALIA MANJARRÉS ZAMBRANO

AUTORES

MARJORIE ALEXANDRA GUARTATANGA BAJAÑA

ANA BEATRIZ MONTALVO ARMAS

GUAYAQUIL

2019



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

La lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019

AUTOR/ES:

Guartatanga Bajaña Marjorie Alexandra
Montalvo Armas Ana Beatriz

REVISORES O TUTORES:

Mg. Natalia Manjarrés Zambrano

INSTITUCIÓN:

Universidad Laica Vicente Rocafuerte de
Guayaquil

Grado obtenido:

LICENCIADO EN PSICOPEDAGOGÍA

FACULTAD:

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA:

PSICOPEDAGOGÍA

FECHA DE PUBLICACIÓN: 2019

N. DE PÁGS.: 116

ÁREAS TEMÁTICAS:

Formación del Personal Docente y Ciencias de la Educación.

PALABRAS CLAVES:

Motricidad gruesa, lúdica, juego.

RESUMEN:

La presente investigación se refiere a la lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, está enfocado en el fortalecimiento del equilibrio, coordinación y lateralidad, que son parte de los elementos de la motricidad gruesa, y son las áreas que requieren un reforzamiento para un correcto desarrollo

evolutivo. Es decir, se estimula en los infantes sus habilidades cognitivas, habilidades motoras, percepciones sensoriales, seguridad y relaciones interpersonales, por medio de las actividades que aquí se presentan, las mismas que redundarán asertivamente en la adquisición de posteriores conocimientos.

Los docentes también son beneficiados con esta investigación, ya que sus herramientas pedagógicas para un aprendizaje significativo serán mayores gracias a la guía de actividades lúdicas que enriquecerán las habilidades motrices de sus estudiantes, con el fin de que las clases sean creativas e innovadoras logrando que la atención del niño sea eficaz.

N. DE REGISTRO:	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL:		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES: <ul style="list-style-type: none"> - Marjorie Alexandra Guartatanga Bajaña - Ana Beatriz Montalvo Armas 	Teléfono: 0992994964 0999395960	E – mail: mayito19952012@hotmail.com anandabea@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

MSc. Georgina Hinojosa Dazza

DECANA

Teléfono: 2596500 EXT. 217

DECANATO

E- mail: gchinojosad@ulvr.edu.ec

MSc. Giovanni Freire Jaramillo

DIRECTOR DE LA CARRERA

Teléfono: 2596500 EXT. 219

DIRECCIÓN

E- mail: gfreirej@ulvr.edu.ec

CERTIFICADO DE SIMILITUDES



Urkund Analysis Result

Analysed Document: TESIS DIC. 5 2018.docx (D45088172)
Submitted: 12/5/2018 6:20:00 PM
Submitted By: nmanjarresz@ulvr.edu.ec
Significance: 5 %

Sources included in the report:

bloc de tesis.docx (D31538265)
EI-T-GY-0073.docx (D40710135)
<http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>
<http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-2.html>
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/10780/1/T-ESPE-049068.pdf>
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2016/05/42/Enriquez-Mirsa.pdf>
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20%20C3%BAadica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>
http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2871/1/T-UTB-FC/SE-SECED-EBAS-000066.pdf>

Instances where selected sources appear:

31

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Las estudiantes egresadas MARJORIE ALEXANDRA GUARTATANGA BAJAÑA y ANA BEATRIZ MONTALVO ARMAS declaramos bajo juramento, que la autoría del presente trabajo de investigación, corresponde totalmente a los/as suscritos/as y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos nuestros derechos patrimoniales y de titularidad a la UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL, según lo establece la normativa vigente.

Este proyecto se ha ejecutado con el propósito de estudiar La lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del centro educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019.

Autor(es)



MARJORIE ALEXANDRA GUARTATANGA BAJAÑA

C.I. 0921164653

ANA BEATRIZ MONTALVO ARMAS



C.I. 1713980785

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor(a) del Proyecto de Investigación LA LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO COSQUILLITAS DE FELICIDAD, PERIODO LECTIVO 2018 – 2019, designado por el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad LAICA VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas en sus partes el Proyecto de Investigación titulado: “LA LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO COSQUILLITAS DE FELICIDAD, PERIODO LECTIVO 2018 – 2019”, presentado por los estudiantes MARJORIE ALEXANDRA GUARTATANGA BAJAÑA y ANA BEATRIZ MONTALVO ARMAS como requisito previo, para optar al Título de Licenciadas en Psicopedagogía, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:



NATALIA MANJARRÉS ZAMBRANO

C.I: 0909744898

AGRADECIMIENTO

Me gustaría agradecer:

Para empezar a Dios, por darme la oportunidad de estar un día más en este mundo para cumplir metas y objetivos, que me ayuden a formarme tanto en la parte emocional, espiritual y social.

En segunda instancia a mi mamá Sonia, por confiar en mí, guiarme, apoyarme y brindarme la oportunidad de progresar constantemente para ser una persona de bien. Además, de ser sencilla e humilde, me ayudó a valorizar cada cosa por más pequeña que sea. Definitivamente, sólo puedo decirle gracias por todo y te amo.

Asimismo a mi papá Pablo, porque a pesar de no estar presente, siempre lo tengo conmigo.

También a mi novio Adrián, por ser paciente, comprensible, atento y consentidor de todos mis caprichos; indiscutiblemente lo quiero, se ha vuelto una pieza esencial en mi camino.

Por otra parte a mi negrita Emily, por su amistad desinteresada que me brindó Dios para no ser tan confiada de todo mundo. Gracias amiga mía, por los consejos y los momentos compartidos que son un tesoro.

Luego a mi amiga Anita, por estar conmigo en los momentos felices y difíciles, así sean los más pequeños o dificultosos que no sean impedimento para dejarme desvanecer ante cualquier situación.

Hay que mencionar, además a la Mg. Natalia Manjarrés Z. por direccionarnos, guiarnos enseñarnos, y darnos las técnicas o herramientas para culminar este trabajo de investigación.

Finalmente, tengo que agradecerles a todos brindan un granito de arena a mi progreso como ser humano.

Marjorie Alexandra Guartatanga Bajaña

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, quién es mi fuerza y apoyo, por cada bendición, guía y luz en mi camino.

Swami, quién me ha dado la paciencia, tolerancia y fuerza para levantarme y continuar hasta culminar cada meta y objetivo en mi vida.

A mi mamá, ella es la mujer que siempre ha dado todo por sus hijos y me ha enseñado mucho, por ella, su apoyo y confianza en mí, soy quién soy ahora.

Mi padre, a quién siempre le siento presente y su amor nunca nos abandona.

Mis hermanos y hermanas, quienes representan la fuerza y el valor en mi vida.

Mis sobrinas y sobrinos, son mi motivación.

Mi esposo, por quién con su amor y apoyo he logrado culminar esta etapa en mi vida.

Mi bella hija Ananda, quién lo es todo para mí, ella es mi fuerza, luz, motivación y amor.

Mi bebé, mi regalo de Dios.

Mi amiga Marjorie, gracias a quién con paciencia y sus conocimientos hemos logrado culminar esta etapa sin permitir que las TICs nos lo impidan.

Mi primo Gonzalo y sus consejos.

Doy gracias a todas las personas quienes de una u otra manera me han apoyado y han confiado en mí.

GRACIAS.

Ana Beatriz Montalvo Armas

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado con mucho amor:

Para empezar a Dios, por darme fuerza y sabiduría para seguir adelante a pesar de las adversidades.

Después a mi mamá, papá, novio, amigos y familiares, gracias a su apoyo incondicional, esfuerzo y amor por ayudarme en ser una mejor persona cada día.

Definitivamente, doy gracias por guiarme en mi camino por el sendero del bien y apoyarme en cada decisión.

Marjorie Alexandra Guartatanga Bajaña

DEDICATORIA

Se lo dedico a Dios, la fuerza y guía para superar cada obstáculo.

A mi familia completa, madre, padre, esposo, hijos, hermanos, hermanas, sobrinas y sobrinos; pilares en mi vida, fortaleza y motivación.

Gracias a su amor y confianza. He logrado completar y culminar cada una de las metas propuestas y sé que siempre tendré su apoyo en mi vida.

Los amo.

Ana Beatriz Montalvo Armas

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Portada.....	I
Repositorio Nacional en Ciencia y Tecnología	II
Certificado de Similitudes	V
Declaración de Autoría y Cesión de Derechos Patrimoniales.....	VI
Certificación de Aceptación del Tutor.....	VII
Agradecimiento.....	VIII
Agradecimiento.....	IX
Dedicatoria	X
Dedicatoria	XI
Introducción.....	1
Capítulo I.....	3
1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.3 Formulación del Problema	4
1.4 Sistematización del Problema.....	4
1.5 Objetivo General.....	4
1.6 Objetivos Específicos.....	4
1.7 Justificación.....	5
1.8 Delimitación del problema.....	6
1.9 Idea a defender.....	6
1.10 Línea de investigación institucional / facultad	7
Capítulo II.....	8
2.1 Marco Teórico	8
2.1.1 La Lúdica	10
2.1.2 Objetivo de la lúdica en el aprendizaje motriz	11
2.1.3 Ventajas de la lúdica	12
2.1.4 Sugerencias para la práctica de la lúdica en el aprendizaje del niño	12
2.1.5 Factores que contribuyen a las actividades lúdicas	13
2.1.6 Fases de la lúdica	14
2.1.7 Dimensiones de la lúdica	15
2.1.8 Lúdica y sistema neuronal.....	15
2.1.9 Metodología.....	16

2.1.10	El juego	17
2.1.11	Clasificación del juego.....	17
2.1.12	Motricidad	19
2.1.13	Áreas de la Motricidad.....	20
2.1.14	Motricidad Gruesa	20
2.1.15	Desarrollo evolutivo de la Motricidad Gruesa	22
2.1.16	Elementos de la Motricidad Gruesa.....	24
2.1.17	Beneficios e importancia para el desarrollo de la Motricidad Gruesa.....	25
2.1.18	Factores que originan dificultades en la motricidad gruesa	25
2.1.19	Motricidad gruesa y neurología.....	26
2.1.20	Motricidad gruesa y lúdica	27
2.2	Marco Conceptual.....	27
2.3	Marco Legal	30
2.3.1	Convención sobre los Derechos del Niño. Tratado Internacional de las Naciones Unidas. Unicef (1989).....	30
2.3.2	Constitución de la República del Ecuador	31
2.3.3	Código de la Niñez y Adolescencia.....	33
2.3.4	Ley Orgánica de Educación Intercultural	34
2.3.5	Ley Orgánica de Cultura Física	34
Capítulo III	36
3.1	Metodología.....	36
3.2	Tipo de investigación.....	36
3.2.1	Investigación bibliográfica:.....	36
3.2.3	Investigación de campo:.....	37
3.3	Enfoque	37
3.4	Técnicas e instrumentos	37
3.4.1	Entrevistas:	38
3.4.2	Encuestas:.....	38
3.4.3	Ficha de Observación:.....	38
3.4.4	Guía Portage:.....	38
3.5	Población.....	39
3.6	Muestra.....	39
3.7	Análisis de resultados	41
3.7.1	Análisis de la encuesta a los padres de familia	41
3.7.2	Ficha de Observación.....	47

3.7.3	Análisis e interpretación de la Guía Portage	48
3.7.4	Entrevista aplicada a las docentes	51
3.7.5	Entrevista aplicada a la Directora.....	53
3.7.6	Cuadro de resultados.....	54
Capítulo IV	55
4.1	Título de la propuesta.....	55
4.2	Objetivo general de la propuesta	55
4.3	Objetivos específicos de la propuesta.....	55
4.4	Esquema de la propuesta.....	55
4.5	Desarrollo de la propuesta.....	57
4.6	Producto/Beneficio	88
4.6.1	Producto	88
4.6.2	Beneficio	88
Conclusiones	89
Recomendaciones	90
Referencias Bibliográficas	91
Anexos.....	96

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1	Factores que aportan las actividades lúdicas	13
Tabla 2	Desarrollo evolutivo de la Motricidad Gruesa	22
Tabla 3	Muestra y población	40
Tabla 4	El juego como un factor importante en el desarrollo del niño	41
Tabla 5	El juego permite un mejor desenvolvimiento	42
Tabla 6	Juegos deportivos	43
Tabla 7	El celular como instrumento de juego	44
Tabla 8	Falta de juegos recreativos.....	45
Tabla 9	Tiempo de recreación con sus hijos	46
Tabla 10	Ficha de Observación	47
Tabla 11	Guía Portage.....	48
Tabla 12	Entrevista a docentes	51
Tabla 13	Cuadro comparativo	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Factores que originan dificultades en la Motricidad Gruesa	26
Figura 2: El juego como un factor importante en el desarrollo del niño.....	41
Figura 3: El juego permite un mejor desenvolvimiento.....	42
Figura 4: Juegos deportivos	43
Figura 5: El celular como instrumento de juego.....	44
Figura 6: Falta de juegos recreativos	45
Figura 7: Tiempo de recreación con sus hijos	46
Figura 8: La lúdica y su incidencia en la motricidad gruesa	56

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Aplicación guía portage	96
Anexo 2: Aplicación de entrevista a Docentes	96
Anexo 3: Aplicación de la entrevista a la Directora de la Institución	96
Anexo 4: Entrevista a la Directora.....	97
Anexo 5: Entrevista a los docentes	98
Anexo 6: Encuesta a los padres de familia.....	99
Anexo 7: Guía Portage	100
Anexo 8: Ficha de Observación de la Institución	101

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la lúdica, el juego y la estimulación, se ha convertido en uno de principales recursos pedagógicos en el ámbito educativo, al momento de potenciar las habilidades cognitivas, motoras y sociales. Además, los docentes, padres y madres de familias tienen la labor de estimular las destrezas de los niños para fortalecer su desarrollo biopsicosocial.

La lúdica en la primera infancia es una herramienta pedagógica idónea que permite estimular la motricidad gruesa en los niños, porque facilita la adquisición de destrezas, para conseguir un buen desarrollo a largo plazo. El presente proyecto de investigación está encaminado hacia el estudio de las variables; lúdica y motricidad gruesa que se puntualiza cuatro capítulos que serán detallados a continuación:

Capítulo I: Se determina el tema a investigar junto con el planteamiento, formulación y sistematización del problema a la cual se quiere llegar con el estudio que permite observar los objetivos generales y específicos a conseguir, relacionado con el tema “La lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019”. Además, se encuentra la justificación, delimitación del problema, idea a defender y finalmente la línea de investigación institucional o de la facultad.

Capítulo II: Es la presentación de información de las teorías en base a las variables que ayudan a fortalecer el proyecto de investigación, enfatizando a diferentes autores especialistas en el tema que contribuyen a la fundamentación de la lúdica y motricidad gruesa. También, en este apartado se encuentra un marco conceptual y legal.

Capítulo III: Es comprendido por el desarrollo de la metodología, la cual permite escoger el tipo investigación y enfoque adecuado, por otra parte se seleccionan las técnicas e instrumentos apropiados para la población y muestra de estudio, con el fin de recolectar información necesaria que llevan al análisis de los resultados.

Finalmente en el **capítulo IV**, se presenta la propuesta que está constituida por una guía de estrategias lúdicas dirigida a las docentes, orientada a estimular la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

La lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019.

1.2 Planteamiento del Problema

Los niños que presentan desventajas en el desarrollo de sus habilidades motoras pueden evidenciar complicaciones en su vida futura, en su interacción con el entorno para lograr una vida proactiva. Cuando el ambiente es desfavorable y no proporciona beneficios que estimulen al niño, se pueden afectar sus capacidades y en un futuro presentarse dificultades en la coordinación, equilibrio, motricidad sea esta fina o gruesa, entre otros.

Dentro de la Unidad Educativa Cosquillitas de Felicidad, las docentes del nivel Inicial II han encontrado varias falencias en el desarrollo motriz de algunos de sus niños, por ejemplo se ha observado que mantienen dificultades para mantener un buen equilibrio al momento de realizar las actividades recreativas durante la materia educación física, por lo que es importante mencionar que si su desenvolvimiento es negativo en esta área podría no alcanzar una madurez eficaz en sus posteriores etapas. Además existen otros aspectos donde las maestras dan suma importancia al reforzamiento de estas habilidades como son la coordinación y la lateralidad, debido a la falta de motivación en los niños. Es decir, que sin una adecuada estimulación los niños no lograrán un buen desenvolvimiento en sus próximas etapas de aprendizaje, como es el proceso de la lecto-escritura. Cabe recalcar que la educación inicial juega un papel preponderante ya que es la base fundamental donde se deben de fortalecer todas las áreas.

Es por ello que este trabajo tiene como finalidad definir sistemáticamente cuales son las actividades lúdicas que van a favorecer el desarrollo del área en estudio, destacando la importancia del juego en el proceso con actividades enmarcadas dentro de una guía para fortalecer el trabajo del docente.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo incide la lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de edad del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019?

1.4 Sistematización del Problema

1. ¿Por qué es necesario estimular la motricidad gruesa en los niños?
2. ¿Cómo afecta la ausencia de la lúdica en las habilidades motrices en los niños de 4 a 5 años?
3. ¿Qué tipo de metodologías lúdicas se pueden implementar para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019?
4. ¿Qué parámetros debe tener un sistema de estrategias lúdicas para favorecer la motricidad gruesa en los niños?
5. ¿Cómo sensibilizar a la comunidad educativa en la necesidad de trabajo con la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años?
6. ¿De qué manera se puede integrar a los padres de familia y docentes en actividades lúdicas que estimulen la motricidad gruesa de los niños?

1.5 Objetivo General

Analizar la importancia de las actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad.

1.6 Objetivos Específicos

- Sistematizar los referentes teóricos sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.
- Detectar los factores que originan dificultades en la motricidad gruesa.

- Elaborar una guía de estrategias lúdicas dirigida a los docentes para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019.

1.7 Justificación

Las autoras de esta investigación, buscan reafirmar la importancia de la lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que mediante esta el niño alcanza su autonomía e independencia dentro de su ambiente, y además podrá lograr estimular sus habilidades cognitivas, habilidades motoras, percepciones sensoriales, seguridad y relaciones interpersonales las mismas que redundarán asertivamente en la adquisición de posteriores conocimientos.

En el Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, las docentes han observado falencias durante el desarrollo de ciertos estudiantes en las áreas de equilibrio, coordinación y lateralidad, además de reconocer que ellas, durante las clases, no realizan actividades recreativas que ayuden a fortalecer el área motriz en los niños. En base a esto es necesario considerar las diferentes teorías que expresan los beneficios de la lúdica y lo que produce la aplicación de técnicas variadas en la educación.

El desarrollo de la motricidad gruesa se apoya de actividades lúdicas, recreativas y motoras con el propósito de favorecer las habilidades motrices que son andamios para su futuro; es prioritario darle la importancia necesaria al desempeño de la motricidad gruesa para alcanzar un armónico desarrollo en la motricidad fina que será esencial en el proceso lecto escritor en los años posteriores de Educación Básica. Los padres y madres de familia influyen responsablemente en el proceso de orientar y guiar, para un buen fortalecimiento de los movimientos, con una correcta interacción del entorno utilizando materiales concretos y abstractos.

Este trabajo busca tener un impacto positivo a fin de proporcionar estrategias innovadoras para enriquecer la metodología aplicada en el aula como fuera de ella, por parte de los docentes,

en busca que la clase no se enfoque en actividades pasivas sino, también en la práctica de recursos recreativos que logren un adecuado proceso de la infancia, para alcanzar lo señalado en el currículo emitido por el Ministerio de Educación, en gestionar la inclusión socio educativa a la diversidad como base del desarrollo biopsicosocial.

1.8 Delimitación del problema

- **Unidad Responsable:**

Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil

- **Personas responsables:**

- Marjorie Guartatanga Bajaña
- Ana Montalvo Armas.

- **Campo:**

Educación

- **Área:**

Psicopedagogía

- **Sector:**

Norte de Guayaquil

- **Población:**

Niños de 4 a 5 años del Centro Educativo “Cosquillitas de Felicidad”

- **Delimitación espacial:**

Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad.

- **Delimitación temporal:**

La investigación se la realizará con los niños/as, periodo lectivo 2018 – 2019.

1.9 Idea a defender

La participación activa de los niños en las diferentes actividades lúdicas favorece al desarrollo de la motricidad gruesa.

1.10 Línea de investigación institucional / facultad

Este trabajo responde a la línea de investigación inclusión socio educativa, atención a la diversidad, con la sub línea desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Marco Teórico

El presente estudio investigativo ha recopilado información de diferentes autores, estos coinciden en el uso de la lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de edades tempranas, puesto que estas técnicas de estimulación son fundamentales dentro de su periodo de crecimiento. Posteriormente, se dará a conocer un breve resumen de los trabajos de investigación de los especialistas concerniente a las variables motricidad gruesa y lúdica.

Los estudios de Corredor Saenz & Rios Aldana (2013) en su trabajo de investigación “Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 103 del Colegio el Porvenir I.E.D”, está orientada a fortalecer los patrones básicos del movimiento, mediante el juego se podrá optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, con el fin de alcanzar un mejor desenvolvimiento en su entorno.

Por estas razones los investigadores decidieron emplear una metodología eficaz en su población de estudio para la recuperación de los patrones básicos del movimiento, por lo que propusieron que las actividades sean explotadas en la cotidianidad del niño como gatear, correr, saltar y mantener equilibrio lo que ayudo a reforzar su motricidad gruesa.

Alvear Latorre (2013) en su estudio “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” de la Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, periodo 2011 - 2012”, plantea la sensibilización de los padres y madres de familia, docentes y comunidad educativa, en la utilización del juego en los niños de 5 a 6 años para un correcto progreso de la motricidad gruesa. Además, aplicó a su muestra encuestas y test, mismas que reflejaron que los docentes no utilizan la herramienta del juego como un recurso pedagógico dentro y fuera del aula, indispensable para el desarrollo del aprendizaje y expone diferentes técnicas que ayuden a la motricidad gruesa del niño mediante la lúdica.

Teniendo en cuenta a Baque Guale (2013), presenta las “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fisco Misional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013 – 2014”. En donde el propósito de dicha investigación es establecer actividades lúdicas para identificar las particularidades en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer año de básica con la intención de realizar una estimulación correcta y la utilización de técnicas adecuadas.

Dicho lo anterior, las principales anomalías en su población de estudio fueron complicaciones en el equilibrio, lateralidad y coordinación, por lo que se evidenció la falta de estimulación para desarrollar su potencial. Además, dentro del hogar se encuentran situaciones en la que los niños no acatan instrucciones y tienden a tener una vida sedentaria.

Los presentes investigadores Gómez Rodríguez, Molano, & Rodríguez Calderon (2015) en su análisis llamado “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga”, ponen a la lúdica como una herramienta pedagógica, en la actualidad es considerada como un recurso para captar la atención del niño, logrando favorecer la adquisición de posteriores conocimientos. De modo que el aprendizaje adquirido provenga de un ambiente propicio para nuevas enseñanzas.

Desde el punto de vista de Lopez Saavedra (2016) en su estudio denominado “Aplicación de juegos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años en la Institución Pública 215, Trujillo 2016”, sostiene que el juego es una herramienta didáctica; por medio de la práctica logra estimular y mejorar la motricidad gruesa en los niños para su armónico desarrollo. Es decir, mediante la aplicación de juegos enfocados al mejoramiento de la motricidad

Citando a Oña Paredes (2014) con su propuesta “Desarrollo de la motricidad gruesa con niños de 3 a 4 años. Estudio de caso en las aulas de maternal del Jardín de la Fantasía”, prioriza la motricidad gruesa en los niños para después efectuar diferentes estrategias que favorecerán al desarrollo, capacidades e individualidades.

Por esta razón, varios especialistas infieren que el juego es una herramienta empleada de forma grupal e individual, en la que el niño es capaz de gozar su entorno y al mismo tiempo expresar sus destrezas cognitivas y motrices. Es decir, al utilizar esta metodología lo ayudará en sus dificultades motoras de manera dinámica e interactiva, teniendo en cuenta su etapa y necesidad individual.

2.1.1 La Lúdica

La lúdica proviene del término Ludus que en latín significa juego, este está ligado a la diversión e interacción con su entorno para relacionarse con actividades de esparcimiento que ayuden a involucrarse con la creatividad y conocimiento a fin de tener buenas relaciones interpersonales. Resumiendo a varios pensadores se infiere que la infancia es una etapa en la que el niño disfruta a través del juego, por medio de esta actividad satisface la interacción con el mundo de los adultos, logrando así un aprendizaje óptimo. Por ende, se recopiló información de diferentes teóricos especialistas de esta terminología.

Para (Buenahora & Millám, 2011, p. 51) en la revista denominada La lúdica como estrategia pedagógica en la educación superior cita a (Jimenez V, 2009) e indica que es "... como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad"

Por consiguiente, la lúdica es un proceso propio del ser humano en el adquiere una experiencia favorecedora a su desarrollo biopsicosocial. Es decir, lúdica ayuda hacia un avance evolutivo desde la cotidianidad del niño, la cual se relaciona con sus habilidades motrices y cognitivas. El juego también origina cambios significativos en la psiquis infantil, por lo que en ocasiones suele apoyarse con la ayuda de objetos sustitutos similares a su realidad. Maria Montessori sostiene que:

Nadie puede ser libre a menos que sea independiente; por lo tanto, las primeras manifestaciones activas de libertad individual del niño deben ser guiadas de tal manera que a través de esa actividad el niño pueda estar en condiciones para llegar a la independencia. (Ruiz Vidorreta, 2014, p. 374)

Es decir, la lúdica tiene como fin en la personalidad del niño crear un pensamiento crítico y autónomo ante los problemas con resoluciones eficaces dentro de un margen de cooperación y relaciones interpersonales. A continuación, Baque Guale (2013) cita a Vygotsky, este afirma que “el niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.” (p. 18). En otras palabras, el juego es una reproducción de su entorno lo que le permite aprender de forma creativa, y así escoger las herramientas necesarias para una buena vida social en su adultez.

Por ello, Jerome Bruner expresa que “los estudiantes deben ser animados a descubrir el mundo y las relaciones por sí mismos.” (Rodríguez Manosalva, 2017, p. 48). Esto quiere decir, que el niño por medio de su vivencia recolecta nuevas sensaciones que son almacenados dentro de su cerebro y así adquirir diferentes conocimientos, imprescindibles para su supervivencia en su entorno.

Resumiendo lo planteado, estos autores tratan de explicar al juego como una actividad propia del ser humano, en el cual adquiere destrezas físicas, motoras, sociales, cognitivas y culturales. Además, el entorno y las relaciones entre sus pares proporcionan estímulos necesarios para su óptimo crecimiento.

2.1.2 Objetivo de la lúdica en el aprendizaje motriz

La lúdica es una herramienta positiva dentro del proceso de aprendizaje, aporta en el desarrollo y aprendizaje del niño de una manera dinámica e interactiva. Adicionalmente, mantiene sus objetivos dentro del proceso de enseñanza y estos son:

- Fomentar la confianza y el trabajo cooperativo.
- Concienciar al niño que el juego es una herramienta para alcanzar nuevos aprendizajes.
- Favorecer la actividad física para una vida sana.

2.1.3 Ventajas de la lúdica

En la actualidad, existen altas demandas o exigencias en el deseo de que los niños estén estimulados para la obtención de un aprendizaje óptimo. Por lo tanto, la lúdica se enfoca en las siguientes ventajas:

- Favorece la búsqueda y exploración de su entorno con el fin de la comprensión e interrelación del mismo.
- Aporta al desarrollo integral del niño.
- Aumenta la capacidad de atención y cooperación de sus semejantes.
- Permite la integración y promueve los valores dentro del grupo.
- Proporciona una mejora en la participación de aquellos estudiantes introvertidos.
- Fomenta la participación en conjunto del docente con el niño.
- Promueve el desarrollo y la retroalimentación.

Debemos recordar que todo exceso puede ser perjudicial y es bueno colocar reglas o límites comprensibles, igualmente el guía debe permanecer atento durante las actividades al realizarlas.

2.1.4 Sugerencias para la práctica de la lúdica en el aprendizaje del niño

Es importante recalcar estas pautas necesarias para una previa observación y correcto desarrollo de las actividades lúdicas, entre otras que podrían aparecer en el momento de ejecutar las actividades. Por ejemplo:

- Un ambiente propicio.
- Incitar la motivación durante los ejercicios, para evitar agotamiento y cansancio.
- Tomar las debidas precauciones en el cuidado de la alimentación para iniciar las actividades.

2.1.5 Factores que contribuyen a las actividades lúdicas

De acuerdo con (Piedra Vera, 2018, pp. 102 - 105), destaca los factores que contribuyen a las actividades lúdicas para beneficiar a los niños, docentes, ámbito educativo y entorno. A continuación, se mencionan estos componentes.

Tabla 1

Factores que aportan las actividades lúdicas

Factores que aportan las actividades lúdicas
• Autoconfianza
• Autonomía
• Experimenta con la naturaleza
• Goce
• Disfrutar aprendiendo
• Participación
• Colectividad
• Entretenimiento
• Sensibilizar docentes
• Sensibilizar alumnos
• Aprendizaje agradable y participativo
• Descubrimiento de destrezas y debilidades
• Dinamiza la enseñanza – aprendizaje
• Herramienta de uso diario
• Formación Integral

Fuente: (Piedra Vera, 2018)

Elaborado por: Guartatanga, M.; Montalvo, A. (2019)

2.1.6 Fases de la lúdica

Para Jimenez Vélez (2013) en la revista llamada La lúdica y los nativos digitales pp. 49-57 menciona las fases de la lúdica e indica que no solo es juego sino que es una experiencia con su entorno porque busca darle un sentido a su existencia. Por ello, este proceso hace uso del sistema límbico y segrega sustancias químicas, tales como, serotonina, dopamina, entre otras, que lo llevan al disfrute del mismo. El autor menciona cuatro fases para comprender esta terminología.

Para empezar, la fase primaria o impulso lúdico e iniciación, está relacionada con las emociones que nos ayudan a disfrutar el juego colectivamente con el cuerpo. Estas emociones impulsan un estímulo para dar comienzo a la espontaneidad en el niño, al generarse la actividad en el ser humano se coloca en la balanza las reglas y la libertad para no originar rigidez en el ambiente sino un disfrute hacia un aprendizaje placentero. Además, en esta etapa se produce una hormona llamada oxitocina que ayuda al niño a liberarlo de la tensión de su entorno para provocar un momento de relajación.

La fase secundaria o también llamado goce y placer, se refiere a un proceso biológico - químico que se produce en el sistema nervioso central para generar impulsos en todo el cuerpo. Se debe agregar que, cuando el ser humano está en contacto con su entorno se involucra con diferentes estímulos que generan reacciones benefactoras para su desenvolvimiento y aprendizaje.

Además, la fase terciaria o estimulación multisensorial y sensorial, es la percepción del estímulo que llega al sistema nervioso como un reflejo que da origen a una respuesta o reacción química en el cuerpo para dar movilidad. Es decir, a través de la lúdica el ser humano experimenta un estado de goce y placer que le permitirá emplear sus órganos sensoriales para trabajar holísticamente.

Luego, la cuarta fase o experiencia de liberación y de descarga, es la producción de neurotransmisores que provoca un momento de tranquilidad o control en todo el cuerpo. Estas sustancias liberan químicos que ayudan a la relajación corporal y cerebral. Se debe considerar

que también existen otras que inducen un estado de alerta y ayudan durante la actividad motora. También, uno de estos compuestos se denomina dopamina que se elabora cuando el cuerpo está en movimiento para brindar un mejor rendimiento y cuando existen elevadas cantidades de dicha sustancia se origina la fantasía pero esto depende del juego al realizarse. La lúdica se relaciona con todo el sistema nervioso del ser humano para brindar estímulos necesarios para su estimulación y crecimiento.

2.1.7 Dimensiones de la lúdica

Según López Saavedra (2016, p. 19), menciona a Escobar quien indica cinco dimensiones de la lúdica, estas son afectivo – emocional, creativo, cultural, cognitivo y social, que son específicos al momento de precisar la conducta, estas son entendidas como ejes importantes para el disfrute de su desarrollo dentro de un margen biológico, social, psicológico y analítico.

Habría que decir también, que junto a estas cinco dimensiones el niño va a obtener un mayor control de sus inquietudes, logrando prevalecer en él la satisfacción con cada juego, además, el fortalecimiento de su autoestima y autoconfianza en relaciones afectivas obteniendo una integración y convivencia sana con sus pares al conocer y respetar las normas establecidas para formar buenas relaciones interpersonales. El individuo asimila sus tradiciones y valores al imitar su floklor. La lúdica desarrolla su imaginación y creatividad a la vez que aprenden a discernir la fantasía de la realidad.

2.1.8 Lúdica y sistema neuronal

La lúdica expone al ser humano diferentes actividades recreativas que ayudan a enriquecer la actividad neuronal, a través del juego el SN (Sistema Nervioso) crea conexiones sinápticas que dan origen a nuevas habilidades cognitivas o motoras. Además, las experiencias sociales en combinación con la lúdica promueven la elaboración de sustancias químicas en el cuerpo, tales como, serotonina, dopamina o endorfinas, estas producen emociones que permiten pasar a un estado de placer y relajación.

En otras palabras, al relacionarse el organismo y el juego logran realizar un trabajo holístico porque los tejidos y las neuronas siempre están auto modificándose por medio de la segregación de sustancias endógenas que da origen a la plasticidad cerebral. Por lo tanto, el juego crea vínculos entre sus pares, la plasticidad cerebral ayuda a que el niño estimule sus capacidades motoras y cognitivas por medio de las conexiones entre neuronas.

2.1.9 Metodología

Con el paso de los tiempos la sociedad ha ido cambiando y las expectativas en la educación van aumentando, mientras que los métodos de formación no le siguen el ritmo, manteniéndose una metodología tradicional que provoca desinterés y desgano en los niños. Por lo que se vuelve necesario encontrar nuevas y mejores estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, uno de estos diferentes métodos es la aplicación de juegos educativos.

A partir de la metodología el niño logra introducirse en el aprendizaje, incentivando la estimulación para que exista una continuidad constante dentro de este proceso. Los juegos didácticos permiten que la motivación aumente hacia la actividad que se realiza, mejorando de esta manera también el ambiente de clase y la relación entre estudiante y profesor. Además pueden usarse en el proceso de enseñanza aprendizaje para cumplir y alcanzar los objetivos planteados para la clase o hacia el rendimiento de los niños.

La metodología lúdica permite a los niños aprender de una manera fácil y divertida, ya que beneficia la expresión, interacción y sentir diversas emociones como reír, gritar, correr, saltar, inclusive llorar convirtiéndose en un verdadero origen de sensaciones que conducen al placer por medio del entretenimiento, alcanzando un aprendizaje significativo con vivencias propias.

Durante la infancia y el primer contacto con la escuela, la lúdica se convierte en un aliado y un tema principal para contribuir distintas habilidades y destrezas. A través de las actividades lúdicas se desarrollan contenidos, favorecen valores, la socialización y la integración de grupo, estimula el desarrollo físico-motor así como la creatividad y la imaginación, además de beneficiar la autoconfianza, y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las

actividades recreativas y educativas primordiales como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1.10 El juego

El juego proviene de los términos iocum y ludus - ludere que en latín significa diversión, es decir la actividad recreativa enriquece las habilidades motoras o cognitivas del ser humano con el fin de percibir nuevas experiencias del entorno para salir de la cotidianidad. Johan Huizinga sostiene que:

“Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente. Esto último es así, porque en todas partes se encuentra la presencia del juego como una cualidad determinada de acción que se distingue de la vida "ordinaria". (Giró Miranda, 2013, p. 257)

Por tanto, el juego es considerado un momento de recreación u ocio que ayuda a salir de la vida cotidiana para liberar de diversas sustancias químicas o emociones que se esparcen en el organismo que serán un empuje al realizar los movimientos, sin embargo se debe tener en cuenta que esta técnica de entretenimiento viene acompañado de herramientas y reglas que ayudan al desarrollo motor.

2.1.11 Clasificación del juego

Según Medina (2016, pp. 190 - 193), en su trabajo de investigación llamado JUEGA Y SABRAS LO QUE ERES, cita a Roger Caillois, este plantea dos terminologías como Paidia y Ludus, que son prioritarias a la hora de comprender detalladamente la clasificación del juego. El primer término Paidia hace referencia al instinto del ser humano por la capacidad de conocer y adaptarse al medio, por lo tanto sus manifestaciones de comportamiento son oler, tocar, sentir, probar y ver, esto da como reacción un cierto placer. En segunda instancia, el Ludus, viene a referirse a las reglas o enseñanzas dentro del juego e indica que el hombre es el único ser vivo

en seguir un orden secuencial o recibir instrucciones intrínsecamente en el espacio de recreación y entretenimiento.

Dicho esto, el niño desde su nacimiento es como una esponja, absorbe los diferentes estímulos del medio, ya sean proporcionados de sus progenitores o personas a su cuidado, por lo que el movimiento es prioritario para su desarrollo y autonomía. Además, su desenvolvimiento inicia gracias a los simultáneos agentes externos dedicados al progreso de su crecimiento, seguidamente de su independencia a través de reglas, técnicas e instrucciones que son andamiajes necesarios para su avance.

En pocas palabras, el juego tiene como objetivo presentar diferentes problemas ante el niño, este deberá afrontar las dificultades propias de la actividad recreativa a través de su acción motriz o cerebral, con el fin de obtener el mejor resultado. Por lo cual, el autor explica una subcategorización de Ludus, desglosándose en cuatro términos para comprender así el juego como una actividad propia del hombre.

- Agon,
- Alea,
- Mimicry e
- Ilinx.

Para empezar, Agon significa la competencia central del juego e implica resistencia, firmeza, agilidad y astucia, en el cual es representado como una lucha entre dos o más personas con iguales oportunidades, teniendo en cuenta que debe haber predisposición, disciplina y perseverancia. Estos juegos pueden ser de actividad muscular e intelectual, por ejemplo, el ajedrez o fútbol.

Alea se representa como la suerte, el hombre lo considera como una herramienta necesaria al momento de ganar, dejando a un lado el mérito propio de su esfuerzo, se debe agregar que el resultado del juego depende exclusivamente del azar y no del jugador. Cabe señalar que el individuo tiende a creer en manifestaciones, cábalas, representaciones gráficas o simbólicas de lo que se desea o anhela. Aunque, dentro de la lúdica se caracteriza como la premiación por la

habilidad de dominar o ejecutar audazmente el juego, sin embargo se debe tener en consideración que no siempre existe un ganador.

Por otro lado, Mimicry se lo simboliza como el simulacro o fantasía que crea el sujeto de una situación subjetiva para ser exteriorizada a su entorno, es decir, la ficción de una segunda realidad, tal como los disfraces o máscaras. Es una aceptación temporal en la que el individuo juega a “hacer creer” convirtiéndose conscientemente en otro personaje y vive una ilusión en su entorno, logrando adquirir nuevas experiencias inalcanzables a su propio contexto.

Hay que mencionar, además el Ilinx es interpretado como el vértigo o la realidad con brusquedad, son juegos o actividades que llevan al hombre a salir de la cotidianidad por un momento determinado. No solamente, se consigue estas sensaciones por medio de objetos, ejemplo, montañas rusas, sino por el simple acto tosco para adquirirlo como son los deportes extremos o dar vueltas sin sentido hasta perder el equilibrio.

Es así, como estas cuatro teorías expresan el comportamiento de individuo y su interacción de vida con los distintos tipos de juegos. Cabe recalcar que estas sub divisiones de Ludus pueden relacionarse entre sí, llevando a cabo una mayor experiencia entre cuerpo, realidad y mente, con el fin de demostrar la actividad lúdica. Estas teorías nos ayudan a identificar el sentido propio del juego y exponer los logros que se puede alcanzar, acompañado de emociones que generen un tipo de placer a su vida.

2.1.12 Motricidad

Los movimientos son esenciales desde la infancia para gozar de una buena salud y el desarrollo de diversas habilidades o destrezas. En los primeros años de vida el niño debe estar expuesto a diferentes estímulos como ambientes, texturas y temperaturas que proporcionen un aprendizaje significativo, para ayudarlo en el desenvolvimiento de manera eficaz con su entorno.

“La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, entre otras, tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.” (Mendoza Morán, 2017, p. 10)

En otras palabras, la motricidad comprende más que un solo movimiento, envuelve un conjunto de acciones, deseos y sentimientos, como los cambios que experimenta el cuerpo, al mismo tiempo que el niño se involucra con el entorno hace uso de simultáneos músculos que receptan diferentes estímulos para ser transportados a las diferentes terminaciones musculares y dar movilidad.

2.1.13 Áreas de la Motricidad

Para (Delgado Losada , 2015, p. 280) en su libro Fundamentos de Psicología explica que el desarrollo motor del niño se basa en dos leyes psicofisiológicas para alcanzar las destrezas individuales del niño.

- **Leyes Cefalocaudal o Motricidad Gruesa:** Son las respuestas musculares que inicia desde la cabeza hasta las extremidades inferiores o pies. Se debe agregar que se refiere a los movimientos musculares, comprende el desplazamiento del niño en su entorno para explorar y experimentar nuevas experiencias como correr, saltar, trepar, entre otras.

- **Leyes Proximodistal o Motricidad Fina:** Son las respuestas musculares que actúa a partir del centro del cuerpo o columna vertebral hacia los miembros extremos como manos y dedos. Todavía cabe señalar que los movimientos finos o voluntarios van desarrollándose continuamente a través de la acción óculo manual, es decir inicia a partir de 2 a 4 meses con la implicación de pequeños músculos.

2.1.14 Motricidad Gruesa

Todas aquellas habilidades que dependen de la fuerza y resistencia que involucran los músculos largos del cuerpo, combinado de manera coordinada en actividades como caminar,

saltar, correr, gatear, patear, atrapar y otras, son llamadas las habilidades motoras gruesas, las mismas que pueden ser impedidas de muchas maneras, incluyen: lastimaduras, enfermedades y deformidades congénitas. Los niños con pérdida auditiva pueden tener dificultades en el desarrollo de habilidades motoras gruesas debido a las diferencias en el sistema vestibular interno del oído.

Según Vygotsky indica que “el movimiento y la mente se relacionan entre sí” (Oña Paredes, 2014, p. 19), en efecto, la actividad muscular influye en las conexiones neuronales del niño para alcanzar nuevos aprendizajes que ayudarán en el desarrollo, adaptación y desenvolvimiento con su entorno. Al referirse a motricidad gruesa se habla de generar movimientos de una manera sincronizada y con mayor coordinación como los movimientos amplios, relacionados con controlar el equilibrio y los cambios de posición del cuerpo.

Por esta razón la motricidad gruesa en la actualidad se ha tomado en consideración dentro de la planificación como base biopsicosocial, es decir, permite que el niño trabaje en conjunto con el cuerpo y el ambiente para experimentar nuevas emociones y sensaciones que permitirán un mejor progreso en el aula. La motricidad gruesa siempre estará acompañándonos con cada movimiento dado en el espacio que nos encontremos ya sea caminar, correr o mantener equilibrio, es tomada en cuenta como el domino corporal del individuo principalmente por los movimientos vitales del tronco y extremidades superiores e inferiores. Su objetivo es una buena coordinación por parte de los niños.

Oña Paredes (2014, p. 19 - 20), enfatiza las definiciones de tres autores en cuanto a la motricidad gruesa, por lo que se podrá conocer detalladamente los más significativos en referencia a esta terminología. Teniendo en cuenta a Piaget, quien expresa que “el aprendizaje se construye en esquemas sensorio motores y según la madurez y la experiencia llega a estructuras más complejas mediante la asimilación y acomodación”. Dicho de otra manera, el conocimiento se crea por medio de diferentes estímulos que son andamios importantes para la construcción de nuevas combinaciones de discernimientos adquiridos durante el crecimiento que serán de gran valor en su futuro.

Citando a Berger indica que “son acciones deliberadas que coordinan las distintas partes del cuerpo y producen grandes movimientos y las acciones surgen directamente de los reflejos”. Visto de esta forma el sistema muscular reacciona a partir de los estímulos con la intención de crear movilidad en el cuerpo. Estos son actos voluntarios generados por la búsqueda de una adecuada adaptación y supervivencia a su entorno.

Por otra parte menciona a Garza Fernández quien lo define como el “control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados masa, estas llevan al niño desde la independencia absoluta a desplazarse solo.” Con esto se quiere decir que la actividad muscular produce dominio y potestad de sus movimientos para alcanzar una libertad de sus progenitores o de su entorno y así el niño logra trasladarse de un lugar a otro gracias al deslizamiento de su masa.

De esta manera cada una de las definiciones está estrechamente relacionada entre sí por el movimiento del organismo, dando como resultado mejores relaciones con su parte afectiva, cuerpo y el medio. El control y dominio de los movimientos, al dejar de ser solo un reflejo, permiten al individuo vivir y experimentar una libertad e independencia.

2.1.15 Desarrollo evolutivo de la Motricidad Gruesa

Según (Delgado Losada , 2015), en su libro denominado Fundamentos de Psicología, menciona el desarrollo evolutivo del desarrollo motor según la edad del niño.

Tabla 2

Desarrollo evolutivo de la Motricidad Gruesa

Etapa	Edad	Características
Prenatal	Desde la concepción del niño hasta su nacimiento	
	0 a 6 meses	- Mantiene un estado de dependencia de su progenitora.

Neonatal		<ul style="list-style-type: none"> - El grado de conciencia corporal es mínimo.
	6 meses a 1 año	<ul style="list-style-type: none"> - Mayor conexión entre el entorno y el niño - Su cuerpo tiene más firmeza
	1 año a 2 años	<ul style="list-style-type: none"> - Mejor desenvolvimiento en el entorno - Son curiosos
Primera Infancia	3 años	<ul style="list-style-type: none"> - Sus movimientos son simples. - Sube y baja las escaleras sin necesidad de ayuda. - Sus habilidades motoras ya han adquirido un grado de independencia en relación a su entorno. - Mantiene mayor resistencia al caminar de puntillas. - Atrapa los objetos con las dos manos.
	4 años	<ul style="list-style-type: none"> - Son aventureros. - Poseen buen equilibrio. - Puede saltar con un pie. - Mayor autonomía. (puede vestirse y desvestirse) - Lanza objetos, tales como, la pelota - Mejor desarrollo cognitivo y motor.
	5 años	<ul style="list-style-type: none"> - El equilibrio toma protagonismo. - Es independiente (intenta abrochar y desabrochar su ropa) - Mejor habilidad para correr - Atrapa los objetos lanzados desde una distancia cerca.

Fuente: (Delgado Losada, 2015)

Elaborado por: Guartatanga, M.; Montalvo, A. (2019)

2.1.16 Elementos de la Motricidad Gruesa

El siguiente aspecto trata de comprender detalladamente los componentes de la motricidad gruesa.

- **Coordinación:** Se refiere a aquellos movimientos que implican una intervención de todas las partes del cuerpo. Se debe agregar que las circunstancias que favorecen son el desplazamiento y los movimiento parciales, ejemplo, en un principio el infante juega con su cuerpo para explorar su capacidad; a medida que pasa el tiempo el niño tiene mayor control de sus destrezas.

- **Tonicidad muscular:** Es un componente esencial del esquema corporal, este es considerado como la contracción de los músculos y ayuda a la postura, con el objetivo de adaptarse a nuevas situaciones del medio.

- **Equilibrio:** Es la capacidad de tener dominio y control de su cuerpo, se produce cuando su organismo esta estático o en movimiento dentro de un espacio de desplazamiento o recreación. Esto implica que adquiere un aprendizaje natural de su entorno para alcanzar una madurez eficaz en etapas posteriores.

- **Lateralidad.-** A nivel anatómico el cuerpo humano es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. El termino lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. Este es un proceso denominado lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Al existir una preferencia lateral derecha, se presenta una dominancia en el hemisferio izquierdo y viceversa.

El momento en el que se considera que un niño esta homogéneamente lateralizado es cuando usa conscientemente los elementos de un determinado lado, sea derecho (diestro) o izquierdo (zurdo). Aunque también pueden existir casos en los que la ejecución de un sujeto con una mano es tan buena como con la otra y se denomina ambidiestro. Algunos autores afirman que la lateralización se produce entre los 3 y 6 años de edad; también que si un niño de 5 años aún no

ha determinado una dominancia lateral, en especial en lo referente a la mano es importante reconocer con qué lado tiene mayor comodidad y ayudarlo a establecer su lateralidad.

2.1.17 Beneficios e importancia para el desarrollo de la Motricidad Gruesa

Un correcto desarrollo de la motricidad gruesa trae consigo grandes beneficios como el tomar conciencia de su propio cuerpo, de esta manera el niño tiene una mayor organización del espacio y tiempo que lo rodea así como del ambiente en el que crece y logra mantener un mejor dominio y control de sus coordinaciones motoras. Un buen ejercicio también favorece a una correcta oxigenación y un adecuado manejo de la respiración, de esta manera se activan los dos hemisferios cerebrales, esto favorece en su creatividad, memoria, discriminación por color, tamaño, forma y a su expresión.

Es decir, gracias a la actividad motriz el niño va enriqueciendo sus experiencias y conocimientos no solo por el acto motor sino por las acciones que esto conlleva. En la etapa inicial del niño la motricidad gruesa desempeña un rol importante en el desarrollo de sus capacidades cognitivas, afectivas e intelectuales, favoreciendo también sus necesidades con el entorno.

2.1.18 Factores que originan dificultades en la motricidad gruesa

Según (Franco Navarro, 2009, p. 38) argumenta que el ser humano está expuesto a diversos factores pero estos se clasifican en externos e internos, es decir el primer término se refiere a los estímulos que le proporciona el ambiente para un óptimo desarrollo a comparación del otro aspecto que se representa como los elementos biológicos que acompaña al individuo desde el nacimiento. Cabe recalcar que ambos se relacionan para influir en el progreso de su crecimiento.

Los factores internos o biológicos se consideran como componentes hereditarios que nos acompañan desde el primer momento de vida. Además, el material genético puede determinar ciertas anomalías en el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas, sociales o un posible retraso en su lenguaje.

Los factores externos o ambientales son todos los agentes del entorno que le proporcionan amparo y seguridad para brindar un buen progreso. En definitiva, se refiere a la estimulación, afectividad, normas de crianza, condiciones de la familia y la economía que serán causantes en su desarrollo biopsicosocial.

De acuerdo con lo anterior, los mediadores antes mencionados pueden beneficiar o perjudicar al desarrollo motor, cognitivo o social del ser humano, porque son los principales promotores en ofrecer todos los recursos necesarios para su crecimiento. Por ello, el seno familiar debe estimular sus habilidades por medio de reglas dentro del hogar que serán ejes primordiales al contacto con las personas externas

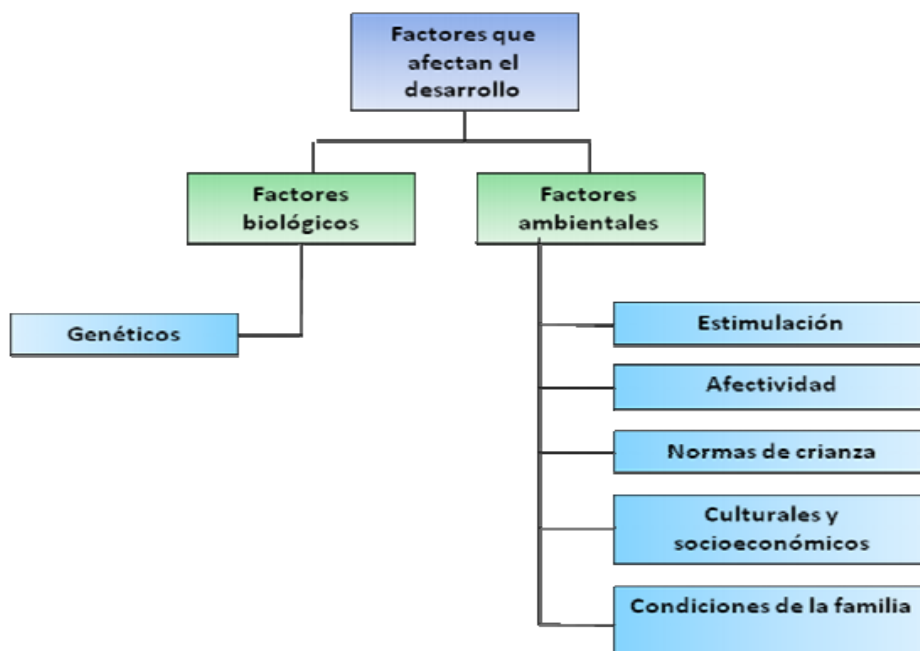


Figura 1: Factores que originan dificultades en la Motricidad Gruesa
Fuente: (Franco Navarro, 2009, pág. 38)

2.1.19 Motricidad gruesa y neurología

Según (Medina Alva, Caro Kahn, Muñoz Huerta, Leyva Sánchez, & Moreno Calixto, 2015, p. 567), en la revista denominada Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años, infieren que la motricidad gruesa pasa por un desarrollo gradual que serán necesarios para la adquisición de posteriores destrezas. Por tanto, el SNC

(Sistema Nervioso Central) juega un papel primordial en el cuerpo del ser humano porque desde su interior recepta y envía reflejos que son generados desde la parte interior del organismo para permitir respuestas voluntarias e involuntarias.

Cabe recalcar que el manejo de la postura nace de la interacción entre los músculos y las neuronas pero el entorno es uno de los elementos principales porque a través de agentes internos (sustancias químicas) como externos (salud, economía, relaciones sociales, entre otros) son prioritarios para su progreso. Además, el desarrollo motor inicia desde la cabeza hasta las extremidades inferiores o pies con el fin de tener mayor control y firmeza de sus movimientos para que los miembros extremos como manos y dedos logren tener mejor destreza.

2.1.20 Motricidad gruesa y lúdica

De acuerdo con (Ochoa Campoverde & Orellana Naula, 2012) indica que:

El juego brinda salud vinculada al desarrollo psicomotriz, a las capacidades cognitivas como la memoria, promueve el crecimiento y maduración física y emocional, aumenta el movimiento coordinado, aumenta las posibilidades motoras, estimula sentimientos de cuidado y protección del cuerpo y de la salud. (p. 30)

La lúdica brinda apoyo al desarrollo evolutivo de la motricidad gruesa, porque mediante técnicas recreativas se consigue estimular completamente el cuerpo. Es decir, los juegos que realice el niño ayudaran a que obtenga buenos resultados en su proceso motor lo que beneficiara en su autonomía y desarrollo individual.

2.2 Marco Conceptual

- **Lúdica.**- Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera fuente generadora de emociones. (Gomez Rodriguez, Molano, & Rodriguez Calderon, 2015) .

- **Juego.-** Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar. (Lozano Vera & Ortega Santillán, 2018).

- **Desarrollo.-** Son aquellos cambios de cognición y físicos que son predecibles y permanentes en el individuo y que se van presentando en el transcurso de su vida. (Villacres Briones, 2015).

- **Habilidad.-** Capacidad de actuar que se desarrolla gracias al aprendizaje, al ejercicio y a la experiencia (Villacres Briones, 2015).

- **Estimulación.-** Se trata de una acción globalizada que incluye un conjunto de programas educativos que se llevan a cabo con niños de edades tempranas, en colaboración con los padres. (Villacres Briones, 2015).

- **Motivación.-** Constituye un aspecto de vital importancia, ya que es la encargada de hacer que la persona haga o no determinados actos. Es la responsable de que cada ser humano se plantee unos objetivos determinados en la vida y sea capaz de llegar a cumplirlos, o al menos intentarlo. (Ramos Ferre, 2014).

- **Creatividad.-** Es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico, y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación. Los tres subsistemas son necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento creativo. (Pascale, 2013).

- **Motricidad.-** Un proceso que necesitan los niños y las niñas para poner en juego acciones motoras en todo su cuerpo con la finalidad de brindar mayor flexibilidad y equilibrio, aspectos básicos para la movilidad, coordinación, desarrollo físico y principalmente destrezas en sus manos y dedos para realizar los procesos de escritura. (Samaniego Romero, 2016).

- **Motricidad gruesa.-** Está relacionada con los movimientos de grupos musculares que ayudan a la coordinación corporal para desarrollar destrezas y habilidades en el momento de realizar actividades físicas, movimientos libres y de rutina diaria; expresando y desarrollando diversos procesos de aprendizaje por medio de receptores sensoriales como los órganos de los sentidos. (Samaniego Romero, 2016).

- **Psicomotricidad.-** Es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Lateralidad.-** Se refiere al predominio de una de las dos mitades simétricas del cuerpo. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Coordinación.-** Es el aspecto más global y conlleva a que el niño realice todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo con armonía y soltura de acuerdo a su edad. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Equilibrio.-** Capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Espacio.-** Se relaciona con la conciencia de las coordenadas en las que nuestro cuerpo se mueve y en las que transcurre nuestra acción desde los planos espaciales más elementales (arriba, abajo, delante, detrás...) hasta las más complejas de aprender cómo puede ser derecha – izquierda. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Tiempo.-** Sitúa la acción en unos ciclos vitales de sueño y vigilia: noche - día, ayer hoy-mañana, días de la semana. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Ritmo.-** Es la capacidad subjetiva de sentir la fluidez del movimiento controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de diferentes elementos. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Esquema corporal.-** Es la representación mental del propio cuerpo, tanto en situación estática como dinámica, con sus segmentos y limitaciones y sus relaciones con el espacio y con los objetos. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Destreza.-** Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo. (Real Academia Española).

- **Tonicidad.-** Se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para realizar cualquier movimiento, adaptándose a las nuevas situaciones de acción que realiza el niño, como andar, coger un objeto, estirarse, relajarse, entre otros. (Pacheco Montesdeoca, 2015).

- **Aprendizaje.-** El aprendizaje estratégico incluye todos y cada uno de los pasos que el estudiante proyecta para aprender de manera significativa de acuerdo a su estilo cognitivo. (Lozano Vera & Ortega Santillán, 2018)

2.3 Marco Legal

2.3.1 Convención sobre los Derechos del Niño. Tratado Internacional de las Naciones Unidas. Unicef (1989)

Parte I

Artículo 3

1. En todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, una consideración primordial a que se atenderá será el interés superior del niño.

2. Los Estados Partes se comprometen a asegurar al niño la protección y el cuidado que sean necesarios para su bienestar, teniendo en cuenta los derechos y deberes de sus padres, tutores u otras personas responsables de él ante la ley y, con ese fin, tomarán todas las medidas legislativas y administrativas adecuadas.

3. Los Estados Partes se asegurarán de que las instituciones, servicios y establecimientos encargados del cuidado o la protección de los niños cumplan las normas establecidas por las autoridades competentes, especialmente en materia de seguridad, sanidad, número y competencia de su personal, así como en relación con la existencia de una supervisión adecuada.

Artículo 29

1. Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;

e) Inculcar al niño el respeto del medio ambiente natural.

Artículo 31.-

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

2.3.2 Constitución de la República del Ecuador

Título II **Sección segunda**

Ambiente sano

Art. 14.- Se reconoce el derecho de la población a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado, que garantice la sostenibilidad y el buen vivir, *sumak kawsay*.

Sección quinta

Educación

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Título VII

Régimen del Buen Vivir

Sección primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico;

Sección sexta

Cultura física y tiempo libre

Art. 383.- Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad.

2.3.3 Código de la Niñez y Adolescencia

Capítulo II

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la Educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso afectivo a la educación inicial de cero a cinco años, por lo tanto se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y cooperación;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

2.3.4 Ley Orgánica de Educación Intercultural

Capítulo tercero

De los derechos y obligaciones de los estudiantes

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

b) Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

Art. 11.- Obligaciones.- Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

b) Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo;

2.3.5 Ley Orgánica de Cultura Física

Título I

Preceptos fundamentales

Art 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación. - La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Metodología

La metodología de la investigación es un conjunto de procesos que ayudan a la recolección de datos para la resolución de un problema. Por esta razón, es un instrumento de investigación para la adquisición de información, en la cual se detalla minuciosamente la forma que se realizó el trabajo. En el presente trabajo de investigación se empleó la metodología de la investigación científica y se implementaron diferentes herramientas o técnicas que guían a la solución de la problemática.

3.2 Tipo de investigación

La presente investigación está basada en un proceso de métodos y técnicas en búsqueda de conocimientos. El proyecto de investigación: **La lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019**, es un estudio de tipo:

3.2.1 Investigación bibliográfica: Es aquella que utiliza textos (u otro tipo de material intelectual impreso o grabado) como fuentes primarias para obtener sus datos. (Campos Ocampo, 2017, p. 17). En esta investigación se utilizaron diferentes documentos, pdf, tesis y artículos que ayudaron a fundamentar el marco teórico. Esta recolección favorece al proyecto porque se consigue reflexionar, valorar la información de otros autores.

3.2.2 Investigación descriptiva: Los estudios descriptivos pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2010, p. 80). Este proyecto investigativo se caracteriza descriptivo porque permitio

3.2.3 Investigación de campo: Es aquella que exige salir a recabar los datos. Sus fuentes pueden ser la naturaleza o la sociedad pero, en ambos casos, es necesario que el investigador vaya en busca de su objeto para poder obtener la información. (Campos Ocampo, 2017, p. 17)

Para esto, se mantuvo contacto directo con los niños, padres y docentes que participaron en este proyecto de investigación para asegurar una información no distorsionada y confiable.

3.3 Enfoque

Es como el investigador obtiene un acercamiento hacia el proyecto en estudio. Por consiguiente, el tema presentado se enfrenta a diferentes factores externos que ayudaran a fortalecerlo según los resultados que se logra obtener. Según Chen (2006) argumenta que es:

La integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno, y señala que éstos pueden ser conjuntados de tal manera que las aproximaciones cuantitativa y cualitativa conserven sus estructuras y procedimientos originales (“forma pura de los métodos mixtos”); o bien, que dichos métodos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación y lidiar con los costos del estudio (“forma modificada de los métodos mixtos”). (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

Por lo cual, se empleó el enfoque mixto porque es un conjunto de técnicas que requieren de la recopilación de información y análisis datos cualitativos y cuantitativos a fines de responder la problemática, para una comprensión profunda del estudio, por ello, precisa ser sistemática, empírica y ordenada.

3.4 Técnicas e instrumentos

En el desarrollo de la investigación se recopilaron diferentes técnicas como: ficha de observación, guía portage, entrevistas y encuestas.

3.4.1 Entrevistas: Es un cuestionario de preguntas abiertas donde existe un importante grado de direccionalidad en la formulación y el orden de las preguntas pues éstas están preestablecidas, por lo que permite enriquecer y profundizar en el tipo de información que se busca. (López Roldán & Fachelli, 2016, p. 10)

Se entrevistó a las docentes y directora del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad para recopilar información del desarrollo motriz del grupo en estudio.

3.4.2 Encuestas: Se construye con preguntas determinadas previamente y respuestas cerradas. La libertad del entrevistado/a se limita, además de a la posibilidad de rechazar contestar, a elegir solamente entre las opciones de respuesta que se le ofrecen. (López Roldán & Fachelli, 2016, p. 10)

Cabe recalcar que se aplicó este instrumento a los padres de familia para apreciar la importancia que dan los padres a la recreación de sus hijos durante el tiempo libre así como al desarrollo individual del niño dentro del hogar.

3.4.3 Ficha de Observación: Es un registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de la conducta manifiesta, la cual puede utilizarse en muy diversas circunstancias. (Fernández, 2005, p. 3)

Por ende, la ficha de observación es un instrumento de evaluación que recopila información fiable sobre el desarrollo biopsicosocial del ser humano. Las docentes del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad emplean una ficha de observación dirigida directamente al área motora que les sirve como un apoyo pedagógico para saber el desarrollo motriz individual de sus estudiantes.

3.4.4 Guía Portage: Es una prueba compuesta de 578 fichas mediante las cuales se evalúa el potencial de desarrollo adquirido por el niño, y que puede ser aplicado desde el nacimiento hasta los seis años de edad. (Irazábal Bohorquez, Jachero Ochoa, Naranjo Gaibor, Jurado Álvarez, & Salazar Rodríguez, 2018, p. 46)

Este instrumento se aplicó a los niños y niñas del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa, con el fin de verificar y corroborar la información entregada por las docentes del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad. Se seleccionó solo en el área motora en edades de 4 a 5 años que corresponde al grupo en estudio.

3.5 Población

La población o también denominado universo “es un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones.” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

La población se refiere al conjunto de personas relacionadas con el proyecto en estudio. La población de esta investigación son los estudiantes del Inicial II del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, 50 niños estos a su vez están divididos en dos paralelos de 25 estudiantes por curso, un directivo, dos docentes y 50 padres de familia.

3.6 Muestra

La muestra es la subdivisión de la población en estudio. Se emplea porque mediante la selección del universo se logra economizar y ahorrar tiempo para brindar mejores resultados hacia la investigación.

(Namakforoosk, 2005), menciona que el muestreo intencional son todos los elementos muestrales de la población serán seleccionados bajo estricto juicio personal del investigador. (p. 189)

Por tal motivo, se utilizó la muestra intencional, porque se seleccionó los casos más relevantes que ayudan al estudio de la investigación que son los estudiantes del Inicial II del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, se escogieron 8 niños de los dos paralelos, referidos

por las docentes por ser quienes mantienen falencias en su desarrollo motriz. Un directivo, dos docentes y 8 padres de familia.

Tabla 3

Muestra y población

GRUPO INDIVIDUO	TAMAÑO GRUPO (N)	TAMAÑO		TIPO MUESTREO	INSTRUMENTO
		MUESTRA (N)			
Niños	50	8		Intencional	Ficha de observación y Guía Portage
Representantes legales	50	8		Intencional	Encuesta
Docentes y Directora	3	3		Intencional	Entrevista
Total	103	19			

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga, M.; Montalvo, A. (2019)

3.7 Análisis de resultados

3.7.1 Análisis de la encuesta a los padres de familia

1. ¿Considera usted que el juego es un factor importante en el desarrollo de su hijo?

Tabla 4

El juego como un factor importante en el desarrollo del niño

N°	Criterios	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	4	50%
2	De acuerdo	3	37%
3	Poco de acuerdo	1	13%
4	En desacuerdo	0	0%
	Total	8	100%

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña M.; Montalvo Armas, A. (2018)

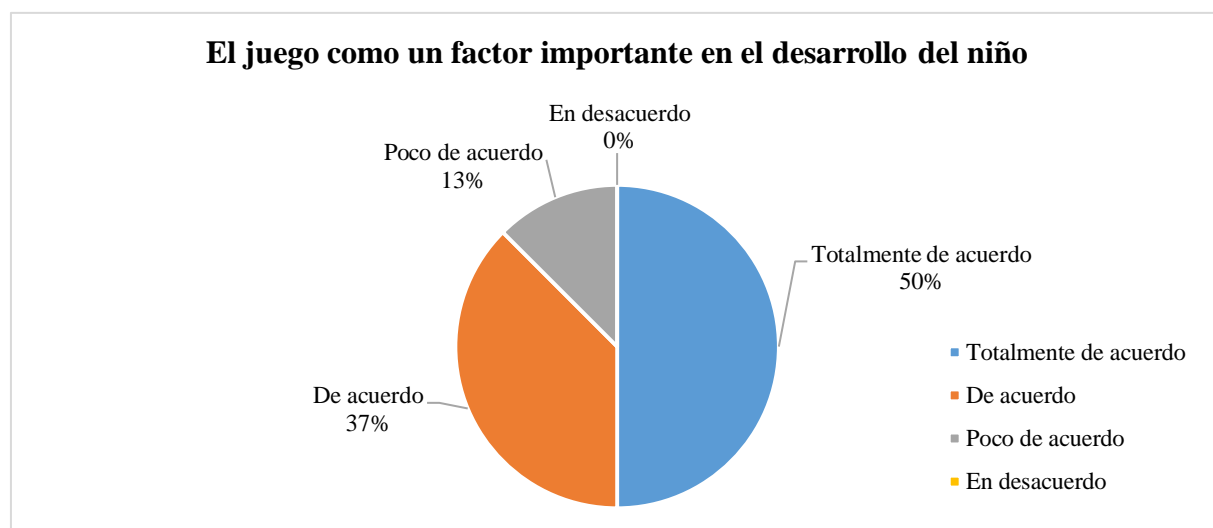


Figura 2: El juego como un factor importante en el desarrollo del niño

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

Análisis: Se puede observar que un 50% de los padres de familia encuestados, afirman estar totalmente de acuerdo con que el juego es un factor importante para el desarrollo de sus hijos; de igual manera existe un porcentaje de 37% que opinan estar de acuerdo con la importancia de las actividades recreativas, aunque no las apliquen en casa; por otro lado un 13% de los padres constan estar poco de acuerdo, además de creer que las actividades lúdicas fomentan al desorden.

2. ¿Cree usted que el juego permite a su hijo desenvolverse y expresarse mejor?

Tabla 5

El juego permite un mejor desenvolvimiento

N°	Criterios	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	2	25%
2	De acuerdo	6	75%
3	Poco de acuerdo	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	Total	8	100%

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)



Figura 3: El juego permite un mejor desenvolvimiento

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

Análisis: En esta ocasión se observa un bajo porcentaje del 25% de los padres de familia quienes afirman estar totalmente de acuerdo en que el juego permite un mejor desenvolvimiento en los niños; mientras que un porcentaje del 75% reconoce estar de acuerdo en los beneficios del juego hacia el desenvolvimiento de los niños.

3. ¿Considera usted que es importante realizar juegos deportivos en los niños?

Tabla 6

Juegos deportivos

N°	Criterios	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	3	37%
2	De acuerdo	5	63%
3	Poco de acuerdo	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	Total	8	100%

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

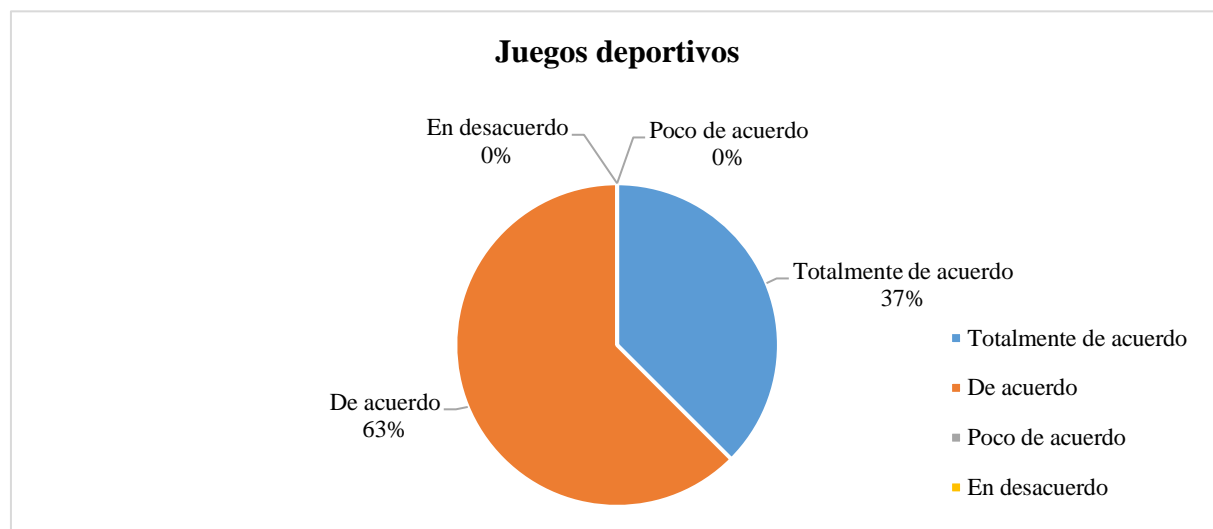


Figura 4: Juegos deportivos

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

Análisis: Menos de 37% de los padres de familia afirman estar totalmente de acuerdo con la importancia de desarrollar la motricidad gruesa en los niños; mientras que más del 63% declaran estar de acuerdo pero confiesan no haber hecho hincapié en actividades que ayuden a reforzar el desarrollo motriz de sus hijos.

4. ¿Cree usted que es apropiado dar el celular al niño (a) durante las horas libres como un instrumento de juego?

Tabla 7

El celular como instrumento de juego

N°	Criterios	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	0	0%
2	De acuerdo	0	0%
3	Poco de acuerdo	2	25%
4	En desacuerdo	6	75%
	Total	8	100%

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

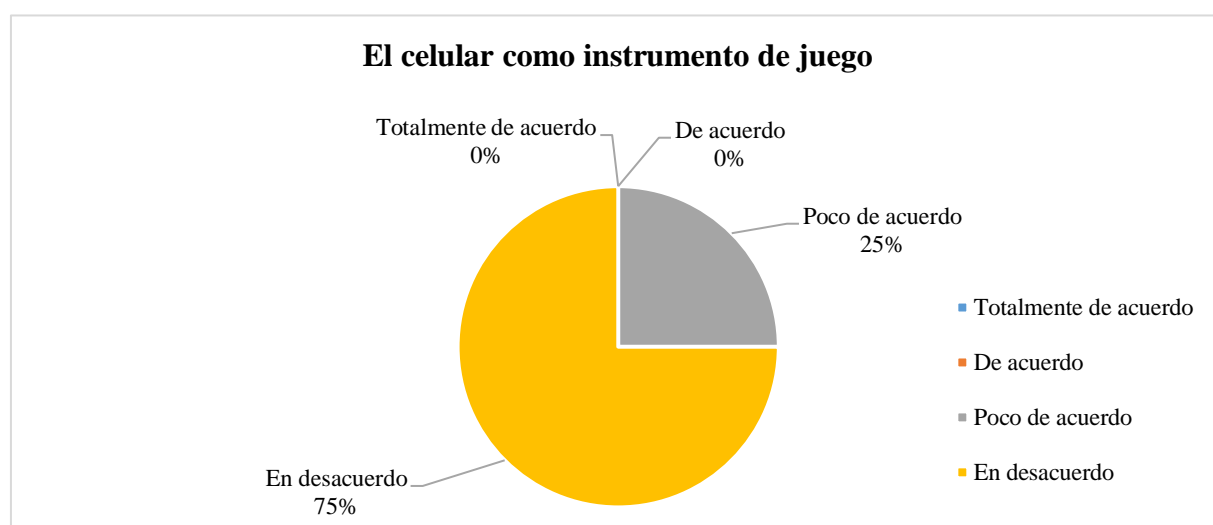


Figura 5: El celular como instrumento de juego

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

Análisis: El 25% de los padres de familia señalan estar poco de acuerdo con permitir que el niño juegue o se entretenga con el celular durante las horas libres, comentan que prefieren mantenerlos ayudando en casa o con los hermanos. El 75% afirman estar en desacuerdo con el uso del celular en horas libres.

5. ¿Cree usted qué la falta de juegos recreativos afectan en el desarrollo de los niños?

Tabla 8

Falta de juegos recreativos

N°	Criterios	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	3	37%
2	De acuerdo	5	63%
3	Poco de acuerdo	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	Total	8	100%

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

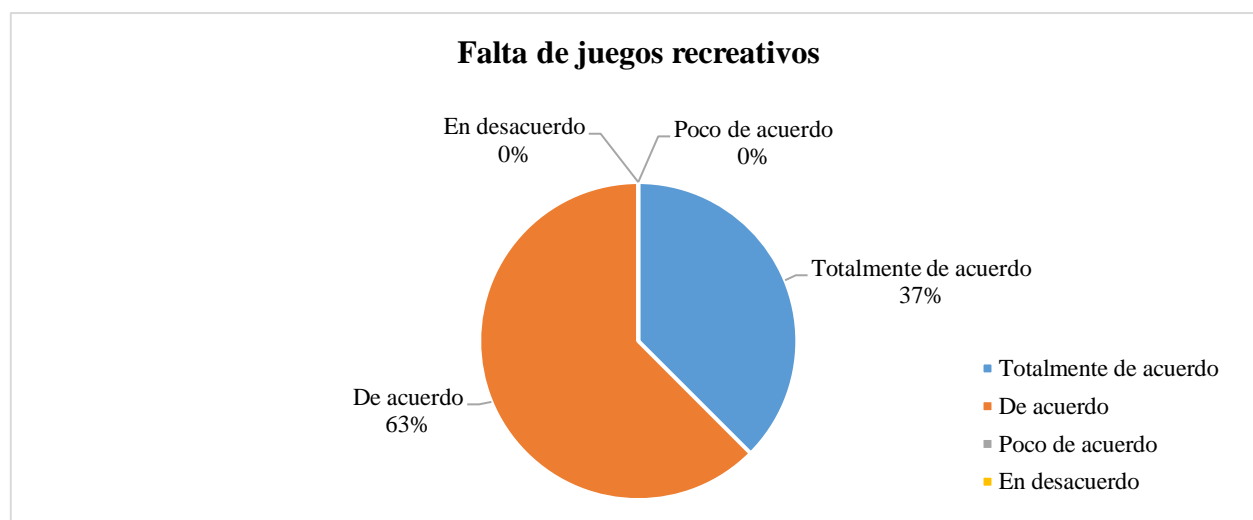


Figura 6: Falta de juegos recreativos

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

Análisis: Menos del 37% de los encuestados dicen estar totalmente de acuerdo en que la falta de estimulación afecta al desarrollo. Mientras que más del 63% afirman estar de acuerdo con que el desarrollo se puede ver afectado por falta de estimulación, pero también permiten conocer sus falencias al momento de dar una verdadera importancia a este tema.

6. ¿Considera importante compartir tiempo de recreación con sus hijos?

Tabla 9

Tiempo de recreación con sus hijos

N°	Criterios	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	4	50%
2	De acuerdo	4	50%
3	Poco de acuerdo	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	Total	8	100%

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

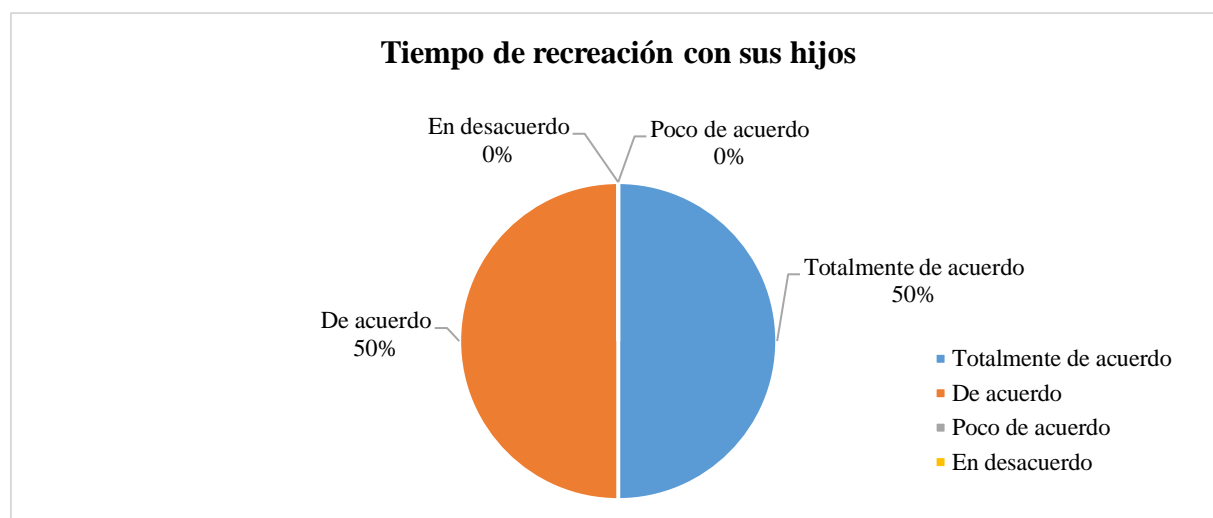


Figura 7: Tiempo de recreación con sus hijos

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

Análisis: El 50% afirman estar totalmente de acuerdo en la necesidad de compartir tiempo de recreación con sus hijos aunque confiesan que no siempre se puede cumplir este deseo por falta de tiempo. El otro 50% expresan estar de acuerdo en considerar apropiado compartir tiempo de calidad con sus hijos en un momento de recreación, pero muchas veces se repite el factor negativo de la falta de tiempo.

3.7.2 Ficha de Observación

Instrumento dado por los docentes del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad donde se observan los niños que presentan dificultades en su motricidad gruesa.

CENTRO EDUCATIVO COSQUILLITAS DE FELICIDAD

Instrumento de evaluación

Área: Motricidad Gruesa

Nombre del estudiante: **Edad:** 4 a 5 años

El presente cuestionario está diseñado para evaluar el área motora de los estudiantes.

Favor marcar con una X en el recuadro que corresponda según su observación.

3 = adquirido completamente. 2 = en proceso de adquirirlo. 1 = no adquirido.

Tabla 10
Ficha de Observación

Nº	Indicadores	1	2	3
1	Brinca y se para en un pie hasta por cinco segundos	1	7	-
2	Sube y baja las gradas sin apoyo	4	4	-
3	Patea una pelota hacia adelante	-	7	1
4	Lanza la pelota por encima del hombro	7	1	-
5	Atrapa la pelota en rebote la mayoría de las veces	7	1	-
6	Se mueve hacia adelante y hacia atrás con agilidad	1	5	2
7	Mantiene el equilibrio al caminar en línea recta	6	1	1
8	Puede montar un triciclo	5	3	-
9	Puede lanzar una pelota lejos	2	4	2
10	Puede apilar más de cuatro bloques	-	3	5
11	Baja y sube las escaleras alternando los pies	8	-	-
12	Puede saltar la cuerda con los dos pies	5	1	2
13	Puede saltar hacia atrás	6	2	-
14	Se impulsa para alcanzar algo deseado	-	1	7
15	Cambia de dirección al correr	1	7	-
16	Puede saltar hacia adelante varias veces seguidas	2	4	2

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad (2018)

Análisis: Las docentes del Centro del Educativo Cosquillitas de Felicidad proporcionaron una ficha de observación que les realizaron a sus estudiantes para conocer y valorar el área motora, indicaron que 8 niños presentan dificultades al realizar actividades motrices.

Gracias a los resultados arrojados de esta evaluación se aprecia que la gran mayoría de los pequeños tienen dificultades en su equilibrio, lateralidad y coordinación motora. Además, se puede observar que algunos niños están en proceso de adquirir estas habilidades.

3.7.3 Análisis e interpretación de la Guía Portage

Tabla 11

Guía Portage

GUÍA PORTAGE			
Indicaciones: Esta ficha de observación está diseñada para evaluar el área motriz de los estudiantes. Favor marcar con una X, según corresponda su observación.			
Nombre del Niño:			
Objetivos a conseguir	Grado de desarrollo alcanzado		
	En proceso	Si	No
1.- Se mantiene en un pie sin ayuda de 4 a 8 segundos	7	-	1
2.- Cambia de dirección al correr	7	-	1
3.- Camina en una tabla manteniendo el equilibrio	2	2	4
4.- Salta hacia delante 10 veces sin caerse	4	2	2
5.- Salta sobre una cuerda suspendida a 5 cm. del suelo	1	3	4
6.- Salta hacia atrás 6 veces	3	-	5
7.- Hace rebotar y coge una pelota grande	-	-	8
8.- Baja las escaleras alternando los pies	1	-	7
9.- Pedalea un triciclo y da vuelta a una esquina	3	-	5
10.- Salta en un pie 5 veces consecutivas	4	3	1

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga, M.; Montalvo, A. (2019)

Análisis: La aplicación de la Guía Portage en los niños del nivel Inicial II del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, permite a las investigadoras obtener una observación más clara y precisa además de corroborar los datos entregados proporcionados en el instrumento de evaluación del área motriz gruesa facilitados por las maestras.

1. Se mantiene en un pie sin ayuda de 4 a 8 segundos

Se observa que una gran mayoría de los niños están en proceso de adquirir el objetivo de mantenerse en un pie sin ayuda durante 4 a 8 segundos, mientras que una minoría no logra el objetivo.

2. Cambia de dirección al correr

Un alto porcentaje de los niños están en proceso de adquirir esta habilidad, ya que tienen mayor conciencia de su entorno para lograr desenvolverse eficazmente.

3. Camina en una tabla manteniendo el equilibrio

Se observa que el equilibrio de los niños aún no se encuentra afianzado porque no logran mantener una estabilidad al momento de caminar manteniendo equilibrio. Aunque una minoría ha conseguido el objetivo.

4. Salta hacia delante 10 veces sin caerse

El 50% de los niños se encuentra en proceso de conseguir esta destreza motora, mientras que una minoría obtuvo buenos resultados. Sin embargo, también se encuentran datos poco satisfactorios.

5. Salta sobre una cuerda suspendida a 5 cm. del suelo

El 12% de los niños están en camino de adquirir la habilidad de saltar la cuerda, aunque el 38% de los observados ya han logrado excelentes resultados. Además, el 50% no consigue mejorar este proceso motriz.

6. Salta hacia atrás 6 veces

El 37% de los observados están en proceso de lograr saltar hacia atrás, aunque todavía presentan dificultades al momento de realizarlo. Sin embargo, el 63% de los niños todavía tienen dificultad al instante de ejecutar la actividad motora.

7. Hace rebotar y coge una pelota grande

El 100% de los niños no consiguen efectuar la acción de rebotar la pelota en su mismo sitio y poder cogerla al instante. Esto demuestra que la falta de coordinación afecta al desarrollo motriz.

8. Baja las escaleras alternando los pies

El 12% de los niños todavía están logrando bajar las escaleras pero alternándolos. Sin embargo, el 88% no puede ejecutar esta acción motora.

9. Pedalea un triciclo y da vuelta a una esquina

El 37% de los observados están en proceso de poder ejecutar la acción de pedalear un triciclo y poder dar un giro satisfactoriamente. Además el 63% no logra realizar la actividad.

10. Salta en un pie 5 veces consecutivas

El 50% de los niños todavía tienen dificultad en lograr saltar en un pie, aunque el 37% ya consiguió afianzar esta acción motora. Sin embargo, el 13% no puede ejecutar el ejercicio con buenos resultados.

3.7.4 Entrevista aplicada a las docentes

Tabla 12

Entrevista a docentes

ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES	
Pregunta 1: ¿Qué importancia le da usted a la lúdica como parte de su metodología en clase?	
Docente 1	En la infancia, los niños aprenden por medio del juego. Por ese motivo es necesario darle importancia a la actividad recreativa. Aunque no forma parte esencial en mi metodología diaria, solo durante los recreos y horas de educación física.
Docente 2	La lúdica como parte de mi metodología diaria toma un papel necesario para poder captar la atención de los niños, pero no siempre la aplico dentro del aula debido a la desorganización que puede provocar en clase.
Pregunta 2: ¿Cómo cree usted que la lúdica influye en el desarrollo del niño?	
Docente 1	La lúdica permite un buen desarrollo de la imaginación y ayuda en la autonomía del niño.
Docente 2	La lúdica es algo innato en los niños, siempre van a buscar el juego y la diversión, favoreciendo sus habilidades y permitiendo que el niño tenga seguridad y confianza.
Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia se realizan actividades lúdicas en su clase?	
Docente 1	Dentro de mi aula de clase, no se realizan con mucha frecuencia actividades lúdicas, pues puede producir mucha distracción y desorden.

Docente 2	Realmente la frecuencia para realizar actividades lúdicas es casi la mínima, las actividades lúdicas las mantengo fuera del aula y como un método de premio por su comportamiento. Ejemplo. Si un niño no realizo la tarea de clase pierde tiempo de su receso.
Pregunta 4: ¿Qué tipo de actividades realiza usted para el desarrollo de la motricidad gruesa?	
Docente 1	Durante las horas de educación física, cuando no llueve, los niños tienen actividades que les permite correr, saltar, entre otras.
Docente 2	Las actividades más frecuentes para los niños son los juegos del patio, como la resbaladera y las casitas de juguete, en pocas ocasiones se realizan otros tipos de juegos como saltar la cuerda o jugar con la pelota, debido al espacio y la cantidad de niños.
Pregunta 5: ¿Considera usted las actividades lúdicas como un recurso para fomentar la creatividad de los niños?	
Docente 1	Las actividades lúdicas son un recurso para fomentar la creatividad de los niños pues con estas su imaginación vuela y son libres de crear.
Docente 2	Claro que es una herramienta para fomentar la creatividad de los niños, les permite desarrollar su imaginación. Por eso es necesario poner ciertos límites para que aún exista un orden.

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2018)

3.7.5 Entrevista aplicada a la Directora

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COSQUILLITAS DE FELICIDAD

1. ¿Cree usted que la lúdica es importante en el desarrollo del niño de 4 a 5 años?

Claro que sí, es mejor a partir del año seis meses que exploren y jueguen con su cuerpo y materiales constructivos, para así obtener nuevas experiencias.

2. ¿Usted considera el juego una herramienta de aprendizaje para posteriores conocimientos?

Claro que sí. El proceso de enseñanza es mediante el juego porque enriquece a su desarrollo para posteriores conocimientos.

3. ¿Dentro de su institución los docentes fomentan la convivencia de los niños en la que involucre el juego?

Las maestras buscan fomentar la convivencia y relaciones interpersonales con el fin de promover la autonomía en el niño y estimular las áreas de motricidad, como equilibrio, coordinación y lateralidad, ya que también existen clases de educación física.

4. ¿Dentro de sus espacios recreativos promueven el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 4 a 5 años?

El desarrollo motriz es importante que se trabaje desde muy tempranas edades que aportará grandes progresos para obtener así experiencias significativas debido al uso de la lúdica; aunque, el plantel no cuenta con el espacio necesario para un óptimo aprovechamiento de los beneficios de la aplicación de actividades lúdicas, además de la ayuda adecuada de docentes capacitados para trabajar las falencias existentes en un porcentaje bajo de sus estudiantes.

3.7.6 Cuadro de resultados

Tabla 13

Cuadro comparativo

Ficha de observación	Guía Portage	Encuesta aplicada a padres	Entrevista a directivos
<p>- La mayoría de los estudiantes presentan dificultades en aquellos indicadores referentes a mantener el equilibrio, además se encuentran en proceso de adquirir la habilidad.</p>	<p>- Se observa que una gran mayoría de los sujetos de estudio tienen falencias en el área de equilibrio al momento de desempeñar las actividades propuestas en los indicadores.</p>	<p>- La mayoría de los representantes afirman estar de acuerdo con la importancia del juego para el desarrollo de los niños.</p>	<p>- En la entrevista realizada a las docentes del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, indican conocer los beneficios de la lúdica pero admiten que dentro de su planificación de clase no es considerada como un apoyo y una herramienta pedagógica.</p>
<p>- En las actividades de coordinación, subir y bajar las escaleras alternando los pies, los niños demostraron no alcanzar el objetivo.</p>	<p>- La mayoría de los niños en estudio se encuentran en proceso de adquirir las habilidades.</p>	<p>- Los padres de familia están de acuerdo con que es necesario un momento de recreación como beneficio para el desenvolvimiento de sus hijos; aunque consideran que debe ser en la institución donde puedan desempeñarse.</p>	<p>- Durante la entrevista aplicada a la directora del plantel educativo, ella afirma considerar que es necesario trabajar el área motora desde tempranas edades.</p>
<p>- La mayoría de los niños muestran falencias y dificultades para desempeñar las actividades propuestas.</p>	<p>- En los indicadores sobre lateralidad, donde se observa que un gran porcentaje de los niños muestran dificultades y no tienen adquirida la habilidad en de acuerdo a su edad.</p>	<p>- los padres no permiten el uso del celular, prefieren que ayuden en casa y no se distraigan en los aparatos electrónicos.</p>	<p>- Tanto directora como docentes comentan que el espacio físico de la institución no es el adecuado, es muy pequeño el espacio para realizar actividades recreativas</p>

Fuente: Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2019)

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Título de la propuesta

Guía de estrategias lúdicas dirigida a los docentes para fortalecer la motricidad gruesa de niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad.

4.2 Objetivo general de la propuesta

Fortalecer con estrategias lúdicas a los docentes para ir generando un mayor conocimiento y capacidades que puedan ser aplicados en su trabajo diario con los niños de inicial II de Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad.

4.3 Objetivos específicos de la propuesta

- Proponer estrategias lúdicas a los docentes para que mediante el juego enriquezcan el desarrollo motriz de sus educandos.
- Recordar prácticas lúdicas sencillas aportando así al desarrollo de los niños de la Institución Educativa.

4.4 Esquema de la propuesta

Guía de estrategias lúdicas dirigida a los docentes para fortalecer la motricidad gruesa, la cual estará diseñado de la siguiente manera:

1. Coordinación
 - a) Concepto
 - b) Actividades para fortalecer la coordinación
 - c) Indicadores de evaluación
2. Equilibrio
 - a) Concepto

- b) Actividades para fortalecer el equilibrio
- c) Indicadores de evaluación
- 3. Lateralidad
 - a) Concepto
 - b) Actividades para fortalecer la lateralidad
 - c) Indicadores de evaluación



Figura 8: La lúdica y su incidencia en la motricidad gruesa

Elaborado por: Guartatanga Bajaña, M.; Montalvo Armas, A. (2019)

4.5 Desarrollo de la propuesta

Las autoras de la tesis darán a conocer la guía por medio de talleres didácticos que serán presentados durante 40 minutos cada uno, con un total de 120 minutos, y serán divididos de acuerdo a las áreas de la motricidad gruesa.

El primer taller tratará sobre la coordinación de los niños, en donde se presentaran las primeras actividades lúdicas para fortalecer su desarrollo.

A continuación, en el segundo taller se demostrara los juegos cuyo objetivo es fomentar el equilibrio en los estudiantes.

Finalmente en el tercer taller se explicará las actividades dinámicas para trabajar la lateralidad.

Durante la ejecución de estos talleres los docentes conocerán los beneficios de la lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, por medio de interacción didáctica con las actividades presentadas como una herramienta óptima para el aprendizaje de los estudiantes.

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL



UNIDAD EDUCATIVA COSQUILLITAS DE FELICIDAD

Guía de estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa.

Autoras:

- **Guartatanga Bajaña, Marjorie Alexandra.**
- **Mentalvo Armas, Ana Beatriz.**

Guayaquil – Ecuador
PRESENTACIÓN
2018

Guía



La motricidad gruesa en los primeros años del niño juega un rol esencial en su desarrollo, con el fin de obtener destrezas o aprendizajes que serán andamiajes posteriores para nuevos conocimientos dentro de su entorno de escolarización, por ello, los docentes de educación inicial tienen como meta estimular estas capacidades al máximo pero en su mayoría son empleadas de manera empírica sin evaluar diferentes aspectos relevantes para su avance biopsicosocial.

Dicho lo anterior, se muestra la siguiente propuesta pedagógica denominada “Guía de estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa dirigida a los docentes del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad.” Esta herramienta didáctica está estructurada para desarrollar la autonomía y dominio de sus habilidades, por lo que incentiva a la participación de sus órganos sensoriales, equilibrio, coordinación, mediante una ejercitación de los músculos inferiores y superiores. Con actividades recreativas fáciles de emplear, el manual incluye descripción, objetivos, materiales e indicador de evaluación indispensable para su ejecución en donde los docentes podrán identificar alguna falencia en el niño durante su proceso de maduración motriz. Es decir, es un conjunto de técnicas dinámicas e interactivas en la que el mediador (docente) aproveche estos conocimientos para el progreso niño.

Finalmente, esta guía es sencilla y manejable por poseer metodologías de fácil adaptabilidad al entorno educativo, ayudando de esta manera a mejorar los métodos pedagógicos de los docentes del inicial II dirigido a niños de cuatro a cinco años, logrando así, que el desarrollo de la motricidad gruesa avance satisfactoriamente y obtenga mayores beneficios en sus capacidades.



GUÍA DE APLICACIÓN

¿QUÉ ES LA COORDINACIÓN?



Fuente: <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tdah-coordinacion-motora-y-capacidad-en-el-deporte.html>

Se refiere a aquellos movimientos que implican una intervención de todas las partes del cuerpo. Se debe agregar que las circunstancias que favorecen son el desplazamiento y los movimiento parciales, ejemplo, en un principio el infante juega con su cuerpo para explorar su capacidad; a medida que pasa el tiempo el niño tiene mayor control de sus destrezas.

Objetivo Desarrollar el equilibrio y la coordinación

Materiales

- Música a su elección
- Tiza o cinta de papel



Fuente: <http://www.casadecorar.biz/juego-de-patio-para-nios.html.html.html.html>

Instrucciones

1. Dibujar o realizar una forma llamativa que contengan diferentes casilleros.
2. Marcar el punto de inicio y final del juego.
3. Escoger la música a su elección para que la actividad sea anímica.
4. Luego, el niño debe encontrar el camino correcto.
5. El jugador debe cumplir ciertas indicaciones cada cierto tramo, ejemplo: del casillero 1 al 3 tiene que cruzarlo saltando en un pie y en el otro tramo gatear, así consecutivamente permitiendo que el desarrollo de la motricidad gruesa sea notoria

INDICADOR DE EVALUACIÓN: LABERINTOS

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso.

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Mantiene buen equilibrio.			
Responde a las indicaciones del docente.			
Coordinación en sus movimientos.			
Se desenvuelve asertivamente.			
Buenos reflejos.			





Objetivo Fortalecer el liderazgo, equilibrio y coordinación

Materiales

Ninguno

Instrucciones

1. Formar una ronda con el grupo
2. Indicar las instrucciones del juego; el niño/a que tenga la voz de mando debe dar la orden al siguiente movimiento a realizar.
3. Todos los demás obedecerán las consignas de la persona elegida.
4. El docente tiene que estar atento de que las indicaciones del líder deben ir concuerdo al tema de motricidad gruesa.

INDICADOR DE EVALUACIÓN:

¡YO DIGO!

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso.

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Obedece ordenes			
Coordinación en sus movimientos.			
Agilidad			
Velocidad en sus movimientos			





Fuente: <http://manualidadesparaninos.biz/juego-de-bolos-con-latas/>

Objetivo Coordinación de movimientos, control de puntería y manejo de fuerza y de las distancias.

Materiales

- Una pelota pequeña, puede ser creada con papel aluminio;
- Latas o envases vacíos.

Instrucciones

1. Se debe realizar una pirámide con las latas o envases
2. Marcar una distancia considerable entre en punto de lanzamiento y la pirámide
3. Se puede jugar con la dificultad al hacer el tiro desde diferentes posiciones, sentados, parados, de puntillas o acostados.
4. El niño debe lanzar la pelota desde el punto indicado e intentar derribar toda la pirámide formada por las latas.

INDICADOR DE EVALUACIÓN: DERRUMBA LAS LATAS

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Manejo de la fuerza			
Obedece ordenes			
Coordinación en sus movimientos.			
Control de puntería			
Manejo de la distancia			



Objetivo Coordinación visomotora y de movimientos, equilibrio, agilidad

- Materiales**
- Tubo largo de cartón;
 - globo;
 - cuerda



Fuente:
<http://bphotoart.com/categories/parenting/page/2/>

Instrucciones

1. Crear la raqueta con la cuerda amarrada a un extremo del tubo y al globo.
2. Animarle al niño a lograr mantener el globo en alto y cada vez que baje darle un empujón con el tubo para que vuelva a subir
3. La idea es que los niños logren pegarle varias veces al globo y mantenerlo en el aire

INDICADOR DE EVALUACIÓN: SQUASH DEL GLOBO

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Obedece ordenes			
Coordinación en sus movimientos.			
Agilidad			
Reflejos			

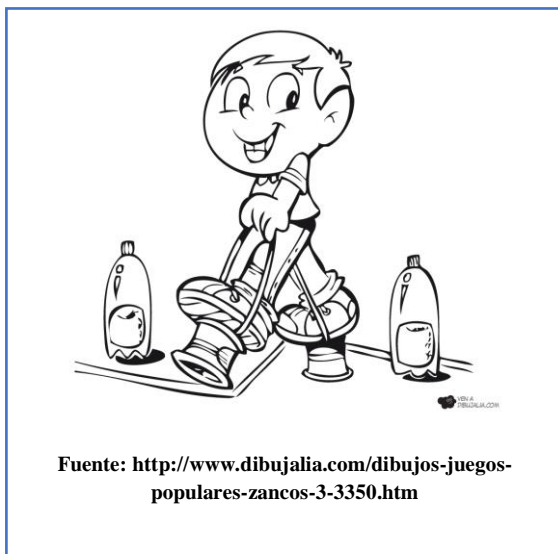


¿QUÉ ES EL EQUILIBRIO?



Fuente: <https://www.blinklearning.com/coursePlayer/clases2.php?idclase=14265631&idcurso=357901>

Es la capacidad de tener dominio y control de su cuerpo, se produce cuando su organismo esta estático o en movimiento dentro de un espacio de desplazamiento o recreación. Esto implica que adquiere un aprendizaje natural de su entorno para alcanzar una madurez eficaz en etapas posteriores.



Objetivo Fortalecer equilibrio, coordinación, agilidad y autoconfianza.

- Materiales**
- Latas vacías de conservas.
 - Cuerdas gruesas.

Instrucciones

1. Armar los zancos perforando dos huecos a los lados de cada lata y amarrar las cuerdas a la altura de las manos de los niños.
2. Escoger el espacio para el iniciar el juego.
3. Determinar la línea de salida y de meta.
4. Gana el primer niño que llegue a la meta sin caerse de los zancos.

INDICADOR DE EVALUACIÓN: CARRERA DE ZANCOS

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Autoconfianza			
Agilidad			
Coordinación en sus movimientos.			
Equilibrio			
Velocidad			
Reflejos			
Fuerza en extremidades superiores			
Fuerza en extremidades inferiores			



CARRERA DE SACOS

Objetivo Fortalecer equilibrio, coordinación, agilidad y autoconfianza.

Materiales

- Sacos vacíos de arroz.



Fuente:
<https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-correr-y-pillar/carrera-de-sacos/>

Instrucciones

1. Seleccionar el lugar adecuado para iniciar el juego
2. Colocar el punto de salida y llegada.
3. Repartir los sacos a los niños.
4. Indicar las reglas del juego: los jugadores deberán moverse dentro de los sacos de un punto a otro sin caerse ni perder el equilibrio, el participante que salga o caiga del saco será descalificado.

INDICADOR DE EVALUACIÓN: CARRERA DE SACOS

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Agilidad			
Equilibrio			
Coordinación en sus movimientos.			
Velocidad			
Reflejos			
Fuerza en extremidades inferiores y superiores			



IMITANDO AL PINGÜINO

Objetivo Fortalecer el equilibrio.

- Materiales**
- Pelota de caucho
 - Música a su elección.
 - Utilizar cinta de papel color azul y roja.
 - Caritas felices de fomix



Fuente:
<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/15-actividades-motricidad-gruesa>

Instrucciones

1. Ambientar el clima de trabajo para iniciar el juego a través de una música.
2. Colocar la pelota entre las piernas desde la rodilla hacia arriba.
3. Establecer un inicio y un fin para el recorrido; la cinta azul para iniciar y el rojo para culminar.
4. Al finalizar correctamente tendrá una carita feliz de recompensa.

INDICADOR DE EVALUACIÓN: IMITANDO AL PINGÜINO

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso.

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Mantiene buen equilibrio.			
Coordinación en sus movimientos.			
Reflejos			
Agilidad			
Fuerza en las extremidades inferiores			





Objetivo Fortalecer su coordinación viso motora y equilibrio.

Materiales

- Tiza
- Patio amplio
- Fichas o tapas de gaseosas

Instrucciones

1. Escoger el espacio a utilizar.
2. Dibujar la rayuela en el suelo dentro del área escogido.
3. Enumerarla del 1 al 10 (recordar que la casilla del número 10 es de descanso).
4. Entregar a cada niño su ficha o tapa de gaseosa.
5. Tendrán turnos para seguir jugando.
6. Se debe lanzar el objeto en el recuadro 1 para iniciar el juego, sin pisar la misma. Se debe considerar, que si arroja su pieza fuera de la línea perderá su turno, tocándole al siguiente participante.
7. El niño debe ir de forma ascendente por las casillas saltando en un solo pie, excepto en las que existen de dos, debe tenerse en cuenta que si pisa fuera del recuadro, perderá su turno y será para el siguiente niño.
8. Al llegar número 10 el niño debe repetir el proceso de manera descendente hasta llegar a la segunda casilla desde donde debe recoger su ficha o tapa de gaseosa.
9. Una vez completada la rayuela será el turno de otro niño quien deberá repetir el mismo procedimiento.
10. Finalmente, el ganador será el primer niño en completar toda la rayuela hasta el recuadro 10.

INDICADOR DE EVALUACIÓN: RAYUELA

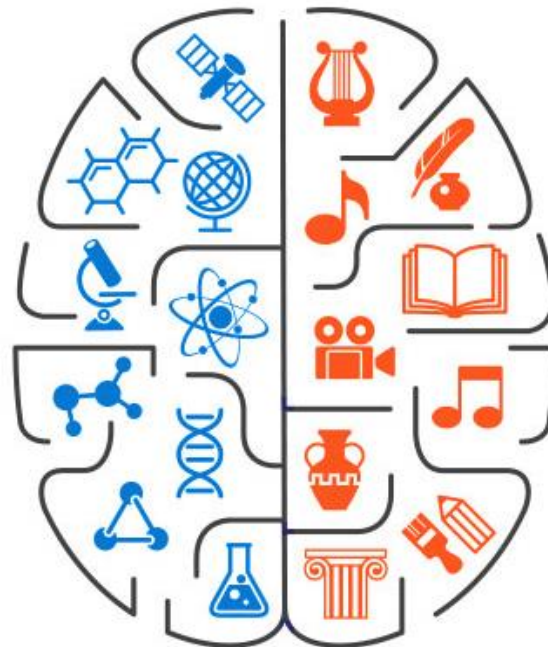
INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso.

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Mantiene buen equilibrio.			
Lanza correctamente el objeto.			
Coordinación en sus movimientos.			
Agilidad			



¿QUÉ ES LATERALIDAD?



Fuente: <http://lateralidad.com/el-trastorno-de-lateralidad/>

El término lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. Este es un proceso denominado lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Al existir una preferencia lateral derecha, se presenta una dominancia en el hemisferio izquierdo y viceversa.



Fuente: https://www.tiendadeglobos.com/de-temporada/carnaval-ferias-y-verbenas_177.html, <https://www.embarazoymas.net/salud/pie-de-atleta-sintomas-causas-y-cura-del-pie-de-atleta-en-los-ninos/>

Objetivo Desarrollar la coordinación visomotora; equilibrio; memoria motriz, lateralidad

Materiales

- Una cuerda larga,
- banderitas de colores.

Instrucciones

1. Se coloca las banderas en la cuerda de una manera secuencial y con un espacio considerable
2. Se pide al niño que toque con los pies las banderas en la secuencia que se le vaya pidiendo, por ejemplo: rosado, azul, amarillo, azul, blanco.
3. También se puede pedir que sea con un pie específico, ejemplo: pie derecho azul, pie izquierdo blanco, derecho blanco y luego con el izquierdo rosado.

INDICADOR DE EVALUACIÓN: HORA DE JUGAR CON LOS PIES

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Obedece ordenes			
Coordinación en sus movimientos.			
Agilidad			
Diferenciación del lado izquierdo o derecho			



Objetivo Fortalecer el equilibrio, lateralidad y coordinación viso motora

Materiales

- Twister
- Ruleta

Nota:



Instrucciones

1. Escoger un espacio adecuado y abierto para colocar la pista del juego
2. Seleccionar entre los jugadores un árbitro.
3. Colocar la ruleta en una superficie plana y determinar turnos.
4. Los participantes deberán estar descalzos y colocarse al filo de la sabana del juego.
5. El árbitro girará la ruleta, la cual indicará la posición y el color que se debe jugar; ejemplo: mano derecha color rojo.
6. El juego debe desarrollarse con más de dos jugadores y el ultimo en perder el equilibrio gana.

INDICADOR DE EVALUACIÓN: TWISTER

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Lateralidad			
Obedece ordenes			
Coordinación en sus movimientos.			
Equilibrio			
Diferenciación del lado izquierdo o derecho			



Objetivo Fortalecer la coordinación visomotora, equilibrio, lateralidad

- Materiales**
- Aros de ula ula,
 - Huellas de papel de diferentes colores



Fuente: <http://www.eligeeducar.cl/10-formas-trabajar-la-motricidad-gruesa-los-ninos>

Instrucciones

1. Se colocan los aros en secuencia con las huellas en diferentes posiciones
2. Animar a los niños a recorrer la secuencia de manera que sus pies vayan de la misma manera que las huellas
3. Saltando en un pie, abrir las piernas, saltar con los dos pies juntos, dentro y fuera de los aros.

INDICADOR DE EVALUACIÓN: CAMINO DE AROS

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Obedece ordenes			
Coordinación en sus movimientos.			
Equilibrio			
Diferenciación del lado izquierdo o derecho			





Fuente:
<https://factorperceptivo.webcindario.com/bailar%20con%20el%20globo.html>

Objetivo Fortalece el compañerismo, lateralidad y acatar ordenes.

Materiales

- Globo (por pareja)

Instrucciones

1. Reunir a los niños para formar parejas
2. Entregar un globo por pareja
3. Decir que el globo no debe caerse
4. Los niños deberán recorrer un circuito siguiendo las indicaciones del docente.
5. El docente puede decidir cambiar la dirección y la postura del globo en cualquier momento
6. Durante el juego en un determinado momento el docente puede pedir que cada pareja se coloque frente a frente e indicar alzar la mano derecha o izquierda mientras sostienen el globo contra su pecho.
7. Identificar que todas las parejas sigan la indicación sin confusión

INDICADOR DE EVALUACIÓN: CAMINATA DE GLOBOS

INDICADOR DE EVALUACIÓN

Marque con una X el recuadro según el caso

Indicador	Adquirida	En proceso	Iniciada
Obedece ordenes			
Coordinación en sus movimientos.			
Diferenciación de su lado izquierdo o derecho			
Agilidad			
Equilibrio			



4.6 Producto/Beneficio

4.6.1 Producto

Guía sobre estrategias lúdicas, dirigida a los docentes para fortalecer la motricidad gruesa de niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad, periodo lectivo 2018 – 2019.

4.6.2 Beneficio

La presente propuesta ayudará en el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y también mediante estas actividades los docentes adquirirán conocimientos, así como recordarán estrategias lúdicas que los beneficiará en el futuro para enriquecer las dinámicas en favor del trabajo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del inicial II del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad.

Conclusiones

- A través de los diferentes teóricos acerca de la lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa, se logró definir la verdadera importancia que está tiene en la adquisición y reforzamiento de las habilidades motrices.
- Existen varios factores que pueden causar dificultades y falencias en la motricidad gruesa, de los cuales se detectaron causas internas como externas, entre las cuales se puede hablar de la falta de estimulación.
- La guía de estrategias lúdicas, dirigida para los docentes sirve como una herramienta de apoyo para fortalecer las destrezas motrices de los niños de 4 a 5 años de edad en el Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad.
- La aplicación de la Guía Portage corroboró la información dada por las docentes, sobre los niños con falencias en la motricidad gruesa, y las entrevistas aplicadas a las docentes confirmaron la falta de actividades hacia la estimulación de las habilidades motrices.

Recomendaciones

- Vale recalcar que la guía de estrategias lúdicas está hecha con el propósito de ayudar a las docentes para que posean un conocimiento y una herramienta de apoyo que pueden emplear con los niños que presentan o no falencias en su área motriz, logrando mantener su atención y fortaleciendo sus dificultades.
- Es necesario que los padres y docentes inicien con mayor conciencia sobre la importancia y beneficios que otorgan las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Es importante que los padres y docentes trabajen juntos, buscando favorecer a los niños y sus habilidades.
- La aplicación de la propuesta permitirá mejorar el rendimiento escolar y la calidad de vida de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Alvear Latorre, A. A. (2013). *Juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe "Albert Einstein" de la Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2011 - 2012 (Tesis de Pregrado)*. Universidad de Loja, Loja. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4405/1/ANA%20ALEXANDRA%20ALVEAR%20LATORRE.pdf>
- Baque Guale, J. V. (2013). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fíat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, período lectivo 2013-2014 (Tesis de Pregrado)*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Libertad. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/1051/1/TESIS%20JULIO%20BAQUE.pdf>
- Buenahora, M. R., & Millán, L. V. (Diciembre de 2011). La lúdica como estrategia pedagógica en la educación superior. *Actas Odontológicas*, VIII(2), 51. Recuperado el 31 de Marzo de 2019, de <http://revistas.ucu.edu.uy/index.php/actasodontologicas/article/view/1265/1245>
- Campos Ocampo, M. (2017). Obtenido de http://www.icomoscr.org/m/investigacion/%5BMETODOS%5DFolleto_v.1.1.pdf
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2013). Ediciones Legales. Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%3%93DIGO-DE-LA-NI%3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Constitución del Ecuador. (2008). Ecuador. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/0B7uNrThIIZTmM29iMURQbjFSWVk/view>
- Convención sobre los derechos del niño. (Junio de 2006). Unicef Comité Español. Obtenido de <http://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Corredor Saenz, B. S., & Rios Aldana, B. O. (2013). *Actividades ludicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 103 del colegio el Porvenir I.E.D (Proyecto integrador)*. Colegio el Porvenir I.E.D, Bogotá. Obtenido de <https://proyectointegradorsemestre.files.wordpress.com/2014/02/motricidad-gruesa-nic3b1ez-2013.pdf>
- Delgado Losada, M. L. (2015). *Fundamentos de Psicología. Médica Panamericana*. Obtenido de <http://www.herrerobooks.com/pdf/pan/9788498352535.pdf>

- Diaz Avila, A., Florez Miranda, O. A., & Moreno Ramirez, Z. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande – Sahagún. (Tesis de Pregrado)*. Fundación Universitaria los Libertadores, Sahagún. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Fernández, L. (Octubre de 2005). Fichas para investigadores. pág. 3.
- Franco Navarro, S. P. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo maternal: preescolar el arca (Tesis de Pregrado)*. Corporación universitaria lasallista, Caldas. Obtenido de <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/ASPECTOS%20QUE%20INFLUYEN%20EN%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DEL%20GRUPO%20DE%20MATERNAL-PREESCOLAR%20EL%20AR.pdf>
- Giró Miranda, J. (2013). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos Educativos Revista de Educación, 1*. Recuperado el 28 de Abril de 2019, de <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/381/359>
- Gomez Rodriguez, T., Molano, O. P., & Rodriguez Calderon, S. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institucion Educativa Niño Jesus de Praga. (Tesis de Pregrado)*. Universidad del Tolima, Ibagué. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>
- Guartatanga Bajaña, M. A., & Montalvo Armas, A. B. (2019).
- Hernández. (2003).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2010). *Metodología de la investigación* (5a. ed. -- ed.). Mexico D.F.: McGraw-Hill. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. -- ed.). Mexico D.F.: McGraw-Hill. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Huizinga, J. (s.f.).
- Irazábal Bohorquez, A., Jachero Ochoa, F., Naranjo Gaibor, L., Jurado Álvarez, J., & Salazar Rodríguez, J. (2018). Manual de fuentes primarias emprendimiento de rehabilitación:

terapia y rehabilitación. *MEDICIENCIAS UTA*.
doi:<https://doi.org/10.31243/mdc.uta.v2i2.79.2018>

- Jimenez V, C. A. (2009). La ludica como estrategia pedagogica en la educacion superior. En M. R. Buenahora, & L. V. Millán, *La ludica como estrategia pedagogica en la educacion superior*.
- Jimenez Vélez, C. A. (2013). La lúdica y los nativos digitales. *Revista Universidad Pedagógica Nacional*, 2(18), 49-57. Recuperado el 01 de Abril de 2019, de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/2166/2072>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (19 de Mayo de 2017). Ecuador: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- López Roldán, P., & Fachelli, S. (2016). *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Barcelona. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf
- Lopez Saavedra, C. A. (2016). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016. (Tesis de Pregrado)*. Universidad César Vallejo, Trujillo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/469/Lopez_sc.pdf?sequence=1
- Medina Alva, M. d., Caro Kahn, I., Muñoz Huerta, P., Leyva Sánchez, J., & Moreno Calixto, J. (2015). Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. *Peruana De Medicina Experimental y Salud Pública*. doi:<http://dx.doi.org/10.17843/rpmesp.2015.323.1693>
- Medina, K. (2016). Juega y sabrás lo que eres. *Revista Ciencia y Cultura*, 20(37). Recuperado el 04 de septiembre de 2018, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-33232016000200009&lng=es&tlng=es.
- Mendoza Morán, A. (Marzo de 2017). Desarrollo de la Motricidad en etapa infantil. *Revista Espirales*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=16&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi1nOvYxtTdAhXGz1MKHWcEBbU4ChAWMAV6BAgFEAI&url=http%3A%2F%2Fwww.revistaespirales.com%2Findex.php%2Fes%2Farticle%2Fdownload%2F11%2F32&usg=AOvVaw3sj-ji3I-gwfwfuij9p1Yh>
- Namakforoosk, M. N. (2005). *Metodología de la Investigación* (2ª ed. ed.). D.F., México: Limusa. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=ZEJ7-0hmvhwC&pg=PA189&lpg=PA189&dq=muestra++intencional&source=bl&ots=i09xz0Sc00&sig=ACfU3U1g1dzNneYMkjm96p->

xpwOYwIB2FA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjT7oDoga7jAhXZW80KHZauCU84ChDoATAIegQIBxAB#v=onepage&q=muestra%20%20intencio

- Navarro Romero, G., Guerrero Trejos, J., Brown Wilchire, E., Chacón Fonseca, A. L., Padilla Abarca, D., Atehortúa Contreras, N., . . . Chaves Zumbado, R. (2011). *Guía para la elaboración de planes de estimulación para la promoción del desarrollo infantil de niños y niñas de 1 a 6 años y 11 meses*. Dirección Nacional de Centros de Educación y Nutrición y Centros Infantiles de Nutrición y Atención Integral (Dirección Nacional de CEN-CINAI). Obtenido de https://www.unicef.org/costarica/docs/cr_pub_Guia_elaboracion_de_planes_estimulacion_promocion_desarrollo_infantil.pdf
- Ochoa Campoverde, M. E., & Orellana Naula, C. A. (2012). *Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotriz mediante la aplicación de juegos en los preescolares de 4 a 5 años en el Centro Educativo Latinoamericano*. Universidad de Cuenca, Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/1900>
- Oña Paredes, A. L. (Agosto de 2014). *Desarrollo de la motricidad gruesa con niños de 3 a 4 años. Estudio de caso en las aulas de maternal del Jardín de la Fantasía. (Tesis de Pregrado)*. Universidad Politécnica Salesiana SEDE Quito, Quito. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9799/1/QT08044.pdf>
- Pacheco Montesdeoca, M. (Octubre de 2015). *Psicomotricidad en la Educación Inicial*. Obtenido de http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
- Pascale, P. (28 de Noviembre de 2013). *Fundación Neuronilla para la Creatividad y la Innovación*. Obtenido de <https://www.neuronilla.com/idonde-esta-la-creatividad-el-modelo-de-csikszentmihalyi/>
- Piedra Vera, S. E. (Abril-Junio de 2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, III(2)*. Recuperado el 20 de Mayo de 2019, de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/download/1211/1403/>
- Posada Gonzalez, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica (Tesis de Magister)*. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Real Academia Española. (s.f.). Recuperado el Julio de 2018, de <http://dle.rae.es/?id=DUtSRFO|DUvj7SX>
- Rodríguez Manosalva, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Redalyc, 13(2)*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4137/413751844006.pdf>
- Rosada Hernandez, S. L. (Abril de 2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de preprimaria. (Tesis de*

- Pregrado*). Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
- Ruiz Vidorreta, M. A. (1 de 10 de 2014). María Montessori, la pedagogía hecha maestra. *Revista Arista Digital*, 374. Obtenido de http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos_revista/2014_octubre_24.pdf
- Samaniego Romero, E. C. (2016). *La inteligencia kinestésica en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de Educación Inicial Subnivel 2 de la Unidad Educativa Isabel de Godín, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014 - 2015. (Tesis de Pregrado)*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1674/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-000021.pdf>
- Sanchez Andaluz, J. M. (2014). *Motricidad gruesa incide en la enseñanza -aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela Galo René Pérez del Recinto la Carmela, parroquia Pimocha, cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos. (Tesis de Pregrado)*. Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2871/1/T-UTB-FCJSE-SECED-EBAS-000066.pdf>
- Villacres Briones , A. M. (2016). *Estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 años del Centro de Educación Inicial Alejandrina Andrade Valdez. (Tesis de Pregrado)*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/872/1/T-ULVR-0729.pdf>

Anexos

Anexo 1: Aplicación guía portage



Anexo 2: Aplicación de entrevista a Docentes



Anexo 3: Aplicación de la entrevista a la Directora de la Institución



**ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
COSQUILLITAS DE FELICIDAD**

Estimada directora reciba un cordial saludo de las presentes
..... estudiantes de la universidad Laica
Vicente Rocafuerte de Guayaquil, venimos con el objetivo de realizarle unas preguntas que van
a ser apoyo a la investigación, “La lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa
en los niños de 4 a 5 años del centro educativo cosquillitas de felicidad, periodo lectivo 2018 –
2019”, desarrollada en su institución.

Fecha de la Entrevista: ____/____/____

5. ¿Cree usted que la lúdica es importante en el desarrollo del niño de 4 a 5 años?

.....
.....
.....

6. ¿Usted considera el juego una herramienta de aprendizaje para posteriores conocimientos?

.....
.....
.....

7. ¿Dentro de su institución los docentes fomentan la convivencia de los niños en la que involucre el juego?

.....
.....
.....

8. ¿Dentro de sus espacios recreativos promueven el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 4 a 5 años?

.....
.....
.....

ENTREVISTA A LOS DOCENTES	
Pregunta 1: ¿Qué importancia le da usted a la lúdica como parte de su metodología en clase?	
Docente 1	
Docente 2	.
Pregunta 2: ¿Cómo cree usted que la lúdica influye en el desarrollo del niño?	
Docente 1	
Docente 2	
Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia se realizan actividades lúdicas en su clase?	
Docente 1	
Docente 2	
Pregunta 4: ¿Qué tipo de actividades realiza usted para el desarrollo de la motricidad gruesa?	
Docente 1	
Docente 2	
Pregunta 5: ¿Considera usted las actividades lúdicas como un recurso para fomentar la creatividad de los niños?	
Docente 1	
Docente 2	

Encuesta a padres de familia del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

El presente cuestionario está diseñado para conocer el criterio de los padres de familia del Centro Educativo Cosquillitas de Felicidad

Favor marcar con una X en el recuadro que corresponda según su observación.

No.	Preguntas:	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	En desacuerdo
1	¿Considera usted que el juego es un factor importante en el desarrollo de su hijo?				
2	¿Cree usted que el juego permite a su hijo desenvolverse y expresarse mejor?				
3	¿Considera usted que es importante realizar juegos deportivos en los niños?				
4	¿Cree usted que es apropiado dar el celular al niño (a) durante las horas libres como un instrumento de juego?				
5	¿Cree usted que la falta de juegos recreativos afecta en el desarrollo de los niños?				
6	¿Considera importante compartir tiempo de recreación con sus hijos?				

GUIA PORTAGE			
Indicaciones:			
Esta ficha de observación está diseñada para evaluar el área motriz de los estudiantes. Favor marcar con una X, según corresponda su observación.			
Nombre del Niño:			
Objetivos a conseguir	Grado de desarrollo alcanzado		
	En proceso	Si	No
1.- Se mantiene en un pie sin ayuda de 4 a 8 segundos			
2.- Cambia de dirección al correr			
3.- Camina en una tabla manteniendo el equilibrio			
4.- Salta hacia delante 10 veces sin caerse			
5.- Salta sobre una cuerda suspendida a 5 cm. del suelo			
6.- Salta hacia atrás 6 veces			
7.- Hace rebotar y coge una pelota grande			
8.- Baja las escaleras alternando los pies			
9.- Pedalea un triciclo y da vuelta a una esquina			
10.- Salta en un pie 5 veces consecutivas			

CENTRO EDUCATIVO COSQUILLITAS DE FELICIDAD

Instrumento de evaluación

Área: Motricidad Gruesa

Nombre del estudiante:

Edad: 4 a 5 años

El presente cuestionario está diseñado para evaluar el área motora de los estudiantes.

Favor marcar con una X en el recuadro que corresponda según su observación.

3 = adquirido completamente. 2 = en proceso de adquirirlo. 1 = no adquirido.

	Indicadores	1	2	3
1	Brinca y se para en un pie hasta por cinco segundos			
2	Sube y baja las gradas sin apoyo			
3	Patea una pelota hacia adelante			
4	Lanza la pelota por encima del hombro			
5	Atrapa la pelota en rebote la mayoría de las veces			
6	Se mueve hacia adelante y hacia atrás con agilidad			
7	Mantiene el equilibrio al caminar en línea recta			
8	Puede montar un triciclo			
9	Puede lanzar una pelota lejos			
10	Puede apilar más de cuatro bloques			
11	Baja y sube las escaleras alternando los pies			
12	Puede saltar la cuerda con los dos pies			
13	Puede saltar hacia atrás			
14	Se impulsa para alcanzar algo deseado			
15	Cambia de dirección al correr			
16	Puede saltar hacia adelante varias veces seguidas			