



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE” PARALELO “A”
DEL CANTON MOCHA, 2022-2023.**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
GRADO DE MAGISTER EN PARVULARIA MENCIÓN: JUEGO,
ARTE Y APRENDIZAJE**

AUTORA:

Sonia Matilde Panata Cando

TUTORA:

Mgs. Carmen Navas

Riobamba, Ecuador. 2023

CERTIFICADO DE AUTORÍA

Yo, Sonia Matilde Panata Cando, declaro que el presente trabajo de titulación es de mi autoría y que los resultados del mismo son auténticos y originales. Los textos constantes en el documento que provienen de otra fuente, están debidamente citados y referenciados.

Como autora, asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de titulación.



Sonia Matilde Panata Cando

C.I. 060427791-3

CERTIFICADO TUTORÍA

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magíster PARVULARIA MENCIÓN: JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE con el tema: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE” PARALELO “A” DEL CANTON MOCHA, 2022-2023., ha sido desarrollado por la Licenciada Sonia Matilde Panata Cando con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, mayo 2023



MSc. Carmen Navas

TUTORA DE TESIS

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES



Dirección de
Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 18 de abril de 2023

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ANDA AGUIRRE" PARALELO "A" DEL CANTON MOCHA, 2022-2023., dentro de la línea de investigación de Ciencias de la Educación y formación profesional y no profesional, **presentado por el maestrante Sonia Matilde Panata Cando**, portador de la CI. 060427791-3, del programa de **MAESTRÍA EN PARVULARIA MENCIÓN: JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

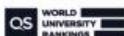
Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,



NANCY PATRICIA
VALLADARES CARVAJAL

Nancy Valladares C.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Campus La Dolorosa
Av. Eloy Alfaro y 10 de Agosto
Teléfono (593-3) 373-0880, ext. 2002
Riobamba - Ecuador

Unach.edu.ec
en movimiento



Dirección de Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO

en movimiento

**ACTA DE OBSERVACIONES REALIZADAS AL TRABAJO DE
TITULACIÓN DE MAESTRIA**

Fecha: 14 de abril de 2023

Nombres: Sonia Matilde Panata Cando

Programa: MAESTRÍA EN PARVULARIA MENCIÓN: JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

OBSERVACIONES:

Sin observaciones

Certifica. - Miembro del Tribunal

Nombre: Mgs. Patricia Vera Rubio

Firma:

CERTIFICADO URKUND

Riobamba , mayo de 2023

CERTIFICACIÓN

Yo, Mgs. Carmen Navas, en calidad de tutora del programa de maestria en PARVULARIA MENCIÓN: JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE con el tema: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE” PARALELO “A” DEL CANTON MOCHA, 2022-2023., el mismo que fue sometido al sistema de reconocimiento de texto URKUND evidenciando un 9% de similitud.

Estodo cuanto puedo certificar en honor a la verdad

Atentamente;



MSc. Carmen Navas

TUTORA DE TESIS

DEDICATORIA

A Dios, que alumbra mi sabiduría para poder continuar en mi vivir diario y llegar a cumplir una meta más dentro de mi profesión como docente de esta noble carrera al servicio de los niños de mi querida ciudad, de manera muy especial a toda mi familia; mis hijas, quienes siempre están en los momentos importantes de mi vida, quienes me apoyaron incondicionalmente durante todo este tiempo. A mi madre y hermanos que me acompañaron a lo largo del camino, por sus consejos, valores y la motivación constante que me ha permitido ser una persona llena de valores y principios, pero más que nada, por su infinito amor.

Sonia Matilde Panata Cando

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud, principalmente está dirigida a Dios, por haberme permitido llegar al final de esta maestría, a mi madre por ser el ejemplo e inspiración para seguir adelante en el convivir diario y por inculcarme valores y principios. De una manera muy especial a mis hijas, por su paciencia y por ser el motor que me ha impulsado para concluir mis estudios, demostrándoles que no hay edad para la superación, de igual forma mi reconocimiento a los docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo, que me impartieron sus conocimientos y experiencias en el lapso de esta etapa de investigación y estudios.

Sonia Matilde Panata Cando

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICADO DE AUTORÍA.....	
CERTIFICADO TUTORÍA	
ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO.....	
ÍNDICE DE CONTENIDOS	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	
ÍNDICE DE ANEXOS	
RESUMEN	
ABSTRACT.....	
INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I	18
1.1 Planteamiento del problema	18
1.2 Problematización	20
1.3 Preguntas de investigación	20
1.4 OBJETIVOS.....	21
1.4.1 Objetivo General.....	21
1.4.2 Objetivos Específicos.....	21
1.5 Justificación de la investigación	21
CAPÍTULO II	23
1. MARCO TEORICO.....	23
2.1 Antecedentes de la investigación.....	23
2.2 Fundamentación filosófica	24
2.3 Fundamentación pedagógica	24
2.4 Fundamentación sociológica	25
2.5 Fundamentación legal	26
2.6 Bases teóricas	27
2.6.1 Estrategias lúdicas.....	27
2.6.1.1 Importancia de las estrategias lúdicas.....	28
2.6.1.2 Estrategias centradas en los estudiantes	28

2.6.1.3 Beneficios de las estrategias lúdicas en los estudiantes	29
2.6.2 Actividades lúdicas	29
2.6.2.1 Las actividades lúdicas y su importancia en el nivel inicial.....	29
2.6.2.2 Fases de la actividad lúdica.	30
2.6.2.3 La lúdica como una herramienta de enseñanza.	31
2.6.2.4 Lúdica y aprendizaje.	31
2.6.3 Juego	32
2.6.3.1 Clases de Juegos	33
2.6.3.2 Diferencia entre el juego y la lúdica	33
2.6.3.3 Las estrategias lúdicas el juego y el desarrollo psicomotriz.	34
2.6.3.4 El juego motriz en el desarrollo motor.....	35
2.6.4 Motricidad gruesa	36
2.6.4.1 Importancia de la motricidad gruesa.....	36
2.6.4.2 Beneficios de la motricidad gruesa.....	39
2.6.4.3 Etapas de la motricidad gruesa	40
2.6.4.4 Destrezas que se desarrollan mediante ejercicios de motricidad gruesa.....	41
2.6.4.5 Posibles problemas de la motricidad gruesa.....	43
2.6.4.6 Causas para los problemas de motricidad gruesa	44
2.6.5 Motricidad fina.	45
2.6.5.1 Coordinación Facial	45
2.6.5.2 Coordinación Fonética	46
2.6.5.3 Coordinación Gestual.....	47
2.6.6 Psicomotricidad	47
2.6.6.1 Motricidad	49
2.6.6.2 Importancia de la psicomotricidad.....	49
2.3.2.1 Dominio corporal dinámico.....	50
2.3.2.2 Dominio corporal estático	50
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....	51
3.1 Enfoque de la Investigación	51
3.2 Diseño de la Investigación	51
3.3 Tipo de Investigación.....	52
3.4 Técnicas de recolección de datos.....	52
3.4.1 Observación.....	52
3.4.1.1 Ficha de Observación.....	53
3.4.2 Encuesta	53

3.4.2.1 Cuestionario.....	53
3.4.3 Revisión bibliográfica.....	54
3.4.3.1 Matriz de revisión bibliográfica.....	54
3.5 Población y Muestra	54
3.5.1 Población.....	54
3.5.2 Muestra.....	55
3.6 Procedimientos de recolección de datos y análisis de resultados.....	55
3.7 Variables de estudio.....	55
3.8 Operacionalización de Variables	57
3.9 Validación del instrumento de recolección de datos.....	59
CAPÍTULO IV.....	61
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	61
4.1 Análisis e interpretación de la guía Portage.....	61
4.1.1 Resultados generales de la ficha de observación.....	77
4.2 Análisis e interpretación de la encuesta.	78
CAPÍTULO V.....	89
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	89
5.1 Conclusiones.....	89
5.2 Recomendaciones	89
BIBLIOGRAFÍA.....	91
ANEXOS	94

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-3: Población.	54
Tabla 2-3: Matriz de Operacionalización de variables.....	57
Tabla 3-3: I Datos informativos.....	59
Tabla 4-3: II Aspectos de validación.....	59
Tabla 1- 4: Arma rompecabezas	62
Tabla 2-4: Corta con tijeras	63
Tabla 3-4: Salta desde una altura determinada	64
Tabla 4-4: Patea una pelota grande	65
Tabla 5-4: Camina de puntillas.....	66
Tabla 6-4: Corre 10 pasos coordinadamente.	67
Tabla 7-4: Pedalea un triciclo una distancia determinada.	68
Tabla 8-4: Se mece en un columpio.....	69
Tabla 9-4: Sube a un tobogán y se desliza.....	70
Tabla 10-4: Da volantines hacia adelante.....	71
Tabla 11-4: Sube las escaleras alternando los pies.	72
Tabla 12-4: Marcha.....	73
Tabla 13-4: Coge una pelota con las 2 manos	74
Tabla 14-4: Traza con plantillas	75
Tabla 15-4: Traza con plantillas	76
Tabla 16-4: Resultados generales de la aplicación de la ficha de observación	77
Tabla 17-4: Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas.	79
Tabla 18-4: Reforzar en casa los aprendizajes a través de actividades lúdicas.	80
Tabla 19-4: Las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de la motricidad gruesa.....	81
Tabla 20-4: Frecuencia de aplicar las estrategias lúdicas.....	82
Tabla 21-4: El desarrollo adecuado de la motricidad gruesa.....	83
Tabla 22-4: Las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier tipo.....	84
Tabla 23-4: Utiliza estrategias lúdicas innovadoras.....	85
Tabla 24-4: Capacitación sobre estrategias lúdicas?.....	86
Tabla 25-4: Las actividades lúdicas con los padres de familia generan fortalezas	87
Tabla 26-4: Las actividades lúdicas aportan beneficios en el aprendizaje?	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – 4 Arma rompecabezas	62
Gráfico 2-4: Corta con tijeras	63
Gráfico 3-4: Salta desde una altura de 20 cm. (8’’).....	64
Gráfico 4-4: Salta desde una altura de 20 cm. (8’’).....	65
Gráfico 5-4: Camina de puntillas	66
Gráfico 6-4: Camina de puntillas	67
Gráfico 7-4: Camina de puntillas	68
Gráfico 8-4: Se mece en un columpio.....	69
Gráfico 9-4: Sube a un tobogán.	70
Gráfico 10-4: Da volantines hacia adelante.....	71
Gráfico 11-4: Sube las escaleras alternando los pies.	72
Gráfico 12-4: Marcha.	73
Gráfico 13-4: Coge una pelota con las 2 manos	74
Gráfico 14-4: Traza con plantillas.....	75
Gráfico 15-4: Traza con plantillas.....	76
Gráfico 16–4: Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas.....	79
Gráfico 17–4: Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas.....	80
Gráfico 18–4: Las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de la motricidad gruesa. .81	
Gráfico 19–4: Frecuencia de aplicar las estrategias lúdicas	82
Gráfico 20–4: El desarrollo adecuado de la motricidad gruesa	83
Gráfico 21–4: Las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier tipo	84
Gráfico 22–4: Utiliza estrategias lúdicas innovadoras	85
Gráfico 23–4: Capacitación sobre estrategias lúdicas.....	86
Gráfico 24–4: Las actividades lúdicas con los padres de familia generan fortalezas	87
Gráfico 25–4: Las actividades lúdicas aportan beneficios en el aprendizaje	88

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A 23 NIÑAS Y NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE” DE 3 AÑOS DE EDAD DEL PARALELO “A” PERÍODO LECTIVO 2022-2023 BASADO EN LA-GUIA-PORTAGE.

ANEXO B: INSTRUMENTO APLICADOS A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE”

RESUMEN

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo general determinar las estrategias lúdicas que permita desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A. del cantón Mocha -Tungurahua. 2022-2023, el proyecto se desarrolló mediante una tipología analítica bibliográfica utilizando datos publicados en libros, artículos e informes científicos. La población de la investigación está compuesta por 23 niños de educación inicial y 4 docentes de la unidad educativa, de donde se obtuvo la información necesaria utilizando como instrumentos: la guía Portage subdivisión tres años de edad y un cuestionario dirigido a los docentes. El trabajo investigativo contó con un enfoque cuantitativo, transversal, no experimental y los resultados obtenidos demostraron que el 80% de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” no posee un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa y los docentes conocen la importancia y los beneficios de las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa. La respuesta a la problemática planteada, fue la elaboración y propuesta de una guía de estrategias lúdicas que favorecerán el desarrollo de la motricidad gruesa en la que consta 21 actividades que son de fácil acceso para los docentes tanto en el uso del material como en su realización y que pueden aplicarlo dentro y fuera del aula de clase.

PALABRAS CLAVE: MOTRICIDAD GRUESA / ESTRATEGIAS / LÚDICAS / SOCIAL / EDUCACIÓN INICIAL / APRENDIZAJE COGNITIVO/ DESARROLLO FÍSICO.

ABSTRACT

The present titling work has as a general objective to determine the ludic strategies that allow the development of the gross motor skills of the 3-year-old boys and girls of the Educational Unit "Vicente Anda Aguirre" parallel A. of the Mocha-Tungurahua canton. 2022-2023, the project was developed through a bibliographic analytical typology using data published in books, articles and scientific reports. The research population is made up of 23 children in initial education and 4 teachers from the educational unit, from which the necessary information was obtained using as instruments: the Portage guide subdivision three years of age and a questionnaire addressed to teachers. The investigative work had a quantitative, cross-sectional, non-experimental approach and the results obtained showed that 80% of the boys and girls of the "Vicente Anda Aguirre" Educational Unit do not have an adequate development of gross motor skills and teachers know the importance and benefits of playful strategies and their impact on the development of gross motor skills. The response to the problem raised was the development and proposal of a guide to playful strategies that will favor the development of gross motor skills, which consists of 21 activities that are easily accessible to teachers both in the use of the material and in its realization. and that they can apply it inside and outside the classroom.

KEY WORDS: GROSS MOTOR / STRATEGIES / RECREATIONAL / SOCIAL / INITIAL EDUCATION / COGNITIVE LEARNING / DEVELOPMENT

INTRODUCCIÓN

El contexto de esta investigación puede sintetizarse en el estudio y correcta aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa, respecto a esto el autor Márquez, (2012) afirma que es la parte de la motricidad para movimientos musculares que afectan al desarrollo motor o postural, como caminar, correr, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga relación con el desarrollo de niños que afectan los grupos musculares sin tener en cuenta el detalle o la precisión requerida para las habilidades motoras finas, por lo tanto la motricidad gruesa van a incidir significativamente en el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas.

Desde el punto de vista del autor, participar en actividades recreativas y monitorear el uso adecuado puede mejorar las habilidades, el conocimiento y la motricidad; es importante analizar ambas situaciones y primero evaluar y priorizar en las primeras etapas de la infancia porque forma parte esencial del desarrollo humano, ya que es la fuente de muchos cambios y estas preguntas formarán la base de los problemas o situaciones que enfrentarán a lo largo de su vida; por tanto, debe haber suficiente estimulación en todas sus dimensiones; emocional, cognitiva y lingüística ya sea personal o educativo, otro aspecto es el estudio del desarrollo psicomotor de los pedagogos en educación primaria.

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños forma una base sistemática de evolución psicológica y física, donde el área motora juega un papel importante porque está relacionado fundamentalmente con el aprendizaje, este control requiere una adecuada coordinación y función de músculos, huesos y nervios.

El presente estudio busca penetrar el progreso intelectual en un esfuerzo por desarrollar la creatividad, las habilidades motoras y sensoriales mientras se empodera a los niños para que expresen sus sentimientos y pensamientos. Con esto en mente, el uso de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa se considera necesario y socialmente relevante.

Este enfoque ayudará a los maestros a identificar qué habilidades motoras gruesas son más conocidas por su dificultad. El objetivo de este estudio fue determinar estrategias de juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años

de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A. del cantón Mocha - Tungurahua. 2022-2023.

El desarrollo del informe de investigación se estructura en una introducción y cinco capítulos, dividiéndolos de la siguiente forma:

La Introducción abre con una explicación sobre la base teórica del tema y un resumen del contenido.

En el capítulo I, denominado Planteamiento del problema contiene una explicación concreta del problema a investigar desde un nivel macro, meso y micro. Añadiendo también la formulación del problema, preguntas, objetivos generales y específicos además de la justificación.

En el capítulo II, titulado Marco Teórico se organizó y distribuyó toda la información adquirida mediante la investigación de libros, revistas, artículos científicos, tesis, proyectos investigativos, documentos web entre otros.

El capítulo III, considerado como Metodología describe el enfoque, el diseño, los tipos, el nivel, la población y muestras, identificando a su vez las diversas técnicas e instrumentos aplicados.

El capítulo IV, designado como Análisis e Interpretación de Resultados está contenido por la descripción detallada de los resultados obtenidos mediante la aplicación de preguntas realizadas en la ficha de observación y cuestionario.

En el capítulo V, se describen todas aquellas Conclusiones y Recomendaciones en el cual se mencionan los aspectos más relevantes que sean afines a los objetivos de investigación y las recomendaciones van ligadas directamente con las conclusiones.

Luego, en el Capítulo VI se realiza la propuesta pedagógica que encamina a un plan de acción con el diseño de estrategias lúdicas, mismas que serán socializadas en la institución para su posterior aplicación

CAPÍTULO I

1.1 Planteamiento del problema

El movimiento motriz se trata de dominar una amplia gama de habilidades que permite a los individuos coordinar movimientos, al mismo tiempo permite a los niños realizar funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como también habilidades de juego y las habilidades deportivas como es atrapar, lanzar y golpear una pelota, por otra parte también la motricidad gruesa son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse para lo cual el niño debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse, en este contexto constituye la base sistemática de la evolución física, psicológica y fisiológica, donde la motricidad es importante porque está relacionada fundamentalmente con el aprendizaje de la comunidad educativa (Márquez, 2012).

En base a la definición dada por el autor es necesario tomar en consideración que los niños que evidencian inmadurez en el progreso de la motricidad gruesa constituye un problema, y así lo señala los autores Díaz y Sosa (2016) quienes mencionan que no solamente perturban la condición física sino también el desarrollo psicológico y social de ahí que la actividad motora influirá en la mayoría de las actividades humanas por lo que en estos últimos años es eminente la preocupación de este inconveniente tanto de los padres de familia como las entidades educativas.

En Latinoamérica no se destaca la práctica eficiente de las actividades lúdicas en las escuelas y colegios por lo que muchos niños no desarrollan su motricidad gruesa de la manera correcta, el escenario se agravó aún más cuando surgió la pandemia a nivel mundial, que confinó a toda la población y consecuentemente a los estudiantes en sus hogares, cambiando drásticamente la forma tradicional de la educación presencial a un aprendizaje virtual en donde tanto docentes como alumnos tenía que adaptarse a un sistema de aprendizaje totalmente nuevo, lo que implicó limitaciones en el proceso educativo porque las clases fueron establecidas de forma remota mediante el uso de diferentes plataformas de educación virtual, antes de este sistema de educación los niños se educaban en los planteles educativos acudiendo a sus aulas de forma física y ahí se evidenciaba ciertas actividades lúdicas pero luego al pasar a una educación virtual en casa su entorno de aprendizaje paso a ser frente a un computador por lo tanto no se

podía establecer las actividades lúdicas y ellas aportan de manera determinante al desarrollo de la motricidad gruesa.

Frente a esta realidad en el Ecuador y en la provincia de Tungurahua se evidencia también la falta de atención de las entidades gubernamentales debido a que no se crearon sistemas de enseñanza de apoyo en casa que aporte al nuevo sistema de educación virtual, de igual forma los niños al estar en sus hogares con el sistema de educación virtual los padres quienes los acompañaban, prácticamente no disponían de recursos o herramientas tecnológicas para continuar con su proceso de educación y omitían completamente las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa sabiendo que para conseguir este amplio rango de movimientos exhorta trabajar desde diferentes ángulos para dominar gradualmente diferentes habilidades motrices.

El país paulatinamente fue retomando las actividades educativas de forma presencial, en este proceso en el caso de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” de acuerdo a la observación desarrollada previo al planteamiento del tema de investigación se pudo evidenciar deficiencia del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de edad.

Para Ruiz (2021) la motricidad es mover una parte del cuerpo o la integridad del mismo refiriéndose a un sinnúmero de movimientos. Inmersos en las clases virtuales a los que estuvieron expuestos los niños de la unidad educativa limitaron las actividades lúdicas trayendo como consecuencia el no desarrollo de ciertas dimensiones de los niños específicamente la motricidad gruesa ya que esta se desarrolla a través de la locomoción y el movimiento como señala el autor.

A partir de la observación de prácticas y las entrevistas informales con los actores de la comunidad educativa, se logró también evidenciar que en la Institución Educativa “Vicente Anda Aguirre en el nivel de preescolar, existe poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte de los docentes trayendo como consecuencia la falta de interés en los niños por aprender, poca participación en las actividades diarias, distracción y apatía ante el desarrollo de las mismas, por otro lado se debe tener en cuenta que la actividad lúdica se desarrolla en distintos aspectos, como el escolar y el familiar integrando técnicas innovadoras de aprendizaje, en el entorno escolar los aprende por medio del juego espontáneo y las actividades lúdicas que el profesor alcance efectuar

dentro de sus clases diarias. En cuanto al ámbito familiar, el desarrollo de sus habilidades psicomotoras es acompañada por sus padres ya que los principales y primeros compañeros de juego del niño son ellos desde su nacimiento.

1.2 Problematización

¿Las estrategias lúdicas coadyuvan de manera determinante al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A del cantón Mocha, provincia de Tungurahua en el año lectivo 2022-2023?

1.3 Preguntas de investigación

Para este estudio se han planteado las siguientes preguntas científicas:

¿En qué nivel se encuentra la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A del cantón Mocha, provincia de Tungurahua en el año lectivo 2022 – 2023?

¿Qué nivel de conocimientos tienen los docentes sobre estrategias lúdicas que permitan el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A del cantón Mocha, provincia de Tungurahua en el año lectivo 2022 – 2023?

¿Las estrategias lúdicas planteadas aportarán activamente al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A del cantón Mocha, provincia de Tungurahua en el año lectivo 2022 – 2023?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A. del cantón Mocha -Tungurahua. 2022-2023.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A del cantón Mocha, provincia de Tungurahua en el año lectivo 2022 - 2023.
- Analizar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre estrategias lúdicas que fortalezcan la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A del cantón Mocha, provincia de Tungurahua en el año lectivo 2022 - 2023.
- Diseñar una guía con estrategias lúdicas que aporten eficazmente al desarrolló la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A del cantón Mocha, provincia de Tungurahua en el año lectivo 2022 - 2023.

1.5 Justificación de la investigación

Para los autores Cabrera y Dupeyrón (2019). la motricidad gruesa, es la parte de la motricidad para movimientos musculares que afectan al desarrollo motor o postural, como caminar, corree, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga relación con el desarrollo de niños que afectan los grupos musculares sin tener en cuenta el detalle o la precisión requerida para la habilidades motoras finas, por lo tanto la motricidad gruesa van a incidir significativamente en el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas, como docente de la institución y dentro del área de formación al que pertenezco trabajamos con niños de 3 años de edad y se ha podido evidenciar falencias significativas de la motricidad gruesa de ahí que esta investigación permitirá visualizar las estrategias

lúdicas más eficientes que coadyuve al desarrollo adecuado de la motricidad gruesa y con ello se fortalezca una formación integral de los niños.

En base a este contexto se realizará un análisis detallado de los instrumentos a aplicarse en la presente investigación y con los resultados obtenidos la institución educativa podrá iniciar con seguridad la ejecución correcta de las diferentes estrategias lúdicas que permitan un adecuado vínculo familiar y la enseñanza por medio del movimiento, promoviendo un desarrollo socioemocional acorde a las exigencias actuales de aprendizaje por tal razón quienes puedan acceder a la revisión de esta investigación, encontrarán información relevante sobre la temática, misma que será la base para la toma de decisiones en cuanto a la planificación de las diferentes actividades de los docentes, de ahí la importancia del diseño y aplicación de los de los instrumentos de recopilación de la información, por lo que constituye la fase medular e importante de la investigación, debido a que su confiabilidad y validez, permitirá obtener informaciones evidentes y eficaces que contribuirán a verificar el cumplimiento de los objetivos de la investigación. La estrategia de juego es un factor importante en el desarrollo motor grueso de los niños, por lo que la presente investigación significa un aporte esencial a la comunidad educativa y sobre todo el impacto a la transformación social de sus actores beneficiando directamente a los niños ya que permitirá formar una base de mejora en el aprendizaje y su aplicación permitirá el desarrollo de un modelo educativo para la mejora continua del proceso de aprendizaje.

Los beneficiarios del presente trabajo investigativo serán los Directivos En la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A, niños y niñas de 3-4 años del cantón Mocha, y la comunidad educativa de la provincia de Tungurahua que acuden día a día en busca de una educación de calidad, lo que permitirá el fortalecimiento del desarrollo del modelo educativo.

En cuanto a la factibilidad se cuenta con el recurso humano, económico y tecnológico necesario para la investigación y desarrollo de este trabajo investigativo, por tal razón la información recopilada cuenta con la confiabilidad necesaria para el estudio, esto hace que la aplicación de la presente investigación sea factible, favoreciendo de esta manera a la realización de un trabajo relevante y sobre todo aporte de manera determinante a todo el escenario del proceso educativo.

CAPÍTULO II

1. MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

La base teórica de esta investigación se construye en algunos referentes intelectuales y otras orientaciones teóricas que permiten visualizar la psicomotricidad y la educación infantil desde diferentes aspectos. Sobre el tema de las actividades de juego para el desarrollo de la motricidad infantil de 3 años de edad, existen diferentes temas de investigación propuesto en países en Latinoamérica y a nivel mundial, cada una de esas investigaciones contribuyeron elocuentemente en el proceso de la investigación ya que están alineados a la Enseñanza Inicial y resaltan el valor de las actividades lúdicas. En detalle, se mencionan los siguientes estudios:

En el ámbito internacional, Díaz et.al (2015) se destaca la investigación llevada a cabo en Colombia sobre las “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande – Sahagún., Córdoba 2015”, cuyo objetivo fue diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños del grado preescolar y sus resultados obtenidos fueron que los niños desarrollan las habilidades básicas motoras, utilizando los juegos como herramienta pedagógica en base a las características individuales de cada uno de los estudiantes.

Otro estudio realizado por Rosada (2017) en Guatemala cuyo tema denominado “Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria”, en donde se manifiesta como objetivo facilitar a las maestras de la escuela una guía de ejercicios con actividades para estimular el desarrollo motor grueso para niños de 6 años según la sub-áreas del CNB y fortalecer las clases de Educación Física, comprobando como resultados que los maestros organizaban las clases de Educación Física sin ninguna guía clara y acudían a un manual encaminado al nivel primaria y las conclusiones mostraron que el juego y la lúdica fortalecen el desarrollo integral de los niños siendo ineludibles para el progreso de la motricidad gruesa de los infantes.

Por otro lado, un estudio elaborado por Coruña (2015) a niños del centro educativo Villalobos en Venezuela, por el proyecto de Psicomotricidad e Intervención de la Escuela de Ciencias del Movimiento Humano y Calidad de Vida de la Universidad Nacional (PSICOMI-UNA) en Venezuela determinó que “un mayor vínculo familiar, y la enseñanza por medio del movimiento, promueven un desarrollo socioemocional”

En el ámbito nacional, Pérez (2016) de la Universidad Nacional de Chimborazo facultad de ciencias de la educación humanas y tecnologías unidad de formación académica y profesionalización en la investigación sobre “La actividad lúdica como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del centro de educación inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 -2015” cuyo objetivo es determinar la incidencia de la actividad lúdica como estrategia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 y sus resultados obtenidos fueron que el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños está limitado por un carente conjunto de actividades tendientes a interactuar entre ellos de manera pasiva limitando la generación de relaciones de amistad y confianza entre ellos.

2.2 Fundamentación filosófica

Situados los antecedentes históricos, la motricidad gruesa, para el autor Ruiz et. al (2017) constituye el desarrollo de las habilidades motoras de los niños que con sus movimientos armonizarán diferentes tareas aunque los efectos no se obtendrán en forma rápida, se conseguirán en la medida que los niños se adecúe a las nuevas entornos motrices y alcance la práctica motriz necesaria para regular sus movimientos es decir mediante el empleo correcto de diferentes actividades lúdicas diseñadas.

2.3 Fundamentación pedagógica

Wallon (2013) considera a la psicomotricidad como la vínculo entre lo psicológico y motriz, aseverando que los niños se edifica a sí mismo, a partir de los movimientos, y que el progreso va del acto a la tendencia, por tanto se entiende que al ligar lo cognitivo con lo motor, generamos que el niño vaya madurando sus pensamientos como el esquema corporal por medio de un aprendizaje significativo, que ayudará en su desenvolvimiento al realizar y entender diversas actividades a ejecutar de una forma dinámica, de esta

manera se determina una motricidad más coordinada y para esto una relación más directa con los juegos con el fin de ayudar en el desarrollo de la expresión motora del niño.

La jerarquía del juego en los conocimientos de desarrollo, relacionándolo con los estadios cognitivos de la actividad lúdica: las diversas maneras de juego que salen a lo largo del desarrollo infantil son resultados directos de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. Los dos componentes que presuponen toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. (Piaget, 1969 como se citó en la Red de Profesionales de Educación, 2010)

Actualmente somos testigos que el mundo globalizado está determinada por el avance de las tecnologías de la información y las comunicaciones, el proceso de enseñanza-aprendizaje establece la vía generadora del valor más importante del conocimiento.

La destreza para alcanzar información, transformarla en conocimiento, agregar como aprendizaje, compartirlo rápidamente y ponerlo en práctica, necesita sustentarse en fuentes de información actualizada y articulada a las necesidades del entorno y más aún en donde los niños se enfrentan a un sistema pedagógico de enseñanza complejo y diferenciado.

2.4 Fundamentación sociológica

El autor Vygotsky (2010) afirma que el avance intelectual del ser humano no puede entenderse como independiente del medio social en el que está sumida la persona, puesto que el individuo no puede vivir sin hacer actividad, ni apartando de la sociedad, porque aprende intercambiando, jugando, imitando y observando a los demás. Estas interacciones benefician al desarrollo y contienen la ayuda activa, la aportación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

Por lo tanto, la sociología es la ciencia que explicita las demandas sociales y culturales que la sociedad tiene y espera del sistema educativo. Los conocimientos, actitudes y valores que se considera necesarios para socializar a los alumnos y para que asimilen su patrimonio personal.

Esta fundamentación se asienta en los siguientes principios sociológicos.

- Cada sociedad espera de la escuela la satisfacción de ciertas demandas que, en nuestro caso, se concretan en preparar para vivir como adultos responsables, asumiéndolos roles sociales adecuados. Por tanto, la educación sirve a fines sociales y no solo individuales. Se educa para una determinada sociedad.
- El desarrollo de los individuos es el resultado de la interacción continua con la cultura organizada.
- Respeto por la pluralidad cultural y lingüística de nuestro país.
- La educación debe constituirse en la impulsora del cambio social y la escuela el lugar privilegiado para crear contextos de interacción y desarrollo de los individuos.
- El currículo debe apostar por una educación de futuro, teniendo en cuenta los cambios operados, y por operar, en nuestro mundo. Si el centro de educación básica tiene que preparar para la vida, ha de manejar la prospectiva educativa.

2.5 Fundamentación legal

En nuestro país el estado garantiza la educación en forma obligatoria por lo que es necesario traer a conocimiento los diferentes artículos que señala de manera legal el sistema educativo.

En la Constitución de la República del Ecuador (2008) en la sección primaria se manifiesta:

EDUCACIÓN

Art. 343.- El sistema nacional de educación determina como objetivo el progreso de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de las personas, que viabilicen el aprendizaje y la reproducción, utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde a la variedad territorial, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las sociedades, pueblos y nacionalidades.

El Código de la Niñez y de la Adolescencia acuerda, en su capítulo III:

Art. 37.- derechos de 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 todos niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Garantice que los niños, niñas y adolescentes tengan docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos apropiados y gocen de un entorno propicio para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso afectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desplegarán esquemas y planes flexibles y abiertos, apropiados a las necesidades didácticas de los educandos; y,

Art. 38.- Objetivo de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán 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.

2.6 Bases teóricas

2.6.1 Estrategias lúdicas

Para el autor Jiménez, (2015) Las estrategias lúdicas constituyen actividades que contienen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, estas herramientas son utilizados por los docentes para fortalecer los aprendizajes, conocimientos y competencias de los escolares dentro o fuera del aula.

De esta forma en concordancia con el autor se puede afirmar que las estrategias constituyen las tácticas que los profesionales pueden continuar para plasmar con un resultado determinado, en la actividad educativa estos procedimientos puede aplicarse para el desarrollo de ciertas habilidades de los niños, en este caso el desarrollo de la motricidad gruesa.

2.6.1.1 Importancia de las estrategias lúdicas

Lo concerniente a la importancia de las estrategias lúdicas los autores Hernández & Hernández (2020) afirman que las estrategias lúdicas fomentan las acciones de aprendizaje y favorecen a solucionar problemas. Por intermedio de las estrategias lúdicas se origina a la exploración e indagación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además concibe un entorno propicio para que los estudiantes aprecien interés y motivación por lo que se les está instruyendo (p. 211).

De igual forma, Córdoba et al. (2017) expresa que las estrategias lúdicas consiguen motivar a los alumnos a formar parte en actividades educativas, sociales y culturales, admitiendo tener un contacto más cercano con el maestro, con la propósito de promover prácticas que le generen seguridad, confianza personal, compañerismo y respeto por las personas. (p. 86).

En base a lo que señala los autores se afirma la gran importancia de la actividad lúdica puesto a que está muy relacionado con los estudiantes debido a que la lúdica forma parte en el proceso de enseñanza y resulta ser efectiva cuando es correctamente seleccionado en pos de los objetivos planteados por los docentes acorde a cada una de sus áreas.

2.6.1.2 Estrategias centradas en los estudiantes

La lúdica, al suponer una modalidad de juego, llega a ser desvalorada por tener la falsa creencia de que no es una herramienta en la cual se pueda cimentar un apoyo fiable a nivel educativo, esto es consecuencia a la baja calidad y nivel de análisis que arrojan algunos estudios sobre desarrollo que se alcanza en los estudiantes a través del juego en su proceso de aprendizaje.

Según los autores, Córdoba et al. (2017) Las estrategias lúdicas son aquellas actividades que están centradas en el alumno, que promueve al profesor al desarrollo y alineación de las actividades, apoyando y creando un entorno alentador y positivo para descubrir las conflictos y los progresos de los niños y así poder evaluar y hacer los convenios necesarios de acuerdo con las necesidades que se observen en el desarrollo y resultados de ejecución de las mismas. En coherencia con los antes citado por los autores es necesario recalcar que el docente debe siempre centrarse en las actividades que beneficie al aprendizaje de cada estudiante, orientando sus estrategias a obtener objetivos evidenciables que sustente ciertas habilidades

que los niños necesitan por lo tanto la calidad de educación siempre está relacionado con las actividades o estrategias que el profesor prepara.

2.6.1.3 Beneficios de las estrategias lúdicas en los estudiantes

Según Chi-Cauich (2018) “las estrategias lúdicas fortalecen el aprendizaje en todos los ámbitos siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar su forma de trabajo, inventando juegos orientados a los temas de estudio, buscando la iniciativa y el interés de los alumnos de acuerdo con su edad, necesidades y ritmo de aprendizaje”.

En base este contexto se puede afirmar que toda actividad escolar se desarrolla con el empleo de ciertos dinamismos que los docentes deben seguir y estas precisamente ayudan de manera determinante en los objetivos planteados, al ser correctamente innovados y aplicados permiten que los alumnos vayan adquiriendo ciertos desarrollos, evidenciando que los métodos empleados son los adecuados y acorde a las características de cada alumno.

2.6.2 Actividades lúdicas

La lúdica es parte esencial en un juego por lo cual hay varias definiciones sobre este término para el Jiménez y Vélez (2015) la lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica favorece el progreso de las capacidades, las relaciones y el sentido del humor en los individuos.

Tomando en consideración la definición presentada por el autor es importante señalar que el juego debe ser parte de la actividad pedagógica y de ahí adecuar a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En este sentido, es importante destacar que el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, contribuyendo satisfactoriamente a la formación integral de los niños en su entorno escolar.

2.6.2.1 Las actividades lúdicas y su importancia en el nivel inicial

Las autoras Candela y Benavides (2020) asevera que las acciones lúdicas, al ser llamativas y motivadoras, hacen una contribución muy importante en el nivel inicial, en vista de que atraen la atención de los niños para alcanzar un enseñanza significativo,

además, resalta que en este tipo de acciones se encuentran múltiples beneficios ya que mediante ellas, el infante obtiene noción y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las varias enlaces globales, adquiere control de la inhibición consciente y de la respiración, también promueve la organización del sistema corporal, manipula un orden espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, incita la apreciación sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, aumenta notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo características que son significativas para reconocer a los alumnos en sus varias fases del desarrollo (p. 79).

En base a lo señalado por los autores es necesario reafirmar que la lúdica pasa a ser un instrumento necesario e importante en el proceso de aprendizaje de los niños a nivel inicial, por lo que cada docente debe tomar énfasis y motivar su uso mediante la mejora continua ya que el proceso de aprendizaje inicial constituye la base del desarrollo no solo físico si no también y psicológico y pedagógico de los niños.

En definitiva, las acciones lúdicas ofertan un valor pedagógico para el avance de las capacidades tanto físicas como intelectuales, colaboran su progreso integral y conceden al estudiante un aprendizaje significativo, por lo tanto, los maestros deben necesariamente instruirse en temas lúdicos de tal forma que les permita el empleo adecuado como estrategia pedagógica.

2.6.2.2 Fases de la actividad lúdica.

Roso (2012) Considera que las Actividades Lúdicas Educativas tienen tres fases:

1.-Introducción: comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo: durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación: la actividad o juego lúdico culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

En base a la afirmación del autor se tomar conciencia que la actividad lúdica se debe llevar a cabo de una manera sistemática y ordenada con el fin de lograr los propósitos académicos que el docente desea alcanzar.

2.6.2.3 La lúdica como una herramienta de enseñanza.

La lúdica se presenta, como una actividad mediadora e instrumento de instrucción dentro de la sociedad humana debido a que, mediante las diferentes actividades lúdicas que se realizan en varios argumentos, se abren canales de comunicación entre los diversos saberes que cooperan a la cimentación misma del conocimiento y el progreso social y cognitivo de las personas y sociedades; además, tanto la actitud lúdica de los entornos de instrucción y comunidad educativa, así como su aplicabilidad didáctica, debe ser presentada, desde sus propios puntos de vista y necesidades, por los mismos entes de aprendizaje. (Torres, 2015)

Además, los autores Foronda et al. (2016) manifiestan que la lúdica es un aspecto esencial en la educación de hoy en día ya que mediante esta actividad se acogen y instauran nuevos planes dentro del aula de clase motivando una enseñanza significativo, la variedad, la diversidad y las necesidades educativas especiales, como una herramienta novedoso y útil en el aprendizaje actual. De igual manera, no solo plantea el cambio a nivel de estudiantes, sino que motiva y exige a los maestros apropiarse del conocimiento y las nuevas actitudes educativas, así como dejar atrás las viejas experiencias de educación magistral gravitadas en comunicación lineal generalizada.

A lo señalado anteriormente se puede añadir que la aplicación de la lúdica abarca el avance de un conocimiento creativo, facilidad en solución de problemas, destreza para adquirir nuevas literaturas, corregir problemas de conducta, optimizar el autoestima y desarrollo de lenguaje, así como ampliar habilidades de estudio, la lúdica favorece también crear un entorno de armonía en los alumnos que están inmersos en el proceso de enseñanza.

2.6.2.4 Lúdica y aprendizaje.

En el aprendizaje contiene adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, facilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser

ilustrado a partir de varias posturas, lo que involucra que existen otras teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje humano se concreta como el cambio relativamente invariable de la conducta de un individuo a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es logrado mediante la aplicación de una agrupación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el hombre el aprendizaje se estableció como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Según Zabalsa (1991) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje (p.174).

Gracias al avance del aprendizaje, los hombres han alcanzado una cierta autonomía de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades, aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y emplear a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos exige a cambiar las actitudes y manifestar los nuevos conocimientos en los presentes y futuras desafíos.

2.6.3 Juego

El juego se constituye en un método elemental y eficaz, para que los niños puedan adaptarse a la realidad, ayudándolos no solo a afrontar conflictos cotidianos, sino también les invita a poner en práctica su creatividad, en su aspecto cognitivo, social, en su desarrollo socio emocional, en el manejo de normas y reglas. En el ámbito educativo es importante la aplicación de juegos, en mayor parte el conocimiento se adquiere a través de estas experiencias, de la relación social con los compañeros, es decir el juego ha sido utilizado como una estrategia para el aprendizaje.

Los juegos son capaces de promover el pensamiento, “el estudiante puede experimentar con las relaciones entre todos los objetos, resolver un conjunto de problemas, aprender un nuevo alfabetismo de forma activa y facilitar un aprendizaje crítico” (Sáez et al., 1919).

En las actividades escolares que se desarrolla mediante un juego se observa en los niños que pone de manifiesto todas sus energías, se concentra con todo su ser y adquiere

satisfacciones emocionales que en el quehacer diario no lo pueden expresar eso es prácticamente un juego el disfrutar mediante una actividad espontanea.

2.6.3.1 Clases de Juegos

Dentro de investigación realizada por los autores Diaz et al. (2015) señala que existen cuatro clases de juegos diferenciadas por las diferentes etapas que aparecen su estructura y sus objetos o materiales que se necesitan para el desarrollo del juego:

1.- Juegos Funcionales: Se desarrolla en la infancia, son los primeros juegos que aparecen en los niños, siendo la base para desarrollar las potencialidades en aprendizajes posteriores.

2.- Juegos de Construcción: Aquí se desarrollan los juegos como los de garabateo, modelados, cantos, trabalenguas, crea con su imaginación y con los materiales que se les dispone castillos, casas, etc.

3.- Juegos de Entrega: Se da el apego entre el niño y el material como son las pelotas, muñecas, carros, etc., permiten el desarrollo sensorio motor.

4.- Juegos Simbólicos: Son los juegos dramáticos, son importantes para el desarrollo creativo, lingüístico, cognitivo.

La clasificación antes señalada de juegos apoya al desarrollo motriz mediante el movimiento coordinado del cuerpo, benefician a la experimentación y manipulación favoreciendo al desarrollo de las partes gruesas del cuerpo, los distintos y variados juegos que los niños realizan, darán como resultado una mejor coordinación, equilibrio, ritmo, coordinación corporal, la aplicación de la motricidad en la educación de los niños se hace de una forma muy divertida y entretenida gracias a los juegos implementados.

2.6.3.2 Diferencia entre el juego y la lúdica

El autor Yañez (2013) en su artículo publicado por la Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo concluye que:

La lúdica vs juego, cuestiona las relaciones entre lúdica como juego, al evidenciar su contraposición conceptual y empírica, porque mientras una es libertad, movimiento interno, el otro -sobre todo el juego didáctico- presenta reglas, finitudes. Reglas y fines dentro del juego didáctico, que en el entorno escolar coartan la libertad que la ludicidad

confiere al individuo; ya que, la lúdica se caracteriza por ser libre, espontánea y posibilita que el individuo pueda romper reglas y crear otras para desarrollar su propio aprendizaje.

En base a este contexto se puede aseverar que el juego instituye como una actividad algo espontáneo y natural, mientras que la lúdica representa una actividad que se exhibe en los distintos ambientes de enseñanza, primordialmente en los entornos escolares que se relacionan claramente con las habilidades de enseñanza-aprendizaje en el espacio de educación.

2.6.3.3 Las estrategias lúdicas el juego y el desarrollo psicomotriz.

Es sustancial admitir en el presente trabajo de investigación la prioridad de comprender la importancia y trascendencia de un juego enmarcados más específicamente en la lúdica, como una herramienta valiosa para sustentar el progreso psicomotor de los niños de educación inicial. Se trata de especificar, desde lo teórico, la importancia que alcanza el juego cuando se lo exalta como un componente estructural en el marco de una destreza didáctica, pues, tal como lo reconocen. Fröbel (2013) indica que “El juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. Los juegos del niño son los gérmenes de su vida interior”. El juego construye la actividad más libre en los individuos es muy significativo a cualquier edad no solo en la infancia pues este favorece a todos los seres humanos y desarrollar sus capacidades para mejorar su vida sin obligar a realizarlo, esta actividad se realiza espontáneamente, se lo hace con gusto porque está saciando una de sus necesidades naturales para sentirse bien consigo mismo y no buscar dañar a otros.

A los niños se les motiva a jugar para que tengan una vida sana y de éxito, ya que por medio del mismo expresan, aprenden desde que nacen hasta su vejez, con estas acciones los docentes pueden enseñar a los niños y niñas en las aulas de clase a ser triunfadores y exitosos.

En base a la teoría expuesta se puede afirmar que las actividades lúdicas constituyen herramientas que ayudan en el aprendizaje de una manera espontánea y divertida, con la oportunidad de construir su propio conocimiento y al mismo tiempo que sea capaz de hacer diversas actividades con su esquema corporal, de esta forma los niños y niñas irán

dominando conocimiento corporales y al mismo tiempo desarrollando sus destrezas con una plena capacidad para desenvolver en cada una de sus actividades diarias.

2.6.3.4 El juego motriz en el desarrollo motor.

Representa a la estrecha relación entre la actividad placentera y el desarrollo de las destrezas para el movimiento. Según Lucea (1999) la actividades placenteras llamadas juego respalda los procesos de desarrollo de las habilidades para el movimiento de los músculos de los niños, a más del resto de contornos de los individuos como son el cognitivo, el social o el afectivo, igualmente afronta todos los movimientos que la persona requiere realizar en cada etapa evolutiva, beneficiando a mejorar la calidad de vida por medio de la destreza, colabora la formación de una base motriz afanando los diseños motrices y viabiliza que los estudiantes estar al tanto y reconozca su cuerpo y sea reflexivo de las posibilidades que se tiene.

En base a este contexto los niños y niñas en su tiempo deben de estar involucrando constantemente en actividades placenteras (Juegos) que les permita el desarrollo adecuado de las destrezas del movimiento motor.

Murcia y García (1996) exhiben una gran variedad de acciones para ampliar las otras capacidades motrices en la etapa de la niñez. Efectuar arquitecturas de cubos en equilibrio favorece la coordinación visomotora en la edad de 3 años de edad debido a que realiza acciones de colocar, agrupar, ensamblar y rodar. Por otra parte, para lograr el equilibrio nos exhortan realizar juegos como el de la carretilla o el triciclo. Las dinámicas encajadas en juegos con pelota benefician al progreso óculo-manual de la persona y los juegos de correr, hacer volteretas y saltar ayudan la madurez de todo el cuerpo.

A lo anteriormente citado por el autor es sustancial señalar que el juego incita el desarrollo motor del niño debido a que constituye la fuerza impulsora para realizar la acción deseada. Como se evidenciado se muestra que jugar puede mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés de ahí lo importante de llevar correctamente el juego motriz.

2.6.4 Motricidad gruesa

Es la parte de la motricidad para movimientos musculares que afectan al desarrollo motor o postural, como caminar, correr, saltar, etc., decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión que requiere la motricidad fina. A continuación, se detallará el desarrollo de la motricidad gruesa en las diferentes fases de crecimiento.

Se puede afirmar que también es la habilidad que tiene el cuerpo como vínculo de la persona con el medio, demanda de una atribución y una elasticidad para ejecutar los movimientos que se requieren para una actividad dada. El movimiento adapta a los seres humanos a la realidad, todo tipo de movimiento es resultado de la contracción motriz que produce el desplazamiento del cuerpo y el mantenimiento de equilibrio. Con la adquisición de este dominio motor también favorecerá la sociabilidad, ya que a través del juego y las actividades grupales en muchos momentos el niño actuará con más seguridad. (Márquez, 2012).

Cuando se habla de motricidad gruesa se hace referencia a la superioridad de una motricidad amplia que lleva una persona a una conformidad en sus movimientos a la vez que le admite un movimiento habitual, social, prácticas laborales, culturales, sociales como son el teatro y la actividad física. Para alcanzar una superioridad del motor amplio es preciso actuar desde varios aspectos para garantizar que se van logrando las numerosas habilidades motoras. La motricidad gruesa se aprende por medio del aprendizaje parcial y específico de varios procesos.

Conforme a la manifestación teórica se puede aseverar que la consecuencia de una excelente conexión de la motricidad gruesa es primordial en los niños niñas, debido a que es necesaria para todas las tareas de la vida diaria que se realiza de manera automática. Es indispensable tener conocimiento y ser conscientes del cuerpo, gracias a la combinación entre los músculos, el sistema nervioso central, el equilibrio, el conocimiento del espacio y la reacción a varios estímulos.

2.6.4.1 Importancia de la motricidad gruesa

Las habilidades motrices son muy importantes para los niños porque permiten los movimientos del cuerpo como la cabeza, los brazos, las piernas, la espalda, el abdomen

para ayudarlos a moverse y así aprender el equilibrio, la postura, la agilidad y la coordinación de la fuerza en general. Una de las partes más importantes del desarrollo de un niño son las habilidades motoras gruesas, porque primero se deben desarrollar las habilidades motoras gruesas para poder desarrollar aún más las habilidades motoras finas.

Los ejercicios de motricidad gruesa admiten que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). Un niño con habilidades motoras gruesas bien desarrolladas tendrá menos problemas para escribir, practicar deportes, tendrá una mejor estabilidad y el equilibrio necesarios para mantener movimientos coordinados y será un niño seguro de sí mismo, más competitivo físicamente y de reacción rápida que otros, por lo que es importante entrenarlo desde el primer ciclo de la infancia para perfeccionarlo (Díaz y Sosa 2016).

Las habilidades motoras ayudan a los niños a descubrir nuevas experiencias, por lo que son muy importantes para el desarrollo general, y una variedad de actividades gruesas que implican mover la mayor parte o la totalidad del cuerpo del niño son muy útiles.

La motricidad gruesa y el niño de 3 a 4 años para el autor Balseca (2016) explica que la habilidad para realizar movimientos generales grandes está asociada con el avance cronológico concretamente en el desarrollo de su cuerpo y el avance de habilidades psicomotrices relacionados con el actividades al aire libre y las aptitudes motrices de brazos, piernas y pie (p. 27).

Por otro lado, referente al tema Mendoza (2019) manifiesta que los bebés de entre 3 y 4 años tienen una energía asombrosa que está muy relacionada con los movimientos bruscos descontrolados. En esta etapa las fibras musculares están en orden, por lo que sus actividades planificadas previamente deben ser guiadas inteligentemente por ejercicios o actividades que les permitan madurar neuromuscularmente, lo que incluye la realización de sus habilidades. Más detalladamente, Edwards (2015) afirma que el desarrollo motor es “la capacidad de moverse manteniendo el equilibrio y la coordinación” (pág. 6), en donde los niños de la edad de 3 a 4 años 11 meses se para y salta en un pie, sube y baja escaleras, camina en una línea, lanza una pelota a lo alto y la agarra, abrocha botones, constantemente bajo la vigilancia de un adulto, hace figuras con plastilina y también

recorta figuras rectas y curvas con las tijeras de punta redonda, se lava, viste y come solo cuando un adulto le indica y camina en triciclo o en bicicleta que disponga de ruedas.

Los niños tienen la oportunidad de desarrollar sus habilidades motoras, destrezas y conocimientos tanto dentro como fuera del aula. Lo que es más importante, los maestros que están capacitados para promover el desarrollo de las habilidades motoras gruesas consideren las fortalezas y debilidades de cada niño para fortalecer sus habilidades según sea necesario para aumentar el desarrollo motor. El autor Rodríguez (2019) considera necesario promover el proceso de educación para el aprendizaje por medio de actividades lúdicas que integren acciones lúdicas y juegos innovadores que proporcionen futuras enseñanzas.

En cuanto a las teorías sobre el desarrollo de la motricidad gruesa pasamos a exponer los diferentes criterios expresados por los diferentes autores:

La teoría del desarrollo de Gesell (1958) ha tenido un gran impacto en la investigación normativa sobre el desarrollo motor de niños y niñas. La maduración es un mecanismo interno para el progreso en varios dominios del comportamiento y, por lo tanto, el comportamiento motor tiene consecuencias neurológicas. También destaca que estos comportamientos o habilidades motrices para niños y niñas son un punto de partida natural para la estimulación y madurez.

Valon (2000) en su teoría motriz enfatizó que la motricidad participa en el desarrollo de las funciones psicológicas que tienen los niños durante el crecimiento y han pasado por diferentes etapas evolutivas de su vida, y a su vez analizó y determinó la existencia de los componentes de la función clónica y la función tónica, la misma que juega un papel importante en el desarrollo, porque tanto las habilidades sensoriales como las motoras tienen una cosa en común: el tónico. El tono está relacionado con la percepción, la motricidad y el conocimiento y, por tanto, con la conexión entre la motricidad y la inteligencia.

Le Boulch (1986) continuó esta línea de investigación dedicándose al estudio de la motricidad infantil y su relación con otros dominios del comportamiento, y en su teoría psicomotora o educación psicomotora señaló la evolución psicomotora está relacionada con las características emocionales, es decir, el movimiento está íntimamente relacionado con los componentes conductuales, es la base del desarrollo integral del individuo,

destacándose el desarrollo de la organización psicomotora y la estructura de la imagen corporal en la infancia.

Mc Clenaghan y Gallahue (2001) realizaron una investigación con un enfoque deductivo, demostrando que existe una secuencia en las etapas del desarrollo motor que corresponde al orden cronológico de ciertos momentos de la vida. En la etapa de motricidad básica de 2 a 7 años destacó tres etapas de correr, lanzar, atrapar, patear, saltar y otras habilidades: elemental, primaria y madura. En su teoría del desarrollo motor, enfatizó en su planteamiento teórico: El movimiento humano progresa de lo simple a lo complejo, de lo general a lo específico, cada sujeto debe superar una etapa para optar por un comportamiento motor más complicado, las personas pueden estar en diferentes fases y fases y existen factores y mecanismos que interfieren en el funcionamiento del motor.

Con base en las diversas teorías que se han descubierto, es claro que la motricidad gruesa juega un papel crucial en el ciclo de aprendizaje en la actualidad y afecta la condición mental y física de los niños, y sus relaciones teóricas muestran que su desarrollo afecta el comportamiento motor.

En base a las diferentes teorías expuestas se puede afirmar que hoy en la actualidad la motricidad gruesa juega un rol determinante en el ciclo de aprendizaje, así como también incide en el estado psicológico y físico de los niños y su relación teórica demuestra que su desarrollo influirá en las conductas motrices.

2.6.4.2 Beneficios de la motricidad gruesa.

El autor Medina (2017) señala entre los beneficios asociados a la psicomotricidad en niños y niñas tenemos:

- Conocimiento del propio cuerpo detenido o en movimiento.
- Superioridad del equilibrio.
- Registro de las varias conexiones motoras.
- Dominio de la respiración.
- Orientación del espacio corporal
- Armonía al mundo exterior.

- Progreso de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Progreso del ritmo.
- Progreso de la memoria.
- control de los planos horizontal y vertical.
- Comprensión de intensidad, tamaño y situación.
- Divergencia de colores, formas y dimensiones.
- Conocimiento de entorno y orientación.
- Disposición del espacio y del tiempo.

2.6.4.3 Etapas de la motricidad gruesa

Aunque el momento de adquisición de los diferentes hitos evolutivos es individual y depende en gran medida de las características biológicas y ambientales de cada individuo, podemos identificar diferentes etapas del desarrollo motor:

- **0 a 6 meses:** Dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.
- **6 meses a 1 año:** Se identifica por la disposición de nuevas posibilidades de movimiento. Se observa una mayor fluidez, que se combina con desarrollos espaciales y temporales. Estos tejidos están íntimamente relacionados con los procesos de maduración y crecimiento del tono muscular y se enriquecen constantemente con el propio desarrollo cognitivo.
- **1 a 2 años:** Alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc., A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos. Se pone en cuchillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.
- **3 a 4 años:** Se consolida lo adquirido hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie,

el movimiento motor a lo largo del año se ira perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir, y bajar por todas partes.

- **4 a 7 años de edad:** el equilibrio entra en la fase de decisión, donde se logra una completa autonomía. En esta etapa se automatiza el conocimiento adquirido hasta el momento y será una fase de nuevos conocimientos, incluyendo influencias internas y sociales.

Las posibilidades que se abren al niño delante de las siguientes fases de crecimiento (adolescencia, pubertad) hasta llegar al desarrollo completo vendrán marcadas inevitablemente por lo adquirido y consolidado en estas fases.

A partir de los 7 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos. (López et al., 2019).

De acuerdo a lo expuesto vemos que el proceso del motor grueso en la fase de la niñez es de gran interés para la búsqueda, el encuentro del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el buen movimiento de la psicomotricidad fina.

2.6.4.4 Destrezas que se desarrollan mediante ejercicios de motricidad gruesa

Las habilidades motoras gruesas están relacionadas con las siguientes destrezas:

Equilibrio: Constituye la capacidad para adaptarse y mantenerse en una posición correcta del cuerpo, opuesto a la fuerza de la gravedad. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

Coordinación: Para Aguedo (2019), la coordinación es la acción combinada del sistema nervioso central y de la musculatura esquelética encaminada al desarrollo de un movimiento planificado. Es la capacidad mediante la cual existe una interrelación entre sistema nervioso central y la musculatura sincronizando las acciones de los mismos, logrando un perfecto juego entre los músculos agónistas y antagonistas en función del movimiento pretendido.

La integración de las fuerzas corporales, psíquicas, espirituales y la coordinación motora está dada por el ritmo; es más fácil ejecutar movimientos rítmicos porque nos cuestan

menos esfuerzo intelectual, la fatiga disminuye y las tensiones tienden a desaparecer pues hay menos concentración en el gesto, el ritmo lo hace fluir con mayor naturalidad.

Conciencia corporal dinámica: Constituye la habilidad obtenida de reconocer las diferentes partes del cuerpo como es las extremidades superiores, inferiores y tronco y la acción del movimiento por la propia voluntad.

Este dominio admite no solo el traslado sino más bien la sincronización de los movimientos, evadiendo las dificultades y alcanzando armonía sin rigideces y brusquedades. Este dominio da al infante seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consciente del dominio que tiene su cuerpo en situaciones no conocidas.

Para conseguir la conciencia corporal dinámica se debe de tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Madurez neurológica, que solo se logra con la edad.
- Se debe de evitar temores o inhibiciones como son el miedo al ridículo o a caer entre otras cosas.
- Favorecer la razón de lo que se está forjando, de qué parte se debe mover, de cómo tiene que hacerlo, examinando diferentes cursos de acción con la finalidad de facilitar la representación del movimiento y el análisis del entorno para lograr unas capacidades que han de favorecer las habilidades y el dominio corporal.
- Lograr el dominio segmentario del cuerpo que admita moverse sincronizada mente.
- La coordinación general
- El equilibrio
- El ritmo
- La coordinación viso motriz

El dominio corporal estático: Según (Aguedo, 2019) La experiencia de los movimientos segmentarios, su combinación armoniosa y la adquisición de la necesaria madurez del sistema nervioso permiten al niño realizar acciones que antes se mostraban mentalmente (coordinación general).

Al practicar los primeros movimientos, la imagen y el uso del cuerpo se construirán y profundizarán gradualmente hasta que el esquema corporal esté en orden. Para que este proceso sea posible, el niño debe controlar su cuerpo mientras está quieto.

Todas las actividades de movimiento que permiten interiorizar el esquema corporal se denomina control corporal estático; además del equilibrio estático, también se integran la respiración y la relajación, ya que son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar la totalidad de uno mismo.

- La tonicidad
- El autocontrol
- La respiración
- La relajación

Capacidades físicas: Para el autor Xunta, (2021) al realizar cualquier tipo de actividad física o deportiva necesitamos de unas habilidades además de un soporte físico que nos permitan realizar con mayor eficiencia dicha actividad, por ejemplo, de nada serviría tener muy buena puntería con un balón, si no existe la fuerza necesaria para lanzarlo por una determinada distancia.

Este soporte físico viene dado por dos grupos de capacidades físicas:

- Las capacidades físicas básicas: Resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad.
- Las capacidades coordinativas: Agilidad, coordinación y equilibrio.

2.6.4.5 Posibles problemas de la motricidad gruesa

Poseer habilidades motoras gruesas limitadas puede afectar a los individuos en todas las áreas de la vida, lo que dificultaría realizar tareas importantes en la escuela, el trabajo y la casa. Los problemas con la motricidad gruesa también pueden afectar la autoestima.

Si nos centramos en las limitaciones motoras se puede evidenciar que esta es provocada por algún tipo de disfunción del sistema motor y por lo tanto expone al sujeto a una serie de limitaciones en la postura, el movimiento o la coordinación

del movimiento. Los principales problemas que pueden ocurrir como resultado de las restricciones de movimiento son movimientos descontrolados, dificultades de coordinación fuerza reducida, dificultad para hablar, limitación con las habilidades finas y motoras (Fernández, 2015, p.226).

Las habilidades motoras gruesas son aquellas que demandan el movimiento de todo el cuerpo e incluyen los músculos necesarios para realizar las funciones cotidianas, como estar de pie, caminar, correr y sentarse erguido de ahí la importancia del desarrollo motriz en base a actividades que permita un proceso adecuado y no enfrentar a posibles problemas que afectaría a todo el entorno de los estudiantes.

2.6.4.6 Causas para los problemas de motricidad gruesa

Una fuente común es el trastorno del desarrollo de la coordinación. A este fenómeno muchas de las veces se le conoce como dispraxia entre las causas tenemos para este trastorno se muestra las siguientes: las mal formaciones en el cuerpo, problema para poderse mover de un sitio a otro, mala alimentación y la falta de la estimulación de los progenitores.

Como problemas motrices entendemos toda complicación física que dificulte el desarrollo de un niño. Por ejemplo: deformidades, rigidez muscular, dificultad para hacer movimientos, dificultad para mantenerse en una posición concreta. Los problemas motrices son alertados normalmente por los neuropediatras, y fisioterapeutas.

Los niños son evaluados mediante escalas que determinan si realizan determinadas acciones desde diferentes posiciones en función de su edad cronológica. Se utilizaron diferentes escalas para evaluar parámetros como la motricidad fina y gruesa, la coordinación viso motriz y la forma en que los infantes se relacionan con su entorno. Los efectos derivados de cada niño se conjugan con el progreso normal. No obstante, estas cuantificaciones son generales debido a que cada niño niña posee su propio progreso y sigue su adecuado ritmo. Por lo tanto, el perfeccionamiento normal solo debe tomarse como un indicador para evaluar posibles problemas en cuanto a la motricidad. (Gómez, 2015, párr.4).

2.6.5 Motricidad fina.

En la educación infantil, la motricidad fina está presente en casi todas las actividades humanas, y en este sentido, se debe dar al niño la oportunidad de descubrir su cuerpo, y se pueden completar las funciones y actividades que realiza con el cuerpo. como el comienzo de los sentidos para comprender la realidad que les rodea y el mundo en el que crecen. Por ejemplo, el descubrimiento gradual de los movimientos de manos y dedos para realizar acciones significativas se convertirá en parte de la experiencia de los niños en el desarrollo de relaciones mentales y emocionales (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

Los autores consideran que el desarrollo de la motricidad en los niños depende por una parte del conjunto de experiencias perceptivas, cognoscitivas y socio afectivas alcanzado por el desarrollo y madurez física de los músculos que intervienen. La motricidad refleja todos sus movimientos y determina el comportamiento motor, que se manifiesta por medio de las habilidades motrices básicas. Es por ello la importancia que se le concede a la estimulación del desarrollo de la motricidad fina desde la primera infancia lo que se verán incrementado, tanto el aprendizaje como el avance psicomotriz de los niños, por lo que el nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para establecer su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles.

El desarrollo de la motricidad fina entre los 3 y 6 años será de gran importancia en la institución objeto de la investigación para el desarrollo de sus habilidades y el logro de las tareas cotidianas, además de proporcionarle autonomía y seguridad en sí mismo.

2.6.5.1 Coordinación Facial

Ejercitarse en dominar los músculos relacionados al aspecto facial es primordial para que el niño consiga articular sus emociones y sentimientos, el aprendizaje y su desarrollo se realiza en dos fases.

- El dominio muscular, que es nuestra capacidad de comunicarnos y relajarnos con quienes nos rodean a través de nuestro cuerpo y especialmente por medio de nuestras expresiones faciales voluntarias e involuntarias. El dominio muscular que es la posibilidad de comunicación y relajación que tenemos con la gente que nos

rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara. Es parte importante de la comunicación del niño y se debe facilitar que controle y domine muscularmente su cara. Su importancia se debe a que permitirá exteriorizar emociones, sentimientos y le ayudará a relacionarse, pues su cara dirá con gestos lo que no sepa o pueda explicar con palabras.

- identificación como medio de expresión para advertir su estado de ánimo a las personas que le rodean. Así como los niños aprenden gradualmente que una sonrisa brillante expresa felicidad y sus ojos abiertos demuestran sorpresa.

El principal factor importante en este aspecto es que el niño/a domine de manera consciente sus movimientos de la cara, así como de sus gestos de emoción, sentimientos para que mediante estos le sirvan de comunicación, logrando su espontaneidad en un aprendizaje eficaz.

2.6.5.2 Coordinación Fonética

Representa el aspecto que forma parte de la motricidad y al misma se debe de estimular y seguir su desarrollo para garantizar un buen dominio.

El infante en sus iniciales meses de vida manifiesta la posibilidad de emitir sonidos, pero no tiene la madurez necesaria para una emisión sistemática ni la capacidad de realizarlos todos, pero son las raíces de lo que será la pronunciación de palabras. (Nuez, s/f).

Se hace necesario su seguimiento y estimulación, pues el niño y niña deberá emitir a lo largo de su madurez, la emisión sistemática de cualquier sonido. Hay que estimular su desarrollo hablando, jugando e incitando al niño a relacionar objetos, personas, animales con sonidos, nombres, etc. con ello ejercitaremos su parte fonética y a la vez, su memoria. La imitación es un buen método de aprendizaje. Desde el año y medio del niño tiene la madurez para iniciar un lenguaje, pero no contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples.

Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado. Entre los 2-3 años de edad el niño tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos y para concientizar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas. Al final del tercer año

quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar. Entre los 3-4 años, consolidará y dominará el aparato fonador, hablará con total consciencia y coherencia y será en la escuela donde madurará lingüísticamente finalizando este proceso tan importante para la comunicación.

En base a lo expuesto anteriormente se puede concluir que la coordinación de pequeños grupos musculares de cara, manos y pies y con la correcta aplicación de esta técnica dependerá que los niños/as tengan mayor capacidad para estudiar, para aprender, para tomar notas, para funcionar en el colegio e incluso para llegar a la universidad.

2.6.5.3 Coordinación Gestual

La coordinación gestual constituye el dominio de los músculos de la cara y de la capacidad de comunicación con otras personas sin usar el habla. De esta manera se pueden demostrar sentimientos y emociones. Adecuada para su desarrollo. (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

Para obtener la coordinación apropiada es necesario el conocimiento de cada uno de los dedos individualmente y en conjunto para el dominio de las tareas, aunque no será hasta los 10 años cuando se asegurará su dominio. Hasta esa edad, las manos se ayudarán (en la etapa preescolar) una a la otra en algunas tareas de precisión y será el progreso escolar a partir de los 5 años el que le llevará a la precisión y control individual de sus manos y dedos.

2.6.6 Psicomotricidad

Existen numerosas definiciones de motricidad, pero a pesar de los diferentes matices que estas incluyen, todas coinciden en relacionar la psicomotricidad con el movimiento.

Para el autor Pacheco (2015), Es una disciplina educativa, terapéutica, que considera a la persona como un ente psicosomático, actuando como un todo a través del cuerpo y los movimientos, en una relación cálida y descentralizada, principalmente con métodos corporales mediados, para promover su integralidad en el desarrollo.

es una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del

movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

Centrándonos en el campo de la psicocinética hace referencia a un campo de conocimiento que tiene como objetivo estudiar los elementos que intervienen en toda experiencia y movimiento, desde los procesos perceptivo-motores hasta las representaciones simbólicas, integrando continuamente la organización corporal y las coordenadas espaciales.

El término psicomotricidad se fragmenta en dos segmentos: el motriz y el psiquismo, que instituyen el proceso de desarrollo integral del individuo. Motriz se refiere al movimiento, mientras el psico determina la actividad psíquica en dos fases: el socio afectivo y cognitivo. En otras palabras, lo que se quiere decir es que en la tarea del niño se emite toda su afectividad, sus deseos, pero así mismo también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo moderno; por consiguiente, es desde la educación pre-escolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

En base a lo señalado anteriormente considero importante señalar que la educación psicomotriz aplicada eficientemente en la presente investigación contribuirá al desarrollo integral de los niños, ya que se conseguirá mejorar las funciones vitales y el estado de ánimo reforzando la independencia a la hora de realizar sus actividades de la vida diaria, refuerza las habilidades necesarias para socializar y relacionarse de una forma correcta con otros niños y niñas de su entorno, proporcionará una mejor salud física y mental.

Los componentes de la psicomotricidad son la motricidad gruesa, motricidad fina, esquema corporal, espacio y tiempo. Todos ellos ejercen de forma correlacionada con la finalidad de que el niño sea capaz de partir de un nivel muy simple y extender a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes resultados en función de la edad y de las características de cada niño.

2.6.6.1 Motricidad

El autor Gil et al. (2008) aseveran que el desarrollo motor es tener dominio y control del propio cuerpo, por medio de la función motriz, la misma que está relacionada con movimientos orientados hacia el entorno de los niños, desde los movimientos primarios hasta llegar a la conexión de los grandes grupos musculares que forman el control postural, equilibrio y desplazamiento. Es decir, la motricidad es la capacidad de crear movimiento por sí misma, de esta manera los niños aprenden a coordinar los movimientos de su cuerpo y también a tener mejor equilibrio y coordinación del mismo, asimilando a tener dependencia para poder desplazarse solos.

En base a lo expuesto por el autor se puede expresar a la motricidad como una habilidad motora que involucra movimientos específicos de los músculos de todo el cuerpo para realizar una determinada actividad, estas pueden contener caminar, correr o andar en bicicleta. Para ejecutar esta habilidad, el sistema nervioso, los músculos y el cerebro del cuerpo tienen que trabajar juntos por otra parte las habilidades motrices se constituyen al movimiento adquirido desde los primeros años de vida de los niños a través de una instrucción significativa, es decir que, mientras más habilidades se experimentan, de mejor manera se desarrolla la capacidad motriz.

2.6.6.2 Importancia de la psicomotricidad

La educación psicomotriz es importante debido a que apoya al desarrollo integral de los niños, desde el punto psicológico y biológico, las actividades físicas impulsan las funciones vitales y optimizan el estado de ánimo.

Según Hurlock (2015) la educación psicomotriz aporta los siguientes beneficios:

- Favorece la salud: al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos de igual forma robustece los huesos y los músculos.
- Provoca la salud mental: El progreso y control de habilidades motrices admite que los infantes se sientan competentes; suministra satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, ayuda al auto concepto y autoestima.
- Colabora la autonomía de los niños para realizar sus propias acciones.

- Apoya a la socialización a desarrollar las destrezas necesarias para conllevar juegos con otros niños.

2.3.2.1 Dominio corporal dinámico

Representa la habilidad obtenida de controlar las partes variadas del cuerpo y de moverlas continuando la propia voluntad.

El dominio admite no solo el desplazamiento sino sustancialmente la sincronización de los movimientos, destacando las dificultades, alcanzando armonía sin rigidez y brusquedades lo que da al infante confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consecuente del dominio que tiene su cuerpo en situaciones diferentes (Pacheco, 2015).

2.3.2.2 Dominio corporal estático

Respecto al dominio corporal estático Pacheco (2015), Indica la experiencia de los movimientos segmentarios, su combinación armoniosa y la adquisición de la necesaria madurez del sistema nervioso, que capacita al niño para realizar acciones que antes estaban mentalmente representados a través de la práctica del movimiento dinámico, la imagen y el uso del cuerpo se irán forjando y profundizando hasta que su esquema corporal esté en orden. Para que este asunto sea posible, el niño ha de tener control sobre su cuerpo cuando no está en movimiento.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la Investigación

Según Sampieri et. al (2014) el enfoque cuantitativo se fundamenta en un esquema deductivo y lógico que busca formular preguntas de investigación para posteriormente probarlas, la investigación planteada tiene un enfoque cuantitativo, debido a que se lo llevó a efecto en la institución donde se mostró el problema, para lo cual la observación y la recolección de datos, permitió alcanzar un análisis ordenada que permitió dar respuestas a las preguntas planteadas en la presente investigación. Este estudio se fortalece mediante la aplicación de datos numéricos, enfocándose en análisis críticos, reflexivos y descriptivos del problema, mediante la investigación bibliográfica; se visualizó la realidad del problema por medio de fichas de observación y encuestas con el fin de encontrar posibles soluciones que disminuyan los inconvenientes o en el mejor de los casos se elimine.

3.2 Diseño de la Investigación

El estudio posee un diseño no experimental, debido a que el estudio se realizó sin ejecutar ningún cambio en los objetos y variables especificados en esta investigación. Según Hernández et al. (2014) la investigación no experimental realiza los estudios sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para luego analizarlos. Además de que se consideró un grupo de investigación previamente seleccionado, siendo en este caso 23 niños de educación inicial de la unidad educativa “Vicente anda Aguirre”. Este proceso se realizó mediante el análisis y descripción de los datos conseguidos de forma bibliográfica y con el apoyo de una Ficha de Observación dirigida a niños de 3 a 4 años de edad. Este instrumento consta de 15 ítems que brindaron soporte porcentual y numérico a la investigación, de la misma manera se aplicó un cuestionario a los docentes de la unidad educativa.

3.3 Tipo de Investigación

Por su nivel o alcance la investigación fue descriptiva, ya que se caracterizan hechos y sucesos de forma individual y colectiva en el lugar de estudio. Por ende, en el trabajo se describieron las características esenciales de las estrategias lúdicas, el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres años de edad, estableciendo los aspectos relevantes y significativos que contribuyan a la solución de la problemática.

Añadido a esto, el proyecto en relación con el tiempo es de tipo transversal considerando que se estudiaron las variables en un periodo y lugar determinado. Desde esta perspectiva se identifica la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años de edad, los datos fueron recolectados en un periodo de dos meses a partir de noviembre y diciembre del año 2022 y en un solo lugar que en este caso es la unidad educativa “Vicente Anda Aguirre” del cantón Mocha, provincia de Tungurahua, con el objetivo central de describir las variables analizando la problemática y llegando a establecer posibles soluciones.

Por el lugar, es una investigación de campo ya que se realiza mediante el contacto directo con la población de estudio teniendo resultados estadísticos por medio del programa de Excel y programas estadísticos, y también es bibliográfica debido a que el sustento teórico es obtenido de fuentes confiables como libros, artículos científicos, estudios de caso, tesis, proyectos, entre otros.

3.4 Técnicas de recolección de datos

Para el trabajo de investigación se empleó diferentes técnicas de recolección de datos como son: La observación, la encuesta y la revisión bibliográfica.

3.4.1 Observación

Según el autor Chagoya (2018) la observación es una técnica de investigación utilizada para la recolección de datos, que se caracteriza por involucrar directamente a la población de estudio. Por lo tanto, esta técnica se basa en mantener un control directo de la situación mediante la observación de los casos teniendo el control de los mismos por medio de su instrumento.

3.4.1.1 Ficha de Observación

La ficha de observación que se utilizó en el desarrollo de la investigación fue la guía Portage, con la finalidad de identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa el mismo que contó con 15 ítems lo que permitió determinar los indicadores que demuestran falencias en la motricidad gruesa, los parámetros de evaluación utilizados en la guía fueron: (Muñoz , 2014).

Iniciado = I; Conseguido = C; dependiendo de la pregunta y el aspecto que se necesitó evaluar. Esta ficha fue utilizada individualmente en 23 niños de la unidad educativa “Vicente anda Aguirre” de 3 a 4 años de edad del paralelo A, tal como se evidencia en el Anexo A, a su vez se mantuvo una observación directa considerando que los aspectos observados fueron realizados dentro del ambiente del salón de clases.

3.4.2 Encuesta

La técnica que se aplicó a la población en estudio fue la encuesta mediante un cuestionario de 10 preguntas, el cual dio a conocer diferentes criterios respecto a las estrategias lúdicas su importancia y los beneficios en el proceso de enseñanza – aprendizaje, información relevante para la presente investigación.

3.4.2.1 Cuestionario

El instrumento fundamental utilizado en la investigación por encuesta es el cuestionario, que es un documento que acumula en forma organizada los indicadores de las variables implicadas en el objetivo de la encuesta. El cuestionario fue dirigida a los cuatro docentes con el fin de recolectar los criterios relacionados sobre las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa y sus diferentes parámetros de evaluación manejada con los niños y niñas de Educación Inicial de la unidad educativa “Vicente Anda Aguirre” de 3 a 4 años de edad, contiene 10 ítems y 4 parámetros de respuesta, tal como se evidencia en el ANEXO B.

Utilizando la siguiente escala tipo Likert en donde:

SIEMPRE = 4 CASI SIEMPRE = 3 AVECES = 2 NUNCA = 1

3.4.3 Revisión bibliográfica

Esta técnica consiste en un texto escrito que se desarrolla con el propósito de identificar las ideas centrales de los documentos que se han leído para la elaboración del estado del arte. Se caracteriza por centrarse en el resumen de datos que han generado impacto al investigador y que proporcionan datos relevantes.

3.4.3.1 Matriz de revisión bibliográfica

En la matriz de revisión bibliográfica se destacan aspectos de los textos utilizados para la redacción del marco teórico, entre ellos se consideran el país de la publicación, el lugar de la búsqueda, el área de investigación, el tipo de publicación, la clasificación de colección de datos, el tipo y país de estudio.

3.5 Población y Muestra

3.5.1 Población

La Población es el conjunto de elementos con características comunes, en un espacio y tiempo determinados, en los que se desee estudiar un hecho o fenómeno, por lo tanto, la población de la investigación, estará compuesta por 23 niños de educación inicial y 4 docentes de la unidad educativa “Vicente anda Aguirre” de 3 años de edad integrada en tres paralelos, la población objeto de nuestro estudio se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1-3: Población.

GRUPO	Hombres	Mujeres	TOTAL
Estudiantes	12	11	23
Docentes	0	4	4
TOTAL	12	15	27

Fuente: Unidad educativa “Vicente anda Aguirre” / paralelo A
Realizado por: Panata, S. 2022
Fecha: 20 de enero del 2023

3.5.2 Muestra

Al ser una población finita se trabajó con toda la población en estudio. De esta forma se puede comprender que la muestra es utilizada para conocer datos de un universo de una forma sintética y sin incurrir en demasiados gastos. (Cabezas et. al 2018).

La muestra para la presente investigación, estará conformada por 23 niños de la unidad educativa “Vicente anda Aguirre” de 3 años de edad del paralelo A, así como también los 4 docentes de los paralelos, en el período 2022 – 2023, como se muestra en la tabla 1-3.

3.6 Procedimientos de recolección de datos y análisis de resultados

Para la recolección de datos se estableció un plan detallado y minucioso de la información recolectada, en este sentido se aplica la ficha de observación para considerar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que tienen los niños.

Posteriormente se transfiriere los datos a una matriz para su respectivo análisis. Para el procesamiento se utiliza la aplicación de Excel y los programas estadísticos. El procesamiento de datos es distribuido por frecuencias y los resultados son graficados por medio de pasteles.

Para esta valoración se ejercieron las siguientes actividades:

- Valoración de las técnicas e instrumentos de recolección de datos
- Presentación del instrumento a utilizar para la recolección de datos
- Revisión y aprobación de expertos
- Aplicación del instrumento (Guía Portage) y encuesta dirigida a docentes
- Para el procesamiento se utiliza la aplicación de Excel y programas estadísticos.
- Tabulación de resultados por medio de representaciones gráficas y tablas estadísticas
- Análisis e interpretación de datos
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

3.7 Variables de estudio

Variable independiente: Constituye en este caso la causa de la variable dependiente, es decir la variable manipulada, que se encuentra bajo control del investigador.

“Estrategias lúdicas”

Variable dependiente: Es aquella que se altera en forma concomitante con los cambios o variaciones en la variable independiente.

“Motricidad gruesa”

3.8 Operacionalización de Variables

Tabla 2-3: Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	CATEGORIAS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTO
Estrategias lúdicas	Para el autor Jiménez Vélez, (2015) Las estrategias lúdicas constituyen actividades que contienen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, estas herramientas son utilizados por los docentes para fortalecer los aprendizajes, conocimientos y competencias de los escolares dentro o fuera del aula.	Estrategias Lúdicas	Importancia de las estrategias lúdicas	Técnica: Revisión bibliográfica Instrumento: Matriz de revisión bibliográfica Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
			Las Estrategias lúdicas: Estrategias centradas en los estudiantes	
			Beneficios de las estrategias lúdicas en los estudiantes	
		Actividades lúdica	Las actividades lúdicas y su importancia en el nivel inicial	
			Fases de la actividad lúdica.	
			La lúdica como instrumento de enseñanza.	
		El juego	Lúdica y aprendizaje	
			Clases de juego	
			Diferencia entre el juego y la lúdica	
			El juego, las estrategias lúdicas y el desarrollo psicomotriz	
			El juego motriz en el desarrollo motor	
VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	CATEGORIAS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTO

Capacidad que tiene el cuerpo como enlace del sujeto con el medio, requiere de un dominio y una flexibilidad para realizar los movimientos necesarios para una tarea determinada. El movimiento adapta a los seres humanos a la realidad, todo tipo de movimiento es resultado de la contracción motriz que produce el desplazamiento del cuerpo y el mantenimiento de equilibrio. Con la adquisición de este dominio motor también favorecerá la sociabilidad, ya que a través del juego y las actividades grupales en muchos momentos el niño actuará con más seguridad. (Márquez Díaz, s/f).

Motricidad gruesa

Motricidad gruesa

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa y el niño de 4 a 5 años

Teorías sobre el desarrollo de la motricidad gruesa

Beneficios de la motricidad gruesa

Fases de la motricidad gruesa

Destrezas que se desarrollan mediante ejercicios de motricidad gruesa

problemas de motricidad gruesa

Causas para los problemas de motricidad gruesa

Motricidad fina

Coordinación Facial

Coordinación Fonética

Coordinación Gestual

Psicomotricidad

Motricidad

Importancia de la Psicomotricidad

Dominio corporal dinámico

Dominio corporal estático

Técnica: Observación
Instrumento: Guía Portage

Fuente: Unidad educativa “Vicente anda Aguirre”

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 20 de enero del 2023

3.9 Validación del instrumento de recolección de datos

Una vez que el instrumento fue elaborado para conocer el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre estrategias lúdicas, se realizó la validación de los instrumentos con profesionales de la Universidad Nacional de Chimborazo de acuerdo al siguiente detalle:

Tabla 3-3: I Datos informativos

Apellidos y Nombres del informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Rodríguez Vintimilla Aracely Carolina	Docente	Encuesta	Sonia Matilde Panata Cando
Janeta Patiño Paco Fernando	Docente	Encuesta	Sonia Matilde Panata Cando
Título: “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo “A” del cantón Mocha, 2022-2023.”			

Fuente: Ficha de validación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 20 de enero del 2023

Tabla 4-3: II Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					x
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					x
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					x
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					x
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					x
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					x
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					x

8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones						x
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico						x
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado						x
III. OPINION DE APLICACIÓN							
Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []							

Fuente: Ficha de validación
Realizado por: Panata, S. 2022
Fecha: 1 de febrero del 2023

Interpretación

De acuerdo a la valoración de los expertos informantes, se establece que el instrumento tiene una alta validez en la Claridad, Objetividad, Actualidad, Organización, Suficiencia, Intencionalidad, Consistencia, Coherencia, Metodología y Oportunidad, por consiguiente, es confiable y los datos que se recolectaron fueron confiables.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de la guía Portage

Luego de aplicar los instrumentos de evaluación, tabular y organizar la información obtenida, se realizó los análisis e interpretación de los resultados.

Técnica: Observación.

Instrumento: Guía Portage

Objetivo: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños de la unidad educativa “Vicente Anda Aguirre” de 3 años de edad del paralelo “A”.

Indicador 1. Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas.

Tabla 1- 4: Arma rompecabezas

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	6	26%
CONSEGUIDO	17	74%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

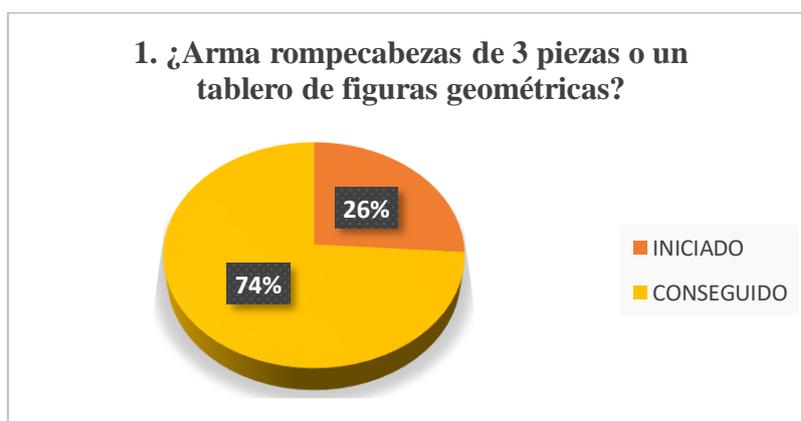


Gráfico 1 – 4 Arma rompecabezas

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 1-4 se observa que 6 de las 23 niñas y niños, que constituye el 26%, se encuentran en inicio de lograr Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas. Mientras que 17 niñas y niños restantes, es decir el 74% indica que lo han conseguido.

Interpretación

Esta actividad desarrolla la motricidad al manipular las piezas permitiéndole ampliar la capacidad motriz del ojo al estar constantemente visualizando en qué lugar va cada pieza por lo que es una buena forma de involucrarse en algo que reemplaza nuestros problemas y que tiene solución.

Indicador 2. Corta con tijeras

Tabla 2-4: Corta con tijeras

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	10	43%
CONSEGUIDO	13	57%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

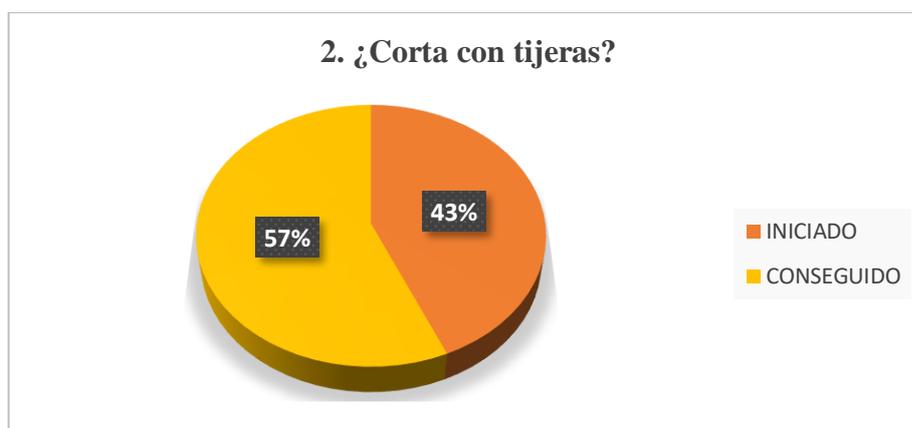


Gráfico 2-4: Corta con tijeras

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 2-4 se observa que 10 de las 23 niñas y niños, que constituye el 43% se encuentran en inicio de lograr cortar con las tijeras. Mientras que 13 niñas y niños restantes, es decir el 57% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

El principal objetivo de recortar con tijeras es trabajar la motricidad. Esto incluye varios beneficios, como: Mejorar la coordinación mano-ojo. Al recortar se necesita usar la visión, procesar la información y transmitirla a las manos para que la ejecuten de forma precisa, de acuerdo a la evidencia del instrumento aplicado una gran cantidad de niños necesita desarrollar esta capacidad motriz.

Indicador 3. Salta desde una altura de 20 cm. (8")

Tabla 3-4: Salta desde una altura determinada

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	12	52%
CONSEGUIDO	11	48%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 3-4: Salta desde una altura de 20 cm. (8")

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 3-4 se observa que 12 de las 23 niñas y niños, que constituye el 52% se encuentran en inicio de lograr Salta desde una altura de 20 cm. Mientras que 11 niñas y niños restantes, es decir el 48% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

La actividad saltar requiere de mucha fuerza y potencia, por lo que es importante desarrollar aquellos músculos que son sustanciales para los movimientos de motricidad gruesa y además admite la interacción social, debido a que saltar es una característica central del juego infantil, los niños que no saltan con confianza pueden evitar las actividades, juegos y deportes que fomentan habilidades sociales valiosas, por lo tanto mediante la aplicación de este indicador se evidencia la necesidad del desarrollar la actividad a casi la mitad de los niños de la institución, por lo tanto será necesario fortificar mediante la estrategia lúdica.

Indicador 4. Patea una pelota grande cuando se le rueda hacia él.

Tabla 4-4: Patea una pelota grande

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	3	13%
CONSEGUIDO	20	87%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

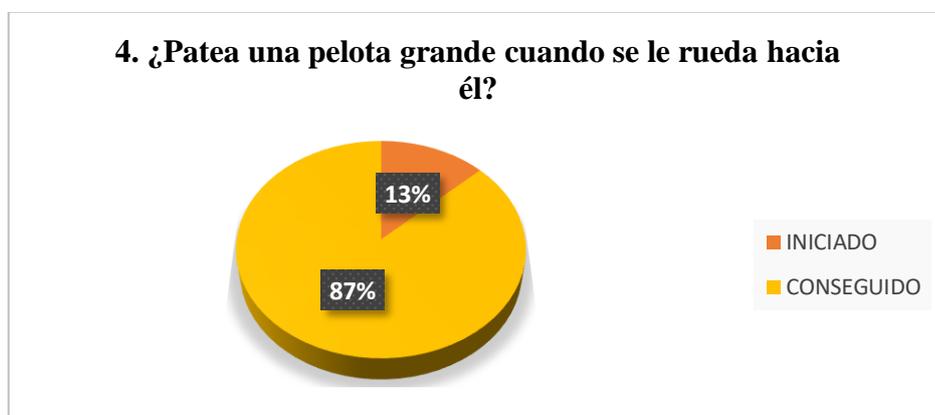


Gráfico 4-4: Salta desde una altura de 20 cm. (8'')

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 4-4 se observa que 3 de las 23 niñas y niños, que constituye el 13% se encuentran en inicio de lograr patear una pelota grande cuando se le rueda hacia él, mientras que 20 niñas y niños restantes, es decir el 87% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

La actividad de patear una pelota grande permite al niño una mayor coordinación y se fortalecerá las extremidades el tronco y la cabeza logrando el desarrolla la motricidad gruesa.

Indicador 5. Camina de puntillas

Tabla 5-4: Camina de puntillas

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	2	9%
CONSEGUIDO	21	91%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

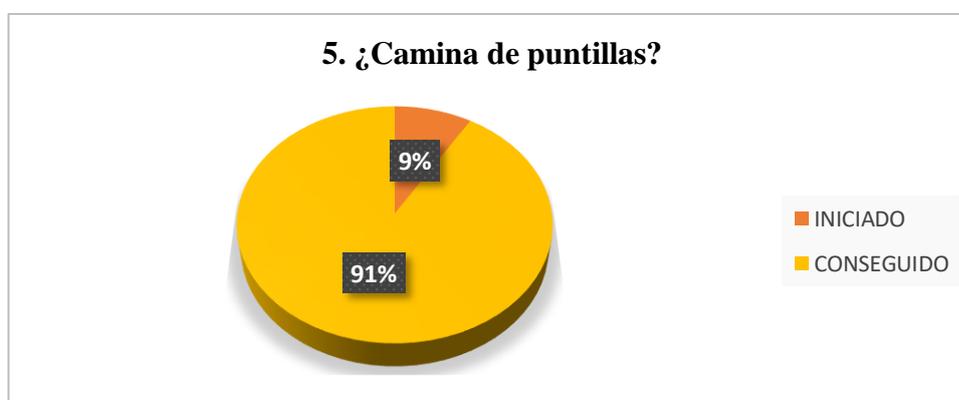


Gráfico 5-4: Camina de puntillas

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 5-4 se observa que 2 de las 23 niñas y niños, que constituye el 9% se encuentran en inicio de lograr caminar en puntillas, mientras que 21 niñas y niños restantes, es decir el 91% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

Con la actividad caminar en puntillas se obtiene mayor fortaleza de las extremidades el tronco y la cabeza de los niños logrando un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa.

Indicador 6. Corre 10 pasos coordinando y alternando el movimiento de los brazos y los pies.

Tabla 6-4: Corre 10 pasos coordinadamente.

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	13	57%
CONSEGUIDO	10	43%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 6-4: Camina de puntillas

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 6-4 se observa que 13 de las 23 niñas y niños, que constituye el 57% se encuentran en inicio de correr 10 pasos coordinando y alternando el movimiento de los brazos y los pies, mientras que 10 niñas y niños restantes, es decir el 43% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

La coordinación es la capacidad para realizar eficientemente los movimientos, de manera precisa, rápida y ordenada. Es decir, la coordinación es lo que permitirá a los niños mover de forma sincronizada todos los músculos implicados en una acción para realizarla de la manera más adaptada posible.

Indicador 7. Pedalea un triciclo una distancia de metro y medio (5')

Tabla 7-4: Pedalea un triciclo una distancia determinada.

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	23	100%
CONSEGUIDO	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 7-4: Camina de puntillas

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 7-4 se observa que 23 de las 23 niñas y niños, que constituye el 100% se encuentran en inicio de pedalear un triciclo una distancia de metro y medio, mientras que 0 niñas y niños restantes, es decir el 0% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

La motricidad gruesa ocupa un lugar muy importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que, sobre todo, en la primera infancia, hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. Por tanto, esta actividad es muy importante en el desarrollo de motricidad gruesa y será preciso emplear las estrategias lúdicas adecuadas para lograr que los niños y niñas logren conseguir sin dificultad este indicador.

Indicador 8. Se mece en un columpio cuando se le pone en movimiento

Tabla 8-4: Se mece en un columpio.

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	9	39%
CONSEGUIDO	14	61%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

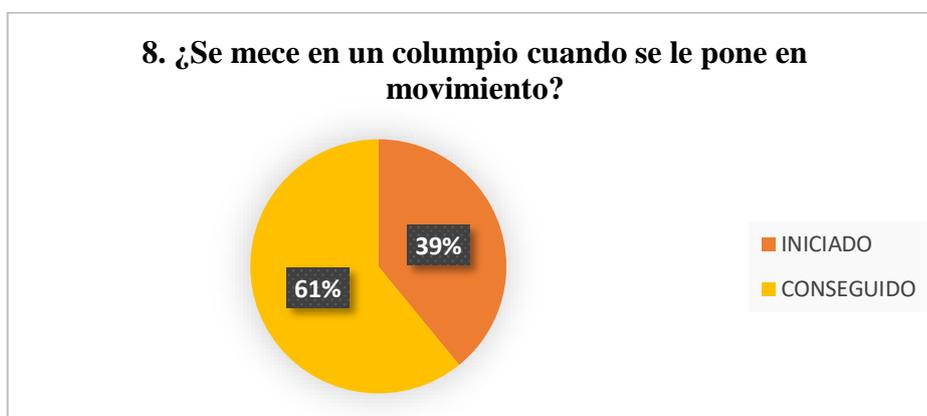


Gráfico 8-4: Se mece en un columpio.

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 8-4 se observa que 9 de las 23 niñas y niños, que constituye el 39% se encuentran en inicio de mecerse en un columpio cuando se le pone en movimiento, mientras que 14 niñas y niños restantes, es decir el 61% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

Los columpios ofrecen a los niños una experiencia sensorial única recreando particularmente la sensación de volar, por lo tanto acorde a los resultados obtenidos se observa que un porcentaje importante necesita conseguir el desarrollo de este indicador ya que permitirá en el niño ampliar el sistema vestibular debido a que constituye en el centro de control de los movimientos y equilibrio y además permitirá situar el cuerpo en el espacio los desplazamientos.

Indicador 9. Sube a un tobogán (resbaladero) de 1.20 a 1.80 m. (4-6´) y se desliza

Tabla 9-4: Sube a un tobogán y se desliza

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	3	13%
CONSEGUIDO	20	87%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 9-4: Sube a un tobogán.

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 9-4 se observa que 3 de las 23 niñas y niños, que constituye el 13% se encuentran en inicio de subir a un tobogán y se desliza, mientras que 20 niñas y niños restantes, es decir el 87% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

Este tipo de actividad ayuda al desarrollo psicomotriz de los niños, por lo tanto, el docente debe de ampliar a conseguirlo, debido a que es una herramienta que los estimula a los niños a ir superando sus propios límites, dentro de un entorno (más o menos) seguro. El tobogán también tiene muchas cosas que enseñar a los niños como es el de desarrollar la paciencia, la tolerancia, a aprender como interactuar con otros niños y a gestionar conflictos, resolver situaciones.

Indicador 10. Da volantines (maromas, vueltas de campana) hacia adelante

Tabla 10-4: Da volantines hacia adelante

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	11	48%
CONSEGUIDO	12	52%
TOTAL	24	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 10-4: Da volantines hacia adelante

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 10-4 se observa que 11 de las 23 niñas y niños, que constituye el 48% se encuentran en inicio de dar volantines hacia adelante, mientras que 12 niñas y niños restantes, es decir el 52% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

En base al resultado se puede evidenciar que a los niños tienen casi la mitad la falta de desarrollo de este indicador, con lo que invita al docente a buscar y aplicar las lúdicas acertadas que contribuya a mejorar esta falencia.

Indicador 11. Sube las escaleras alternando los pies.

Tabla 11-4: Sube las escaleras alternando los pies.

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	5	22%
CONSEGUIDO	18	78%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 11-4: Sube las escaleras alternando los pies.

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 11-4 se observa que 5 de las 23 niñas y niños, que constituye el 22% se encuentran en inicio de Sube las escaleras alternando los pies, mientras que 18 niñas y niños restantes, es decir el 78% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

El indicador de subir las escaleras se evidencia que se encuentra en el parámetro conseguido la mayor parte de los niños, sin embargo, será necesario contar con el dominio total de todos los niños, debido a que tiene muchos beneficios para el desarrollo de la motricidad gruesa, como la construcción de los músculos de las piernas, el fortalecimiento del equilibrio y la coordinación, y el aumento de la conciencia espacial.

Indicador 12. Marcha

Tabla 12-4: Marcha.

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	4	17%
CONSEGUIDO	19	83%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

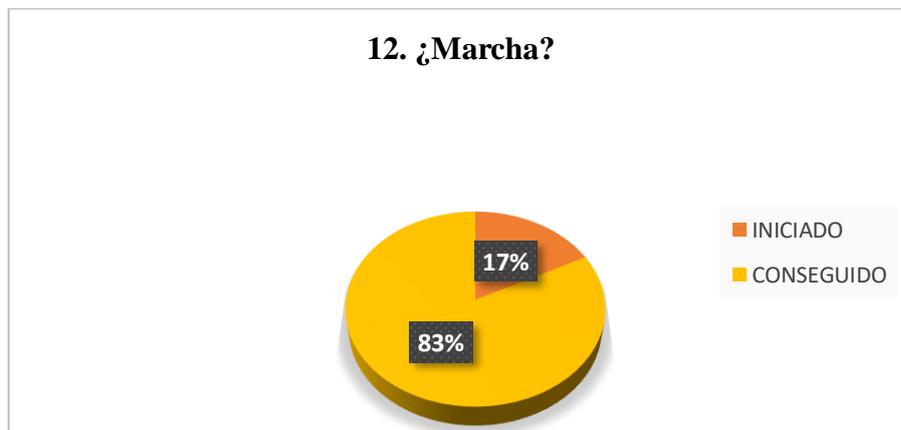


Gráfico 12-4: Marcha.

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 12-4 se observa que 4 de las 23 niñas y niños, que constituye el 17% se encuentran en inicio de realizar la actividad de marchar, mientras que 19 niñas y niños restantes, es decir el 83% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

El indicador de marchar acorde a la ficha de observación se encuentra en el parámetro conseguido la mayor parte de los niños, sin embargo será necesario contar con el dominio total de todos los niños, debido a que tiene muchos beneficios para el desarrollo de la motricidad gruesa, que implica acciones relacionadas con movimientos de todo su cuerpo.

Indicador 13. Coge una pelota con las 2 manos

Tabla 13-4: Coge una pelota con las 2 manos

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	5	22%
CONSEGUIDO	18	78%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

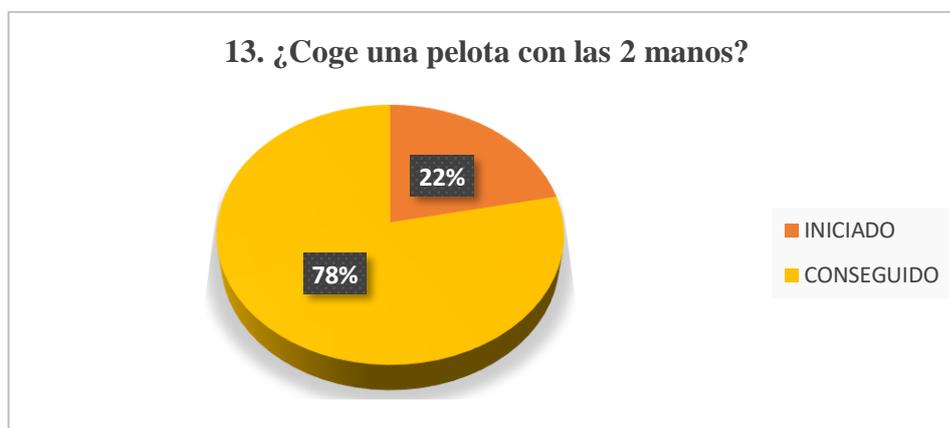


Gráfico 13-4: Coge una pelota con las 2 manos

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 13-4 se observa que 5 de las 23 niñas y niños, que constituye el 22% se encuentran en inicio de realizar la actividad de coger la pelota con las dos manos, mientras que 18 niñas y niños restantes, es decir el 78% se evidencia que lo han conseguido.

Interpretación

El indicador de coger la pelota con las manos se encuentra en el parámetro conseguido la mayor parte de los niños, sin embargo será necesario contar con el dominio total de todos los niños, debido a que tiene muchos beneficios para el desarrollo de psicomotricidad ya que implica acciones relacionadas también una fuente infinita de salud por este motivo, se debe familiarizar a los niños, con los juegos de pelota.

Indicador 14. Traza con plantillas (patrones) siguiendo los contornos

Tabla 14-4: Traza con plantillas

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	23	100%
CONSEGUIDO	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 14-4: Traza con plantillas

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 14-4 se observa que todos los 23 niñas y niños, que constituye el 100% se encuentran en inicio de realizar la actividad trazar con plantillas.

Interpretación

El indicador de trazar con plantillas siguiendo los contornos, se encuentra todos los niños, niñas en el parámetro iniciado es decir ningún de ellos lo ha conseguido, por lo que es muy importante tomar en consideración para iniciar con actividades lúdicas el desarrollo de esta actividad.

Indicador 15. Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm. (8") apartándose a lo más 6 mm. (1/4") de la línea

Tabla 15-4: Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm

PARAMETROS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	23	100%
CONSEGUIDO	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 15-4: Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm

Fuente: Ficha de observación

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 15-4 se observa que todos los 23 niñas y niños, que constituye el 100% se encuentran en inicio de realizar la actividad corta a lo largo de una línea recta de 20 cm. (8") apartándose a lo más 6 mm. (1/4") de la línea.

Interpretación

El indicador de Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm. (8") apartándose a lo más 6 mm. (1/4") de la línea, se encuentra todos los niños, niñas en el parámetro iniciado es decir ningún de ellos lo ha conseguido, por lo que es muy importante tomar en consideración para iniciar con actividades lúdicas el desarrollo de esta actividad.

4.1.1 Resultados generales de la ficha de observación

En el siguiente cuadro se evidencia los resultados en forma general que evidencia los indicadores con falencias del desarrollo de motricidad gruesa de los niños de educación inicial de la unidad educativa “Vicente Anda Aguirre”.

Tabla 16-4: Resultados generales de la aplicación de la ficha de observación

No.	INDICADORES	FRECUENCIA	INICIADO	CONSEGUIDO
1	Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas	23	26%	74%
2	Corta con tijeras	23	43%	57%
3	Salta desde una altura de 20 cm. (8")	23	52%	48%
4	Patea una pelota grande cuando se le rueda hacia él	23	19%	81%
5	Camina de puntillas	23	9%	91%
6	Corre 10 pasos coordinando y alternando el movimiento de los brazos y los pies	23	57%	43%
7	Pedalea un triciclo una distancia de metro y medio (5')	23	100%	0%
8	Se mece en un columpio cuando se le pone en movimiento	23	39%	61%
9	Sube a un tobogán (resbaladero) de 1.20 a 1.80 m. (4-6') y se desliza	23	13%	87%
10	Da volantines (maromas, vueltas de campana) hacia adelante	23	48%	52%
11	Sube las escaleras alternando los pies	23	22%	78%
12	Marcha	23	17%	83%
13	Coge una pelota con las 2 manos	23	22%	78%
14	Traza con plantillas (patrones) siguiendo los contornos	23	100%	0%
15	Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm. (8") apartándose a lo más 6 mm. (1/4") de la línea	23	100%	0%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Interpretación

En base a los resultados obtenidos en el resumen general se puede evidenciar de manera más clara los indicadores que se encuentran en el parámetro INICIADO MENOS DEL 50% como son el indicador 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y el indicador 14 y 15 se encuentra en el parámetro iniciado de 100%, por lo tanto en base a estos resultados obtenidos se verifica que la motricidad gruesa en general en un 80% de los niños diagnosticados no se encuentra en un nivel aceptable por lo que es necesario e imperativo aplicar necesariamente estrategias lúdicas adecuadas que permita llevar a los niños y niñas de la institución educativa a un nivel de desarrollo de la motricidad gruesa aceptable.

4.2 Análisis e interpretación de la encuesta.

Tras aplicar la encuesta a los docentes, tabular y organizar la información, se procedió a realizar los análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

Técnica: Encuesta.

Instrumento: El cuestionario

Objetivo: Conocer el criterio de los docentes sobre las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de educación inicial de la unidad educativa “Vicente Anda Aguirre”.

Indicador 1. ¿Considera Ud. que la aplicación de estrategias lúdicas son importante para desarrollar contenidos dentro de la clase?

Tabla 17-4: Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	100%
CASI SIEMPRE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 16-4: Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 17-4 se observa que 4 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que siempre la aplicación de estrategias lúdicas son importante para desarrollar contenidos dentro de la clase lo que constituye el 100%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que los docentes están convencidos de la gran importancia que tiene la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar los contenidos de las clases.

Indicador 2. ¿Considera Ud. que los miembros de la familia deben reforzar en casa los aprendizajes a través de actividades lúdicas?

Tabla 18-4: Reforzar en casa los aprendizajes a través de actividades lúdicas.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	100%
CASI SIEMPRE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

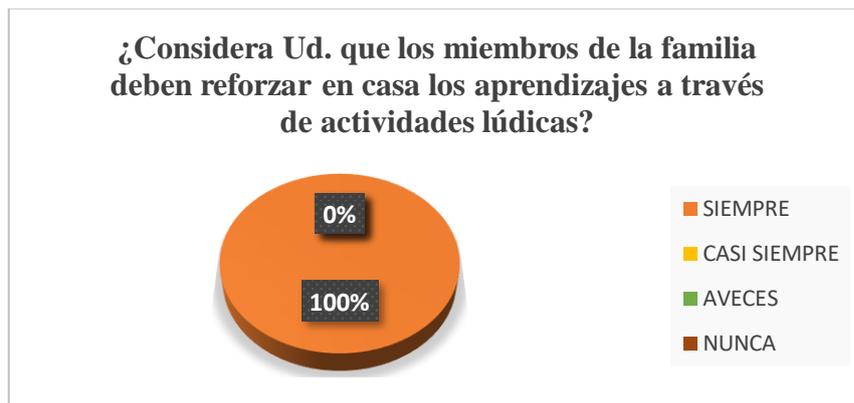


Gráfico 17-4: Importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 18-4 se observa que 4 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que siempre se debe Reforzar en casa los aprendizajes a través de actividades lúdicas, lo que constituye el 100%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que los docentes están conscientes que es siempre necesario reforzar en casa los aprendizajes a través de actividades lúdicas.

Indicador 3. ¿Las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de la motricidad gruesa?

Tabla 19-4: Las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de la motricidad gruesa.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	100%
CASI SIEMPRE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 18-4: Las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de la motricidad gruesa.

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 19-4 se observa que 4 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que siempre las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que constituye el 100%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que los docentes están seguros que las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de la motricidad gruesa.

Indicador 4. ¿Cuántas veces a la semana aplica usted las estrategias lúdicas?

Tabla 20-4: Frecuencia de aplicar las estrategias lúdicas

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
CASI SIEMPRE	3	75%
AVECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 19-4: Frecuencia de aplicar las estrategias lúdicas

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 20-4 se observa que 3 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que casi siempre es necesario en la semana aplicar las estrategias lúdicas, lo que constituye el 75%, mientras que 1 docente respondió que es necesario a veces lo que representa el 25 %.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede observar que los docentes no están siempre aplicando las estrategias lúdicas en la semana incluso uno lo realiza a veces por lo que será necesario infundir en los maestro siempre el uso de estrategias lúdicas.

Indicador 5. ¿El desarrollo adecuado de la motricidad gruesa permite un desarrollo correcto de las habilidades cognitivas?

Tabla 21-4: El desarrollo adecuado de la motricidad gruesa

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	75%
CASI SIEMPRE	1	25%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 20-4: El desarrollo adecuado de la motricidad gruesa

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 21-4 se observa que 3 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que siempre el desarrollo adecuado de la motricidad gruesa permite un progreso correcto de las habilidades cognitivas, lo que constituye el 75%, mientras que 1 respondió que casi siempre, lo que corresponde el 25%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que la mayor cantidad de los docentes están convencidos que siempre el desarrollo adecuado de la motricidad gruesa permite un progreso correcto de las habilidades cognitivas.

Indicador 6. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier tipo de asignatura?

Tabla 22-4: Las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier tipo de asignatura

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	75%
CASI SIEMPRE	0	0%
AVECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

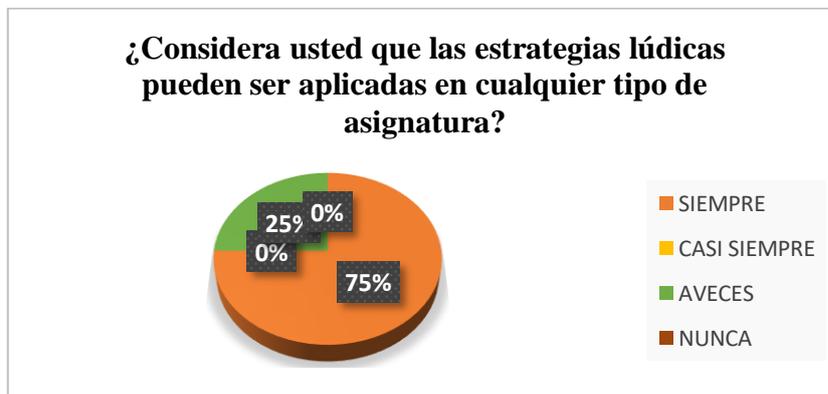


Gráfico 21-4: Las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier tipo de asignatura

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

En la tabla 22-4 se observa que 3 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que siempre las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier tipo de asignatura, lo que constituye el 75%, mientras que 1 respondió que a veces, lo que corresponde el 25%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que la mayor cantidad de los docentes están convencidos que siempre las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier tipo de asignatura.

Indicador 7. ¿Utiliza estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños?

Tabla 23-4: Utiliza estrategias lúdicas innovadoras

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	75%
CASI SIEMPRE	0	0%
AVECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 22-4: Utiliza estrategias lúdicas innovadoras

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 23-4 se observa que 3 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que siempre utilizan estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños lo que constituye el 75%, mientras que 1 respondió que a veces, lo que corresponde el 25%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que la mayor cantidad de los docentes están conscientes que siempre se debe utilizar estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Indicador 8. ¿La unidad educativa genera cursos de capacitación sobre estrategias lúdicas?

Tabla 24-4: Capacitación sobre estrategias lúdicas

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
CASI SIEMPRE	0	0%
AVECES	4	100%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

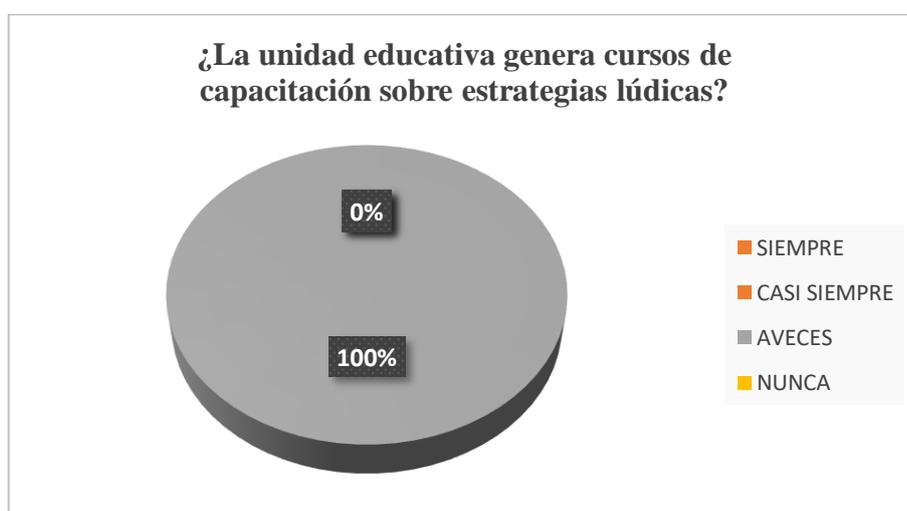


Gráfico 23-4: Capacitación sobre estrategias lúdicas

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 24-4 se observa que 4 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que a veces la unidad educativa genera cursos de capacitación sobre estrategias lúdicas, lo que constituye el 100%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que la unidad educativa no siempre está capacitando a sus docentes en cuanto a estrategias lúdicas.

Indicador 9. ¿Considera usted que al incluir actividades lúdicas con los padres de familia generan fortalezas en los niños?

Tabla 25-4: Las actividades lúdicas con los padres de familia generan fortalezas en los niños

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	75%
CASI SIEMPRE	1	25%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023



Gráfico 24-4: Las actividades lúdicas con los padres de familia generan fortalezas en los niños

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 25-4 se observa que 3 de los cuatro docentes encuestados de la institución Considera que siempre al incluir actividades lúdicas con los padres de familia generan fortalezas en los niños, lo que constituye el 75%, mientras que 1 respondió casi siempre, lo que corresponde el 25%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que la mayor cantidad de los docentes están conscientes que siempre al incluir actividades lúdicas con los padres de familia generan fortalezas en los niños.

Indicador 10. ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan beneficios en la enseñanza y aprendizaje de los niños?

Tabla 26-4: Las actividades lúdicas aportan beneficios en el aprendizaje

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	100%
CASI SIEMPRE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

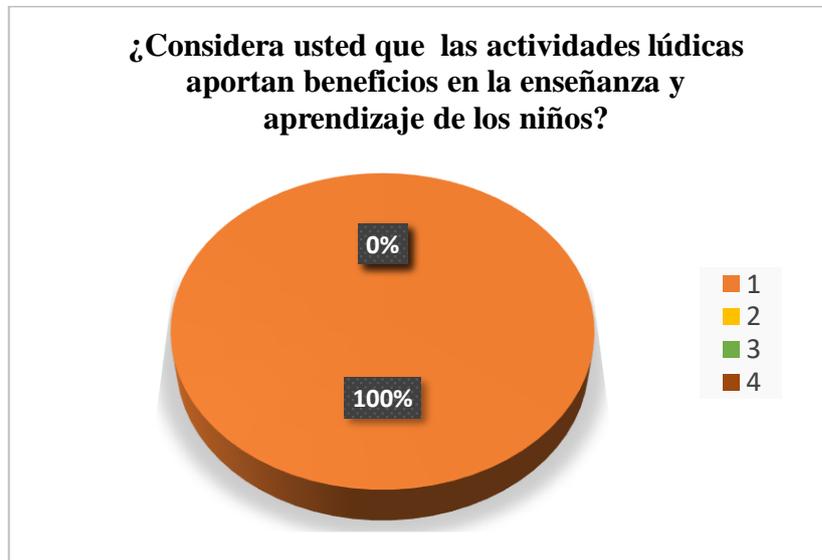


Gráfico 25-4: Las actividades lúdicas aportan beneficios en el aprendizaje

Fuente: Encuesta

Realizado por: Panata, S. 2022

Fecha: 14 de febrero del 2023

Análisis

En la tabla 26-4 se observa que 4 de los cuatro docentes encuestados de la institución respondieron que siempre Considera usted que las actividades lúdicas aportan beneficios en la enseñanza y aprendizaje de los niños, lo que constituye el 100%.

Interpretación

En base a la respuesta obtenida en la encuesta realizada se puede afirmar que los docentes están convencidos que las actividades lúdicas aportan beneficios en la enseñanza y aprendizaje de los niños.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños no está desarrollada de acuerdo a su edad cronológica, en base a los resultados arrojados por la guía Portage.
- Mediante la encuesta se verificó que los docentes conocen la importancia y los beneficios de las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de educación inicial de la unidad educativa “Vicente Anda Aguirre”, por lo tanto las maestras dan la viabilidad necesaria a perfeccionar la motricidad gruesa, consientes que para esto será necesario la utilización de actividades lúdicas correctamente diseñadas.
- Las estrategias lúdicas diseñadas aportarán en fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa, consecuentemente el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo A del cantón Mocha, provincia de Tungurahua.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda que se toma más cuidado el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” ya que con una motricidad gruesa correctamente desarrollada se mejora los aprendizajes permitiendo una evolución correcta de la personalidad de los niño y niñas.
- Los docentes deben de incluir de forma permanente un plan pedagógico con actividades lúdicas dentro de las horas clases, con el fin de conservar un modelo didáctico innovador que les permita llevar a los niños y niñas de la institución educativa a un nivel de desarrollo de la motricidad gruesa aceptable.

- Aplicar las estrategias lúdicas propuestas en la guía elaborada para el proceso de enseñanza aprendizaje de la unidad educativa y que estas sean evaluadas permanentemente con el propósito de verificar el nivel de efectividad generado, de igual forma se efectúe un círculo de participación activa de los padres de familia y se les dé a conocer la importancia de su cooperación así como los beneficios que se obtendrá al reforzar la motricidad gruesa desde los hogares lo que permitirá un trabajo asociado para obtener mejores resultados en corto plazo.

BIBLIOGRAFÍA

- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la república del Ecuador*.
Obtenido de [Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf):
https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Cabezas Mejía, E. D., Andrade Naranjo, D., & Torres Santamaría, J. (2018). *Introducción a la metodología*. Quito: Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
- Cabrera Valdés, B., & Dupeyrón García, M. (junio de 2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Chagoya, E. R. (2018). *Métodos y técnicas de investigación*. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/tema/otros-temas/>
- Chi-Cauich, W. R. (octubre de 2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México*. Obtenido de https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*,.
- Díaz Avila, A., Flores 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. Córdoba, Colombia. CÓRDOBA, COLOMBIA.

- Díaz Díaz, R., & Sosa, A. Q. (2016). Percepción de los profesores sobre la importancia de la psicomotricidad en educación infantil. *Accionmotriz*(17), 8-9. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324706>
- Fernández Lorenzo, A. (2012). *Conceptos de Estrategia empresarial*. EOI Escuela de Organización Industrial.
- Fröbel, F. (2013). Historia de la educación. *Grandes de la educación*, 45-48.
- Garostegui, M. E., Chadwick, M. I., Milicic, N., & Condemarin, M. (2016). *Madurez escolar*. Santiago, Chile: Salesianos impresores S.A.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación*. México, México: Mc Graw Hill Education.
- Hill, C., & Jones, G. (2009). *Administración Estratégica*. Mexico: The McGRAW-Hill Companies.
- Jiménez Vélez, C. A. (2015). *Pedagogía lúdica*. Bogota, Colombia: Juan de Castellanos.
- López Esparcia , R. M., Prieto Ayuso, A., León González, M. P., & Gil Madrona, P. (2019). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años: un estudio piloto. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 88-88.
- Márquez, L. (2012). *Mundo primaria*. Obtenido de Motricidad gruesa: <https://www.mundoprimaria.com/blog/motricidad-gruesa>
- Mc Clenaghan , B., & Gallahue , D. (2001). *Movimientos fundamentales: su desarrollo y rehabilitación*. Mexico: Médica Panamericana S.A.
- Medina, V. (05 de 04 de 2017). *guiainfantil.com*. Obtenido de Beneficios de la psicomotricidad para los niños: <https://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>
- Muñoz , D. (2014). *Evaluación en Atención Temprana*. Obtenido de <https://evaluacionatenciontemprana.wordpress.com>
- Nuez, M. (s/f). *Educación emocional infantil*. Obtenido de Actividades de coordinación en la psicomotricidad fina: <https://edukame.com/actividades-de-coordinacion-en-la-psicomotricidad-fina>

- Pacheco Montesdeoca , G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito, Ecuador: Centro Municipal de Educación Inicial CEMEI.
- Rodríguez, M. T., Gómez, I. M., Prieto-Ayuso , A., & Gil-Madrona, P. (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de Investigación en Logopedia*, 89-106.
- Roso, A. (2012). Juegos Didácticos. <http://juegoseducativos.blogspot.com/2012/02/fases>.
- Ruiz Ramírez, I., & Ruiz Ramírez, A. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Guayaquil: Grupo Compäs.
- Sáez López, J. M., Sevillano García, M. L., & Pascual Sevillano, M. (1919). Aplicación del juego ubicuo con realidad aumentada en Educación Primaria. *Revista Científica de Educomunicación*, 82.
- Yañez Flores, S. M. (2013). La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica? *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.

ANEXOS

ANEXO A: FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A 23 NIÑAS Y NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE” DE 3 AÑOS DE EDAD DEL PARALELO “A” PERÍODO LECTIVO 2022-2023 BASADO EN LA-GUIA-PORTAGE.

OBJETIVO: IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE 23 NIÑAS Y NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE” DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DEL PARALELO “A” PERÍODO LECTIVO 2022-2023

De acuerdo a los indicadores de métodos establecidos en la guía se colocarán los resultados en relación a los parámetros establecidos a continuación:

INICIADO Y CONSEGUIDO

Código del Niño _____

No.	INDICADORES	INICIADO	CONSEGUIDO
1	Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas		
2	Corta con tijeras		
3	Salta desde una altura de 20 cm. (8")		
4	Patea una pelota grande cuando se le rueda hacia él		
5	Camina de puntillas		
6	Corre 10 pasos coordinando y alternando el movimiento de los brazos y los pies		
7	Pedalea un triciclo una distancia de metro y medio (5')		
8	Se mece en un columpio cuando se le pone en movimiento		
9	Sube a un tobogán (resbaladero) de 1.20 a 1.80 m. (4-6') y se desliza		
10	Da volantines (maromas, vueltas de campana) hacia adelante		
11	Sube las escaleras alternando los pies		
12	Marcha		
13	Coge una pelota con las 2 manos		
14	Traza con plantillas (patrones) siguiendo los contornos		

15	Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm. (8") apartándose a lo más 6 mm. (1/4") de la línea		
-----------	---	--	--

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO B: INSTRUMENTO APLICADOS A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE”

OBJETIVO: CONOCER EL CRITERIO DE LOS DOCENTES SOBRE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE”.

INSTRUCCIÓN:

1. Llene el cuestionario con sinceridad y la información serán utilizados únicamente en los propósitos de la presente investigación.
2. Preste atención a cada uno de las preguntas que se plantean, marcando con una x (quis) en la escala que corresponda (siempre/casi siempre/ a veces/nunca).
3. Con fines estadísticos se utilizará la siguiente escala tipo likert en donde:

SIEMPRE = 4 CASI SIEMPRE = 3 AVECES = 2 NUNCA = 1

No.	INDICADORES	Siempre 4	Casi Siempre 3	A veces 2	Nunca 1
1	¿Considera Ud. que la aplicación de estrategias lúdicas son importante para desarrollar contenidos dentro de la clase?				
2	¿Considera Ud. que los miembros de la familia deben reforzar en casa los aprendizajes a través de actividades lúdicas?				
3	¿Las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de la motricidad gruesa?				
4	¿Cuántas veces a la semana aplica usted las estrategias lúdicas?				
5	¿El desarrollo adecuado de la motricidad gruesa permite un desarrollo correcto de las habilidades cognitivas?				
6	¿Considera usted que las estrategias lúdicas pueden ser aplicadas en cualquier tipo de asignatura?				
7	¿Utiliza estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños?				
8	¿La unidad educativa genera cursos de capacitación sobre estrategias lúdicas?				

9	¿Considera usted que al incluir actividades lúdicas con los padres de familia generan fortalezas en los niños?				
10	¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan beneficios en la enseñanza y aprendizaje de los niños?				

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN