



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

## **INSTITUTO DE POSGRADO**

**TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN  
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y  
APRENDIZAJE.**

**TEMA:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y MOTRICIDAD GRUESA. EN NIÑOS DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “VÍCTOR HUGO ABAD MUÑOZ”, ZHUD- CAÑAR PERÍODO 2016.**

**AUTORA:**

**OLFA MARIANA NARVÁEZ SIGUENCIA.**

**TUTORA:**

**MG. TANNIA CASANOVA ZAMORA.**

**RIOBAMBA-ECUADOR  
2017**

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en **Educación Parvularia Mención Juego, Arte y Aprendizaje** con el tema: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y MOTRICIDAD GRUESA. EN NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR HUGO ABAD MUÑOZ”. ZHUD- CAÑAR PERÍODO 2016.** Ha sido elaborado Por **OLFA MARIANA NARVÁEZ SIGUENCIA**, el mismo que ha sido elaborado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora, 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, Febrero de 2017



Mg. Tannia Casanova Zamora

**TUTORA**

## **AUTORÍA**

Yo, OLFA MARIANA NARVÁEZ SIGUENCIA con cédula de identidad N°0302368824 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Olfa Mariana Narváez Sigüencia

**C.I.: 0302368824**

## **AGRADECIMIENTO**

Como prioridad en mi vida agradezco a Dios por su infinita bondad, y por haber estado conmigo en los momentos que más lo necesitaba, por darme salud, fortaleza, responsabilidad y sabiduría, por haberme permitido culminar un peldaño más de mis metas, y porque tengo la certeza y el gozo de que siempre va a estar conmigo.

A mis Padres, Alfonso y Mariana por ser los mejores, por haber estado conmigo apoyándome en los momentos difíciles, por dedicar tiempo y esfuerzo para ser un persona de bien, y darme excelentes consejos en mi caminar diario. A mis hermanos, que con su ejemplo y dedicación me han instruido para seguir adelante en mi vida profesional.

A la Universidad Nacional del Chimborazo, a sus autoridades y profesores, por abrir sus puertas y darme la confianza necesaria para triunfar en la vida y transmitir sabiduría para mi formación profesional.

Agradezco de manera muy especial por su esfuerzo, dedicación, colaboración y sabiduría para ser una profesional de éxito a la Mg. Tannia Casanova Zamora, tutora de tesis.

**OLFA MARIANA NARVÁEZ SIGUENCIA**

## **DEDICATORIA**

### **A Dios**

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

### **A mi madre Mariana.**

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

### **A mi padre Alfonso.**

Por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.

### **A mi enamorado David.**

Por brindarme todo su amor y su apoyo incondicional, por estar a mi lado en malos y buenos momentos luchando para alcanzar la meta que tanto he anhelado.

### **A mis hermanos.**

Por ser el ejemplo a seguir con su perseverancia y entrega al realizar las cosas por bienestar de cada una de sus familias.

**OLFA MARIANA NARVÁEZ SIGUENCIA**

## ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	xvi

<b>CAPÍTULO I.</b>	<b>1</b>
<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>1</b>
1.1. ANTECEDENTES.	1
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.	4
1.2.1. Fundamentación Filosófica	4
1.2.2. Fundamentación Epistemológica.	4
1.2.3. Fundamentación Psicológica.	5
1.2.4. Fundamentación Pedagógica.	5
1.2.5. Fundamentación Axiológica	5
1.2.6. Fundamentación Legal.	6
1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	9
1.3.1. Actividades Lúdicas	9
1.3.1.1. Conceptualización de la Actividad Lúdica.	9
1.3.1.2. Importancia de las Actividades Lúdicas	10
1.3.1.3. Antecedentes Históricos de las Actividades Lúdicas	12
1.3.2. La Lúdica como instrumento educativo	14
1.3.2.1. Criterios para la utilización de las actividades lúdicas	15
1.3.2.2. Criterios para identificar experiencias lúdicas	16
1.3.2.3. La actividad lúdica en Educación Inicial	18

1.3.2.4.	La Lúdica como instrumento de intervención para el desarrollo motor	19
1.3.3.	Motricidad	21
1.3.3.1.	Definición de Motricidad	21
1.3.3.2.	Tipos de Motricidad	23
1.3.4.	La Motricidad Gruesa	24
1.3.4.1.	Conceptualización de Motricidad Gruesa.	24
1.3.4.2.	Elementos de la Motricidad Gruesa	25
1.3.5.	Maduración espacial	26
1.3.6.	Dominio Corporal dinámico	27
1.3.6.1.	Equilibrio dinámico	27
1.3.6.2.	Coordinación	28
1.3.6.3.	Coordinación Viso motora	28
1.3.7.	Dominio corporal estático	30
1.3.7.1.	Equilibrio Estático	30
1.3.7.2.	Tono Muscular	31
1.3.7.3.	Respiración y relajación neutra muscular	31
1.3.8.	Caracterización de la expresión corporal y motricidad para niños del subnivel Inicial 2	31

## **CAPÍTULO II.** 33

### **2. METODOLOGÍA** 33

#### 2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN 33

#### 2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN 33

##### 2.2.1. Correlacional 33

##### 2.2.3. De Corte Transversal 34

##### 2.2.4. De campo 34

##### 2.2.5. Bibliográfica 34

#### 2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN 34

##### 2.3.1. Método Inductivo deductivo 34

#### 2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS. 35

##### 2.4.1. Técnicas 35

##### 2.4.2. Instrumentos 35

#### 2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA 35

2.5.1.	Población	35
2.5.2.	Muestra	35
2.6	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	36
2.7	HIPÓTESIS	36
2.7.1.	Hipótesis General	36
2.8	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	37
2.8.1.	Operacionalización de variables de la Hipótesis Especifica N° 1	37
2.8.2.	Operacionalización de variables de la Hipótesis Especifica N° 2	38
2.8.3.	Operacionalización de variables de la Hipótesis Especifica N° 3	39
<b>CAPÍTULO III.</b>		40
<b>3.</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.</b>	40
3.1	TEMA	40
3.2	PRESENTACIÓN	40
3.3	OBJETIVOS	41
3.3.1.	Objetivo General	41
3.3.2.	Objetivos específicos	41
3.4	FUNDAMENTACIÓN	41
3.5	CONTENIDO	42
3.6	OPERATIVIDAD	45
<b>CAPÍTULO IV.</b>		48
<b>4.</b>	<b>EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	48
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	48
4.1.1.	Evaluación de la integración a las actividades lúdicas	48
4.1.2.	Evaluación inicial de motricidad gruesa	53
4.1.2.1.	Evaluación inicial de la maduración espacial	53
4.1.2.2.	Evaluación inicial de la coordinación dinámica	58
4.1.2.3.	Evaluación Inicial de la coordinación Estática	62
4.1.3.	Evaluación final de motricidad Gruesa	66
4.1.3.1.	Evaluación final de la maduración espacial	66
4.1.3.2.	Evaluación final de la coordinación Dinámica	71

4.1.3.3.	Evaluación final de la coordinación Estática	75
4.2	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	78
4.2.1	Comprobación de la hipótesis específica 1	78
4.2.2	Comprobación de la hipótesis específica 2	82
4.2.3	Comprobación de la hipótesis específica 3	85
<b>CAPÍTULO V.</b>		88
<b>5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>		88
5.1	CONCLUSIONES	88
5.2	RECOMENDACIONES	89
<b>BIBLIOGRAFÍA.</b>		90
<b>ANEXOS</b>		95

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N 4.1.	Dinamismo en las actividades lúdicas	48
Cuadro N 4.2.	Creatividad en las actividades lúdicas	49
Cuadro N 4.3.	Autonomía en las actividades lúdicas	50
Cuadro N 4.4.	Sentido Crítico en las actividades Lúdicas	51
Cuadro N 4.5.	Promedio de integración en las actividades lúdicas	52
Cuadro N 4.6.	Conocimiento del esquema corporal evaluación inicial	53
Cuadro N 4.7.	Desarrollo de la lateralidad evaluación inicial	55
Cuadro N 4.8	Ubicación espacialmente evaluación inicial	56
Cuadro N 4.9	Promedio de la evaluación inicial de maduración espacial	57
Cuadro N 4.10	Coordinación corporal evaluación inicial	58
Cuadro N 4.11	Equilibrio dinámico evaluación inicial	59
Cuadro N 4.12	Coordinación Viso-motora evaluación inicial	60
Cuadro N 4.13	Promedio de la evaluación inicial de la coordinación dinámica	61
Cuadro N 4.14.	Equilibrio estático evaluación inicial	62
Cuadro N 4.15.	Tono Muscular evaluación inicial	63
Cuadro N 4.16.	Respiración y relajación evaluación inicial	64
Cuadro N 4.17	Promedio de la evaluación inicial de la coordinación estática	65
Cuadro N 4.18.	Conocimiento del esquema corporal evaluación final	66
Cuadro N 4.19.	Desarrollo de la lateralidad evaluación final	67
Cuadro N 4.20	Ubicación espacialmente evaluación final	68
Cuadro N 4.21	Promedio de la evaluación final de maduración espacial	69
Cuadro N 4.22	Coordinación corporal evaluación final	71
Cuadro N 4.23	Equilibrio dinámico evaluación final	72
Cuadro N 4.24	Coordinación Viso-motora evaluación final	73
Cuadro N 4.25	Promedio de la evaluación final de la coordinación dinámica	74
Cuadro N 4.26.	Equilibrio estático evaluación final	75
Cuadro N 4.27.	Tono Muscular evaluación final	76
Cuadro N 4.28.	Respiración y relajación evaluación final	76
Cuadro N 4.29	Promedio de la evaluación final de la coordinación estática	77

Cuadro N 4.30	Comparación de Indicadores de Logro adquirido para la Maduración espacial	79
Cuadro N 4.31	Comparación de Indicadores de Logro adquirido para la Coordinación dinámica	82
Cuadro N 4.32	Comparación de Indicadores de Logro adquirido para la Coordinación estática	85

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N 4.1	Dinamismo en las actividades lúdicas	48
Gráfico N 4.2.	Creatividad en las actividades lúdicas	49
Gráfico N 4.3.	Autonomía en las actividades lúdicas	50
Gráfico n 4.4.	Sentido Crítico en las actividades Lúdicas	51
Gráfico N 4.5	Promedio de integración en las actividades lúdicas	52
Gráfico N 4.6.	Conocimiento del esquema corporal evaluación inicial	53
Gráfico N 4.7	Desarrollo de la lateralidad evaluación inicial	55
Gráfico N 4.8	Ubicación espacialmente evaluación inicial	56
Gráfico N 4.9	Promedio de la evaluación inicial de maduración espacial	57
Gráfico N 4.10.	Coordinación corporal evaluación inicial	58
Gráfico N 4.11	Equilibrio dinámico evaluación inicial	59
Gráfico N 4.12.	Coordinación Viso-motora evaluación inicial	60
Gráfico N 4.13	Promedio de la evaluación inicial de la coordinación dinámica	61
Gráfico N 4.14	Equilibrio estático evaluación inicial	62
Grafico N 4.15	Tono Muscular evaluación inicial	63
Gráfico N 4.16	Respiración y relajación evaluación inicial	64
Gráfico N 4.17	Promedio de la evaluación inicial de la coordinación estática	65
Gráfico N 4.18.	Coordinación del esquema corporal evaluación final	66
Gráfico N 4.19	Desarrollo de la lateralidad evaluación final	67
Gráfico N 4.20	Ubicación espacialmente evaluación final	68
Gráfico N 4.21	Promedio de la evaluación final de maduración espacial	69
Grafico N 4.22.	Coordinación corporal evaluación final	71
Gráfico N 4.24	Equilibrio dinámico evaluación final	72
Gráfico N 4.24	Coordinación Viso-motora evaluación final	73
Gráfico N 4.25	Promedio de la evaluación final de la coordinación dinámica	74
Gráfico N 4.26.	Equilibrio estático evaluación final	75
Gráfico N 4.27	Tono Muscular evaluación final	76
Gráfico N 4.28	Respiración y relajación evaluación final	77
Gráfico N 4.29	Promedio de la evaluación final de la coordinación estática	78

Gráfico N 4.30	t de student Indicadores de Logro adquirido para la Maduración espacial	81
Gráfico N 4.31	t de student Indicadores de Logro adquirido para la coordinación dinámica	84
Gráfico N 4.32	t de student Indicadores de Logro adquirido para la coordinación dinámica	87

## **RESUMEN**

El desarrollo de la motricidad gruesa encuentra su mejor momento en los procesos de la educación inicial, en este sentido es necesario establecer estrategias efectivas que faciliten alcanzar este propósito, la pedagógica establece que la principal herramienta para lograrlo es el juego vinculado a la lúdica, desde este contexto se plantea la investigación Actividades lúdicas y motricidad gruesa. En niños de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”. Zhud- Cañar período 2016, que pretende integrar al desarrollo motriz grueso, actividades lúdicas en tres aspectos fundamentales, a saber, la maduración espacial, el desarrollo de la coordinación dinámica y el desarrollo de la coordinación estática, para el efecto se realizó una evaluación inicial con los niños y niñas del nivel en la institución, que reflejo un alto déficit en el desarrollo motriz grueso, en base a esos resultados se propone un lineamiento alternativo en el que se integran actividades lúdicas orientadas a desarrollar los tres aspectos antes mencionados. Los resultados obtenidos luego de la aplicación de la herramienta pedagógica fueron contundentes, lográndose un cambio importante en las capacidades motoras de los párvulos, para comprobar que las observaciones realizadas fueron significativas se realizó una prueba de comprobación de hipótesis a través de las diferencias de medias comparando los datos de la evaluación inicial con los resultados de una evaluación realizada posterior a la aplicación de las actividades lúdicas, demostrándose de esta manera el alto grado de desarrollo logrado. Como conclusiones se propone que la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” contribuyo al desarrollo de la motricidad gruesa en la maduración espacial, la coordinación dinámica y la coordinación estática, esto posibilito plantear algunas recomendaciones que se establecen en función de la necesidad de contar con los recursos necesarios, establecer los espacios adecuados y la utilización de metodologías probadas.

## Abstract

The present work research is about the development of gross motor skills its best moment of the initial education processes, in this sense is necessary to establish effective strategies that facilitate the achievement of this objective, pedagogy established that the main tool to achieve this is the game linked to the ludic, from this context the investigated is presented. Ludic activities and gross motor skills in children of the Educational Unit "V́ctor Hugo Abad Muńoz". Zhud- Cańar in the period 2016 " the playful activities are presented in three fundamental aspects, spatial maturation, the development of dynamic coordination and the development of static coordination. An initial evaluation was carried out with the children of this institution level, which reflects a high deficit in gross motor development, based on these results and alternative alignment is proposed in which guided play activities integrated to develop the three aforementioned aspects mentioned. The results obtained after the application of the pedagogical tool were convincing, achieving a significant change in the motor skills of the children, to verify that the observations were significant was performed a test of hypothesis testing through the differences of means comparing The data of the initial evaluation with the results of an evaluation carried out after the application of the ludic activities, demonstrating in this way the high degree of development achieved.

As a conclusion, the guide contributed to the development of gross motricity in spatial maturation, dynamic coordination and static coordination, which makes it possible to recommend it be established according to the need to have the necessary resources, adequate spaces of proven methodologies.

Reviewed by: Granizo, Sonia  
Language Center Teacher



## **INTRODUCCIÓN**

El desarrollo de la Motricidad gruesa se constituye en el elemento primero de los procesos de aprendizaje, de las capacidades que el cuerpo desarrolle para enfrentar el entorno, dependerán muchos de los logros posteriores de los niños en los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que serán individuos autónomos, ágiles y con adecuada autoestima, en este contexto se plantea la realización de la investigación Actividades lúdicas y motricidad gruesa. En niños de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muño”, Zhud-Cañar Periodo 2016 que surge de las necesidades de establecer estrategias sistematizadas desde la experiencia docente para su aplicación en actividades que por sus características son simples y cotidianas y que forman parte de muchos de los juegos que los niños realizan y que como efecto tienen mucha connotación en los resultados posteriores de los procesos de aprendizaje.

El proceso de investigación realizado tiene la siguiente estructura:

En el Capítulo I se propone un Marco Teórico que parte de antecedentes de investigaciones anteriores, en las que se han considerado tres a nivel local, una de ellas a nivel nacional y una a nivel internacional, teniendo en cuenta que sus contenidos y aportes se relacionan con las variables en estudio. Para dar sustento a la investigación se ha considerado una fundamentación científica partiendo de los aportes teóricos trascendentales que se ocupan del tema, en la parte filosófica, epistemológica, pedagógica, psicológica, axiológica y legal. Con la orientación de estos aportes y en función de la problemática en estudio, se realizó la fundamentación teórica de la investigación en la cual se consideraron los siguientes aspectos relacionados con las variables en estudio: Las actividades lúdicas considerando los aspectos conceptuales, su importancia y su versatilidad como instrumentos educativos, para complementar este aspecto se analizaron los criterios para la utilización de las actividades lúdicas, así como también para su identificación, finalmente se analizó a la lúdica en el contexto de la educación inicial y como factor para el desarrollo motor.

El segundo aspecto estudiado en este capítulo de fundamentación teórica fue la motricidad, estableciendo sus tipos y de forma particular a la motricidad gruesa,

considerando el estudio de sus conceptos, los elementos que le son inherentes, esto es la maduración espacial, el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático, para finalmente establecer los aspectos que caracterizan a la motricidad aplicada a la expresión corporal y la motricidad gruesa en el inicial 2

El Capítulo II se orientó a la descripción de los procesos y procedimientos metodológicos empleados, en donde se señala el diseño de la investigación, los tipos de investigación, los métodos empleados en el proceso investigativo, las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos, la población y muestra, objeto de investigación y los aspectos utilizados como procedimientos para el análisis e interpretación de resultados. En la segunda parte de este capítulo se consideró el planteamiento de hipótesis y la operacionalización de variables que orientó el proceso investigativo.

El Capítulo III se vincula a la presentación del Lineamiento Alternativo en el que se plantea el tema, presentación, objetivo general y específicos, fundamentación, contenido del lineamiento y la operatividad.

En el Capítulo IV, se establece la exposición y discusión de resultados, demostrada a través interpretación de resultados, para esta investigación se propone la evaluación de la integración de las actividades lúdicas, en el desarrollo de la motricidad gruesa en dos momentos, antes de la aplicación del lineamiento alternativo y una evaluación final luego de su implementación.

En la segunda parte de este capítulo se propone el análisis estadístico para la comprobación de la hipótesis a través de una prueba estadística de diferencia de medias.

En el Capítulo V se propone a manera de generalizaciones y en base a la cumplimiento de los objetivos y la demostración de las hipótesis las conclusiones a las que se llegó como resultado del trabajo, a partir de estas se proponen recomendaciones, orientadas a fortalecer las capacidades de los docentes para el mejoramiento de la motricidad gruesa a través del uso de la lúdica.

# **CAPÍTULO I.**

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1. ANTECEDENTES.**

Las Investigaciones que a continuación se proponen han servido como antecedentes para la realización de este trabajo de investigación, integran en sus contenidos aspectos relevantes relacionados con las variables en estudio y han permitido tener un criterio más amplio sobre la aplicación de las actividades lúdicas vinculadas al desarrollo motriz grueso.

**Tema:** Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “Mágicas Travesuras” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paúl", cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013 -2014.

**Autor:** Ati Colcha Irma Rocío

**Tutora:** MSc. Zoila Román Proaño

**Universidad:** Universidad Nacional de Chimborazo

**Contenido:** En este trabajo de Investigación la autora hace referencia a los juegos recreativos como alternativa para el desarrollo de la motricidad gruesa reportando que: La aplicación sistemática de actividades vinculadas a la lúdica, a través de canciones, juegos de movimiento y la recreación como espacios del desarrollo integrados al currículo desarrollan con eficiencia la motricidad gruesa, por lo que recomienda, la utilización de estas actividades de forma permanente haciendo de los espacios educativos más activos y dinámicos (Ati Colcha, 2015).

**Tema:** El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños del primer año de educación básica, del jardín de Infantes “Francisco de Orellana”, de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, Durante el año lectivo 2010–2011.

**Autor:** Cruz Rojas Yuri Mayra

Moyota Sánchez Silvia Ximena

**Tutor:** MSc. Rodrigo Robalino

**Universidad:** Universidad Nacional de Chimborazo.

**Contenido:** En esta investigación las autoras reportan la aplicación de juegos y actividades lúdicas que han permitido el desarrollo de la motricidad gruesa, asegurando que a través de este mecanismo se han mejorado además las capacidades cognitivas, ya que desde que comenzaron a aplicarse los niños y niñas se encuentran más motivados, por otro lado hacen referencia al criterio de los docentes y los padres de familia que confirman la mejoría integral de los niños, tanto en el aspecto físico como en el aprovechamiento (Cruz Rojas & Moyota Sanbchez, 2015)

**Tema:** Elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la escuela Gustavo Lemos, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2014-2015

**Autor:** Patín Ninabanda Rita Alexandra

**Tutor:** Dr. Marco Vinicio Paredes. R. Mgs.

**Universidad:** Universidad Nacional de Chimborazo

**Contenido:** El objetivo principal de esta investigación fue el de establecer la forma como un manual de estrategias lúdicas de juegos de atención, concentración y juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa, en este sentido la autora del trabajo establece que: Los juegos ejecutados al aire evidenciaron ser una estrategia lúdica eficiente para el desarrollo de la Motricidad Gruesa, además despertaron el interés y la alegría de los y niñas, por su parte los juegos de atención posibilitaron compartir experiencias y sacar a flote emociones de los estudiantes, y los juegos de resolución aplicados desarrollaron habilidades motrices específicas (Patín Ninabanda, 2016). Demostrándose en esta investigación que las actividades lúdicas, con materiales orientados estimular la atención y la resolución de problemas también contribuyen con el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Tema:** Las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as) de Primer Año de Educación Básica de los Jardines Fiscales, de la Zona UTE 4, del Distrito Metropolitano de Quito, en el período 2010-2011.

**Autor:** Pazmiño Érika

Chimo Margarita

**Tutora:** MSc. Erika Margarita Pazmiño Cardenas,

**Universidad:** Universidad Central del Ecuador

**Contenido:** Para las autoras de esta investigación “Es importante potencializar el desarrollo de la Motricidad Gruesa desde la primera infancia mediante el juego ya que este es un proceso activo que rodea a los niños y niñas para ofrecer una serie de recursos que estimulan las habilidades motrices”. Por otro lado, aseguran que: Mediante los resultados obtenidos se determinó que la Actividad Lúdica es favorable para el proceso de socialización y aprendizaje y que a su vez éste satisface ciertas necesidades en el niño o niña, por lo que se establece que el juego es una herramienta valiosa para lograr que desarrollen actitudes favorables dentro del aula, para su desarrollo integral y para su aprendizaje.

**Tema:** Desarrollo motriz grueso en niños de preescolar a través de actividades lúdicas: individual y grupal

**Tutora:** MTDR. Mérida Valentín Ferrusca

**Autor:** Martínez Nila María de las Nieves

**Universidad:** Universidad Pedagógica Nacional de México

**Contenido:** La selección de actividades lúdicas en preescolar puede ser promovida mediante la incorporación de una Guía de actividades que potencializa el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños para un mejor aprendizaje, e innovar y formar con un mejor desarrollo motriz.

Por otro lado la autora propone que para que se dé un buen desarrollo motor grueso el niño debe tener una maduración psicológica y biológica acorde a su edad. Establece además que los juegos tradicionales, colectivos y de agrupación son una manera de potencializar las habilidades motoras en los niños de preescolar, además asegura que con un conjunto de propuestas organizadas secuenciadas e innovadoras para los niños se favorece de manera significativa el desarrollo de las habilidades motrices gruesas

## **1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.**

### **1.2.1. Fundamentación Filosófica**

El desarrollo de la motricidad gruesa es una de las capacidades que le ha permitido al ser humano ir descubriendo la realidad objetiva, la aplicación del movimiento hizo posible que se desplazara por el mundo y le dio la posibilidad de descubrir los fenómenos de la naturaleza, estimular sus conocimientos y desarrollar otras habilidades que en el transcurso del tiempo le serían fundamentales para apoderarse del mundo circundante, por lo que sin la capacidad de movimiento inteligente, el hombre no sería lo que es en la actualidad(Goleman , 2012) .

Es entonces, de acuerdo a Goleman, que la motricidad gruesa es un elemento fundamental para que el niño descubra el mundo que lo rodea, más aún si se habla de educación inicial, etapa en la cual se pone en marcha un proceso de descubrimiento continuo a través del movimiento.

### **1.2.2. Fundamentación Epistemológica.**

“La epistemología como fundamento de los modos y medios para apoderarse del conocimiento, reclama del pensamiento los argumentos vinculantes del proceso del pensar con respecto a los mecanismos corporales para ejecutar las acciones ”, este principio propuesto en el Racionalismo Critico de Bertrand Russel (2016), fundamenta la necesidad de integrar en el proceso de desarrollo del niño la estimulación corporal, para que sus actos sean consecuentes con sus pensamientos.

En base a esta reflexión se puede argumentar que los niños en educación inicial inician un proceso de aprendizaje que debe ser integral, esto quiere decir que el niño debe poner en juego sus sentidos, pero no solamente de forma estática, sino también dinámica, haciendo que la forma de expresión de su razonamiento esté relacionada armónicamente con su cuerpo.

### **1.2.3. Fundamentación Psicológica.**

Al referirse al ser humano, pensar en movimiento sin conciencia, es negar su esencia (Toro, 2011), si bien es cierto el cuerpo humano está condicionado para realizar actos reflejos y conscientes, todos ellos tienen un propósito, ese propósito se genera a través de las percepciones y se manifiesta en la psiquis como respuesta a los estímulos del entorno como defensa ante él o para modificarlo, sin embargo las respuestas motrices inmediatas o mediatas dependen de un proceso de desarrollo el cual Jean Piaget (1975), denominó Psicología Psico-genética y que se fundamenta en el desarrollo motor del niño relacionándolo con su nivel de desarrollo emocional y cognitivo.

Sobre esta base conceptual se realiza la fundamentación psicológica de esta investigación en la que se pretende potenciar el desarrollo motor grueso de los niños de la educación inicial 2a a través de la actividad lúdica, para ello se hace necesario conocer cuál es el nivel de desarrollo Psicogenético del niño, para aplicar con certeza las actividades propuestas.

### **1.2.4. Fundamentación Pedagógica.**

La pedagogía como ciencia se encarga de establecer cuáles son los factores que intervienen en el hecho educativo, sin dejar de lado ninguno de ellos, ya que de forma particular tienen un valor específico en el proceso de enseñanza aprendizaje, en este campo han surgido varias teorías, sin embargo, ninguna de ellas ha tenido mayor relevancia en la educación actual que el paradigma constructivista, que asegura que el aprendizaje es un proceso que se fundamenta en la elaboración autónoma del conocimiento, a través de la construcción voluntaria de este, sin embargo para lograrlo se requiere que el niño tenga experiencias previas y la conciencia de ellas, integrándose a través de la orientación y la guía de un tutor educativo y entregándole los insumos necesarios para que logre un aprendizaje significativo (Ausubel, 2012).

Sobre esta base conceptual, se establece que la lúdica es el mecanismo más apropiado para desarrollar los aprendizajes significativos en los niños, incluido el desarrollo motor que se constituye en la base de destrezas y habilidades previas sobre las cuales el niño fundamenta su experiencia para generar de forma aprendizajes significativos.

### **1.2.5. Fundamentación Axiológica**

Una de las virtudes del juego como herramienta primera de la lúdica, está determinada por su capacidad de integrar valores en su proceso de ejecución, manifestándose en el hecho de la acción motivada por el respeto, la autodeterminación y la autoestima, base fundamental para el desarrollo del niño (Lillo Redonet, 2012)

Tomando en cuenta esta característica del juego como componente activo de la lúdica, se considera que el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la aplicación de actividades lúdicas es una oportunidad que permito solamente mejorar la condición corporal y desarrollar las capacidades psicomotrices de los niños y niñas de Educación Inicial dos, sino que es el espacio propicio para desarrollar en ellos el espíritu colaborativo fundamentado en valores.

#### **1.2.6. Fundamentación Legal.**

Los preceptos legales y la normatividad jurídica que fundamentan el presente trabajo de investigación son los siguientes:

En la constitución de la República del Ecuador (2013) en la que:

**Art. 26.** Reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Art. 27.** Establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intelectual, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Estos dos artículos constitucionales reconocen el derecho de las personas a la educación y la obligatoriedad del estado para hacerlos cumplir, así como también proponen los fundamentos que la norman en diferentes aspectos orientados a obligaciones y deberes.

En el Código de la Niñez y Adolescencia(2011) en el que se ha considerado

### **EN EL LIBRO I, Del Capítulo II: Derechos de Supervivencia.**

#### **Art. 27, literal 8:**

Que todos los niños/as, adolescentes tienen derecho a una salud mental, bajo la afectividad y el ambiente adecuado, donde se podrán desarrollar como verdaderos seres humanos.

En este artículo se proponen los derechos a una vida sana que les permita desarrollarse adecuadamente como seres humanos y parte integral de la sociedad.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2011) de la cual se han considerado los siguientes artículos.

### **Capítulo I**

#### **Del ámbito, principios y fines**

**Art. 1 Ámbito.** La presente Ley garantizará el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orienta la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como la reacciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la república la Ley y los actos de la autoridad competente.

**Art. 2 Principios.** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo, expresados en los literales del a) al z) de la citada ley.

Se han considerado los dos primeros artículos de esta ley tomando en cuenta que en ellos se establece la garantía de la educación y se presentan los lineamientos jurídicos más generales que contempla este cuerpo jurídico en relación al ámbito y principios de la educación en el Ecuador.

#### **Objetivo N°4 del Plan Nacional del Buen Vivir**

Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía

El objetivo Cuatro del Plan Nacional del Buen vivir considera que:

Ser libre individual y socialmente requiere un pensamiento independiente, vinculado a la formación permanente, para aprender de los saberes puntuales en dialogo constante, por lo que el conocimiento no es lucro, ni acervo para el fomento de la diferenciación y la exclusión de los sectores menos favorecidos. (SENPLADES, 2013)

Se considera al conocimiento como la herramienta para lograr la libertad personal en busca de la emancipación colectiva orientada al buen vivir, con orientación al desarrollo individual, la convivencia social y la armonía con la naturaleza, para el fortalecimiento de la democracia. (SENPLADES, 2013)

Los conocimientos que se adquieren en el transcurso de la vida y a través de la educación fortalecen a las personas, pero también crecen con la apropiación consienten de los saberes, de la cotidianidad, y del intercambio de conocimientos. Esta forma de educar es un enriquecimiento permanente, en el que sedera considerar la calidad de la enseñanza, la calidad del aprendizaje, pero sobre todo las características de la sociedad. (SENPLADES, 2013).

La educación por sí misma es un elemento que contribuye a los cambios sociales y productivos, para lograrlo, es importante hacer referencia constante a los procesos de generación de conocimientos hacia los sectores productivos, para ello es importante fortalecer la producción en sus diferentes manifestaciones y de acuerdo a las potencialidades territoriales, para lo cual la intervención pública es muy importante, respetando los derechos de las iniciativas particulares y la originalidad del pensamiento. (SENPLADES, 2013).

En la producción de nuevos conocimientos, las ciencias y la tecnología están estrechamente ligadas a las ciencias sociales y al aporte artístico, a la crítica constructiva y a la solidaridad, en esta interacción se encamina el buen vivir de los demás, en justicia social y participación con los consiguientes beneficios para la sociedad. (SENPLADES, 2013).

### **1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

#### **1.3.1. Actividades Lúdicas**

La actividad lúdica es un referente del desarrollo de la experiencia humana, está presente en todos los espacios en el que se relacionan las personas, es un instrumento a través del cual se integran los aprendizajes posibilitando la interacción con el mundo y las cosas. La lúdica está vinculada al *ludo*(del latín, "yo juego") en tanto acción que genera placer, alegría, distracción y todo quehacer que esté relacionado con la recreación y sus muy diversas expresiones (Gómez , Molano , & Calderón , 2015).

##### **1.3.1.1. Conceptualización de la Actividad Lúdica.**

Para comprender de forma adecuada que es una actividad lúdica es preciso reconocer los términos que componen esta capacidad humana, por un lado, el término “actividad” que de acuerdo a la Real Academia de la Lengua (2016). Hace referencia al conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad y el término “Lúdico” que de acuerdo a la misma fuente hace referencia a lo relativo al juego. Sin embargo, en esta parte es importante detenerse y realizar un análisis más detallado de esta palabra por su connotación.

Lo lúdico se comprende como una parte dimensional en el desarrollo de las personas, siendo que forma parte de su esencia, su connotación es amplia y compleja por lo que resulta difícil llegar a un acuerdo de su concepto, sin embargo, cubre la necesidad del ser humano de exteriorizar las emociones a través del entretenimiento, la diversión y el esparcimiento que permiten manifestar emociones (Gómez Smyth , 2015).

Por su parte Jiménez (2002) haciendo referencia a la lúdica, relacionada con el aspecto educativo, asegura que se presenta como una condición cotidiana, es una condición de existencia y de relación con la vida, generando disfrute, goce que permite la distensión motivando la realización de actividades simbólicas que se producen cuando se tiene interrelación con otros, sin más recompensa que el reconocimiento que produce dichos eventos.

La Lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano. El sentido de lo lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad(Beyeler, 2013).

De esta manera es posible argumentar que la actividad lúdica es el conjunto de acciones, que se realiza con el propósito de alcanzar un cierto nivel de satisfacción a través de actitudes positivas que motivan el aprendizaje de forma distendida y favorecen las relaciones en entornos específicos con otras individuos que interactúan con el mismo propósito. Por otro lado, para completar este argumento y, considerando su orientación al juego, se puede decir que la Lúdica es una estrategia didáctica para el proceso de aprendizaje con dinamismo, con el propósito de que el docente guie a los estudiantes, desarrollando sus capacidades de creatividad, autonomía, y sentido crítico(Jimenez, 2002).

### **1.3.1.2. Importancia de las Actividades Lúdicas**

Siendo la lúdica parte de la esencia del ser humano se constituye en un factor fundamental para activar y enriquecer otros procesos que el individuo realiza cotidianamente, por lo

tanto, la lúdica fomenta el desarrollo Psicosocial, la posibilidad de acceder a los saberes, la estructuración de la personalidad y se manifiesta en un sin número de acciones en las que interactúan las emociones positivas, se desarrolla la creatividad y se alcanzan nuevos conocimientos.

En este sentido, el principal argumento, que hace de las actividades lúdicas importantes, es la atmosfera que le dan a los ambientes de aprendizaje en cualquier contexto de vida en el que se presenten, sea en los procesos educativos formales o informales (Beyeler, 2013).

De esta manera la lúdica con todas sus capacidades se desarrolla integrando estructuras psicológicas globales cognitivas, afectivas y emocionales, siendo una capacidad innata del ser humano es necesario activarla de forma que se manifieste como cualidad habitual en la que es necesario poner en funcionamiento la percepción a través de los sentidos y no permitir que se atrofie por la falta de uso (García & Llull, 2009).

Dentro del contexto de la educación, sobre todo a nivel inicial, la lúdica está directamente vinculada con el juego, sin embargo, es necesario reconocer que todo juego es lúdico, pero todo lo lúdico no es juego, por lo que se establece el concepto de juego lúdico como la capacidad de actuar para dar lugar a una zona de diversión que se da una connotación diferente a la realidad, esta zona de confianza y distención a la que se acoge el niño frente a lo real es un espacio positivo de placer que posibilita el acto creador. Este espacio denominado por Donald Winnicott(1972) transicional, protagoniza dualidades complementarias, encontrándose entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, como resultado de los procesos de adaptación e integración del sujeto creador en su legitimización social y cultural(Beyeler, 2013).

Desde el punto de vista transicional el juego no forma parte de la realidad psíquica interna, así como tampoco se manifiesta como una realidad exterior, sino más bien se encuentra en un punto intermedio adecuado para el acto creador, esto quiere decir que el juego no esté sujeto a la lógica ni a reglas, sino que es un espacio de libertad en el que es posible aplicar la creatividad en toda su expresión.

De esta manera, es posible asegurar que el juego es el sendero más corto que existe entre las múltiples posibilidades de la creatividad y la libertad de actuar, en el punto en que se encuentran los espacios internos y externos tiene lugar el acomodamiento que produce la acción misma de la lúdica, haciendo posible que el sujeto que crea no esté sujeto a las reglas preestablecidas para alcanzar un espacio de libertad que únicamente se manifiesta a través del juego libre, permitiendo de esta manera generar una zona “difusa” sin límites o espacios determinados (Reyes Navia, 1996).

### **1.3.1.3. Antecedentes Históricos de las Actividades Lúdicas**

El análisis histórico de la lúdica parte del criterio de la recreación que ha existido siempre, sin embargo, esta se ha originado en las culturas de diferentes formas y con el significado propio de cada época.

El hombre primitivo, se dedicaba más a actividades utilitarias y su tiempo libre era escaso, por lo cual la recreación era casi nula; aunque el hombre primitivo realizara actividades como danzas, bailes, cantos etc., estas actividades no eran consideradas como recreativas, porque tenían una intencionalidad(Naveda , 2011).

La recreación en la cultura griega, era más estar dispuesto para la contemplación de los valores, y esto exigía una vida de ocio. Sin embargo, solo una elite disponía de todo su tiempo para la recreación, y la demás comunidad se debía dedicar al trabajo. Aquí queda claro que la recreación para los griegos era un privilegio de pocos. La cultura física era encaminada hacia la resistencia corporal, como lo eran las carreras, los golpes, la lucha, y el lanzamiento de disco; los niños y adolescentes se ejercitaban en el uso de las armas. El juego tuvo entre los griegos una extensión y significado como en ningún otro pueblo. Los niños jugaban con el trompo, la cuerda y la pelota (Lillo Redonet, 2012).

El tiempo libre en roma, era tanto espiritual, como físico, consideraban que se debía alternar el tiempo libre con el trabajo. El ocio consiste en no trabajar, en un tiempo libre de trabajo que se da después de éste. El tiempo libre pasa a ser un medio y el trabajo un fin. Roma introduce por primera vez en el tiempo libre de las masas, lo lúdico, los mimos y las comedias, como forma de recreación en los días de fiesta. Surgen entonces las primeras escuelas elementales; entre las más importantes se tenía la escuela del *Ludí-*

*Magisterµ*. Esta suministraba una instrucción elemental que consta de lectura, escritura, rudimentos de cálculo y muy especialmente el juego como procedimiento importante para el aprendizaje(Lillo Redonet, 2012).

En la edad media, aparece otro sentido de lo lúdico, el ocio popular era organizado y controlado por los poderes de la época, en este caso la iglesia y el señor feudal. Sin embargo, este es dado más como una conducta dirigida a formas de exhibición social. El tiempo libre que surge está inspirado en un espíritu lúdico, clasista. La cultura corporal se realizó fundamentalmente por medio de juegos y deportes y adquiere típicas modalidades debido a las circunstancias políticas y sociales de la época. La recreación y el ejercicio físico sufren grandes cambios, aparecen algunos juegos de pelota entre las aldeas o pueblos y la recreación se ubica principalmente en las cortes y allegados de los señores feudales, apareciendo los recreadores profesionales, los cuales eran conocidos como bufones, malabaristas, bailarinas y músicos que entretenían a las grandes elites(Todorov, 2000).

La Edad Moderna, se caracterizó por el crecimiento de la Burguesía y con ella las grandes diferencias sociales. La revolución industrial con sus exigencias laborales y el gran deterioro ambiental que ella ocasiono en las ciudades centros fabriles de importancia, pareció limitar para un porcentaje de la población las opciones de tiempo libre, lo que perjudicaba necesariamente el desarrollo de las actividades Lúdicas, físicas y recreativas(Archila, 1990).

A inicios de la época contemporánea a la recreación se le daba un espacio limitado, ya que el mayor valor continua siendo el material, se dio énfasis en lo recreacional al deporte competitivo por considerar que representan un valor esencial de la sociedad moderna, la recreación se consideró desde el punto de vista lúdico y fue dirigida especialmente a los niños y a los entornos escolares, en la actualidad las actividades recreativas, son asumidas por los Estados para poder satisfacer las necesidades de las masas, llegándose a constituir en parte integral de la cotidianidad y se manifiestas de muchas formas, exteriorizándose a través de la cultura, el arte, la educación e incluso se han integrado a las actividades laborales (Gómez & Elizalde, 2009).

### **1.3.2. La Lúdica como instrumento educativo**

Guillermo Zúñiga(1998), en su ponencia sobre pedagogía lúdica, establece diferencias sustanciales entre lo que es la escuela hoy y lo que debería ser, al responderse el cuestionamiento sobre el refuerzo integral que hace la educación formal actual en los niños y niñas para alejarlos de un mundo cuadriculado y pasivo que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconduchan. Al responderse propone repensar en los procesos pedagógicos actuales, para descubrir las aportaciones que puede hacer la lúdica en el mundo moderno que exige eficiencia y eficacia.

Por su parte Martínez Mendoza (2011), propone interiorizar la lúdica con el propósito de mejorar y potenciar el desarrollo de los estudiantes a través del juego y otras actividades lúdicas, integrándole en el proceso educativo que maneja el docente en el aula. Este autor considera a la lúdica como un elemento trascendental en los procesos de aprendizaje, en tanto promueva la participación, el trabajo en equipo y sobre todo desarrolla la creatividad, además de otros factores importantes en el desarrollo del ser humano.

“Todo juego sano enriquece” dice Martínez y asegura que la actividad lúdica es instructiva, es a través de la lúdica que el niño desarrolla su pensamiento y actúa de acuerdo a situaciones específicas. “El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles” (Martinez Mendoza , 2011).

Frente a la enseñanza para la vida se considera que la lúdica transita durante toda la existencia humana cotidiana, la lúdica es necesaria en todos los momentos de la vida, ya que es parte importante del desarrollo integral y armónico de la persona, en este sentido la lúdica se constituye más bien en una actitud, una predisposición de ser frente a la realidad y la vida, es una forma de estar en la vida(Cañequé , 1991). Al considerar a la Lúdica como parte integral del desarrollo vivencial de la persona, debe ser integrada en los procesos educativos, no como un medio, sino como un fin, esto es que la lúdica debe vincularse a lo recreativo como un estado asociado de forma espontánea a la finalidad del desarrollo humano, más que como actividad relacionada con el juego.

El famoso escritor George Bernard Shaw (1928) propone que los espacios lúdicos promueven los aprendizajes considerando que: “Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.”

Es importante anotar en esta parte, que la lúdica se la relaciona casi exclusivamente a los juegos infantiles, restándole la posibilidad de ser aplicada en un contexto más serio y profesional, ya que los juegos pueden estar presentes, y de hecho están integrados a todos los momentos y etapas del aprendizaje, inclusive en la edad adulta (García & Llull, 2009).

### **1.3.2.1. Criterios para la utilización de las actividades lúdicas**

El juego como actividad recreativa ha estado presente siempre como una necesidad de las personas y por lo tanto se constituye en un hecho social, especialmente para el desarrollo de las habilidades y destrezas en función de que es una acción innata e inmediata. Por otro lado, el docente lo utiliza como herramienta pedagógica eficaz, es además el mecanismo más adecuado para descubrir el entorno, permitiendo desarrollar capacidades físicas y de pensamiento de tal suerte que los Psicólogos, didactas y educadores en general aseguran que la utilización del juego es una estrategia valiosa aplicada en la educación, sin embargo, carece de sentido y es incompleta si se desconoce el componente lúdico que le es inherente (Echeverri & Gómez, 2009).

Los juegos tienen doble finalidad, por una parte, contribuyen a desarrollar habilidades y destrezas y promover una atmosfera de creatividad en vinculación con objetivos específicos, convirtiéndose de esta manera en instrumentos eficientes en el proceso de enseñanza aprendizaje, dirigiéndose hacia la generación de la productividad en equipo y transformándose en un entorno gratificante para los participantes, se reconoce además que la actividad lúdica es importante al vincularse con el currículo escolar debido a que puede presentar y alcanzar el objetivo instruccional utilizando juegos en los que participan los estudiantes, de tal suerte que se adquiere un carácter específico por las condiciones en las que se desarrolla, haciendo que la actividad docente se asimile mejor (Sarle, 2008).

En el contexto de la educación ecuatoriana, hasta el momento se ha subvalorado la enseñanza a través del juego, ya que se le considera una metodología, muy poco elaborada para lograr la trasmisión de conocimientos, sin embargo, es importante considerar que no es solamente una forma especial de comunicación y enseñanzas, sino una herramienta de activación creativa y descubrimiento que debería ser cultivada permanentemente y en todos los niveles.

El contenido lúdico en el proceso educativo escolar no está integrado por las asignaturas, a pesar de que unas se prestan más que otras, como tampoco por métodos o procedimientos separados, sino, más bien por una vinculación interdisciplinaria que acoja a toda la enseñanza, a través de lo cual el docente se sienta comprometido en convertir a su aula en lúdica, de esta manera se obtendrá el desarrollo integral del estudiante, en este sentido el docente con perspectivas lúdicas exige de sí mismo la multilateralidad y la relación entre contenidos, respetando siempre la libertad, voluntad , creatividad y espontaneidad de los estudiantes, esta dinámica preventiva evitara el anquilosamiento educativo(Echeverri & Gómez, 2009) .

### **1.3.2.2. Criterios para identificar experiencias lúdicas**

Es importante recordar que el juego se encuentra en una zona transicional, esto es entre la realidad y lo fantástico, esto resulta paradójico en tanto permite la reafirmación simultanea de lo interno y lo externo, como dualidades presentes o inexistentes, es decir, como se anotó anteriormente, es el espacio en donde se unen el caos y el orden para abrirse como un ambiente adecuada para dar libertad al pensamiento y rienda suelta a la creatividad. Por lo que, para desarrollarse, la lúdica debe estar desprovista de todo tipo de preocupación funcional, permitiendo que el estudiante se introduzca en ese lugar de “trance” al que puede integrarse sin reglas, ni espacios prefijados.

Violeta Beyeler(2013) propone algunos criterios que se pueden considerar para identificar las experiencias lúdicas y que se citan textualmente a continuación:

- **La no-literalidad:** las situaciones lúdicas se caracterizan por un cuadro en el cual la realidad interna predomina sobre la externa.

- **Efecto positivo:** el juego se caracteriza normalmente por los signos de placer y de alegría, pero fundamentalmente de entretenimiento (el poder estar absorto entre dos tiempos, el interno o subjetivo y el externo o real)
- **Flexibilidad:** las personas están más dispuestas a ensayar nuevas combinaciones de ideas y de comportamientos en situaciones lúdicas que en otras actividades de la vida 'real'
- **Prioridad del proceso:** en cuanto el sujeto juega, su atención está concentrada en la actividad en sí y no en sus resultados o efectos.
- **Libre elección:** jugar en una zona transicional es del orden de la libertad. Sólo uno entra en ella o no entra, no nos pueden obligar a estar desde una dimensión lúdica.
- **Control interno:** en el transcurrir de una actividad o experiencia lúdica son los propios jugadores los que determinan el desarrollo de los acontecimientos.

Añadiendo a lo propuesto por Beyeler, una característica adicional y fundamental de la capacidad lúdica, es que esta va siempre acompañada de un sentimiento de distensión y felicidad y la sensación consiente de sentirse de otro modo que en la vida corriente. El desarrollo de esta capacidad a la que de forma ordinaria se le asigna el apelativo de juego, trasciende la niñez y se manifiesta culturalmente a través de muchas manifestaciones culturales, el deporte, el folklore, el arte en sus diferentes facetas (Zuñiga, 1998).

Es importante además considerar que en las prácticas lúdicas se identifican dos componentes básicos e intransferibles a los que hacen referencia Echeverri y Gómez (2009):

El primero relacionado con la creación de situaciones imaginarias que se ejecutan en un espacio y tiempo específico, durante el cual el niño satisface curiosidades, emociones y necesidades interactuando con el entorno y otros sujetos y otro, vinculado a la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales. Por lo que se puede afirmar que el desarrollo de las capacidades lúdicas es sobre todo acción simbólica. Como efecto de pensar a la lúdica desde una función simbólica permite proponer que:

“su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y su gran variabilidad de funciones, sino que se encuentra en el interior del sujeto, en su sensibilidad, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos lúdicos recreados en las diferentes formas de acción o expresión lúdica”(Beyeler, 2013).

### **1.3.2.3. La actividad lúdica en Educación Inicial**

La comprensión de la actividad lúdica en educación inicial requiere una modificación en el entendimiento de la relación juego – escuela, muchos docentes consideran al juego como algo extra escolar que se deja hacer a los niños durante la jornada escolar para que se relajen y se diviertan e ingresen a clases con la mejor predisposición para trabajar, de ahí que se considera a la actividad lúdica como un elemento más en la organización de la acción didáctica.

En este sentido no se hace referencia a los juegos educativos intrascendentes, sino a los juegos educativos significativos, esto orienta a todo tipo de juego en el que los niños se involucran de forma voluntaria, participan activamente y les producen placer, ya sea por iniciativa propia o bien sugerida por el docente.

En la etapa inicial, si los juegos son aprovechados adecuadamente se convierten en herramientas de enseñanza y por su puesto en estimulantes formas de aprendizaje para los niños. Así mismo el juego como un principio didáctico hace hincapié en la necesidad de dar carácter lúdico a cualquier actividad que se realice con los estudiantes, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo, de esta manera se busca que los procesos educativos en el entorno escolar externo y al interior del aula se desarrollen en un ambiente lúdico(Jimenez Rodríguez , 2006).

Al hablar de un ambiente lúdico no se hace referencia al hecho de que los niños están obligados permanentemente a jugar, sino más bien se busca lograr un clima lúdico, integrando los elementos del juego a las otras actividades escolares, incorporando al sistema de interacciones las formas de relación que se producen en el juego. Estos esquemas lúdicos se caracterizan por tener una fuerte carga de motivación, son comunicativos, deben ser programados con sentido y encasillados en el tiempo y el

espacio(Pavia, 2006). Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación. En la educación inicial el docente parte de los intereses del niño, considerando las diferencias y el ritmo individual de aprendizaje, valiéndose de los elementos del medio para promover la experimentación sensorial, la creatividad y la expresión libre. En este ejercicio de aprendizaje los niños buscan desde su sentir y conocimientos las motivaciones que se les ofrece.

Al respecto Yarit(2015) propone que los párvulos van estructurando sus conocimientos de forma operativa, haciendo, jugando, experimentando, esta participación implica trabajar desde su entorno, para apropiarse de él, todo esto en un proceso de interacción con las personas que les rodean. Esto va más allá de la elección de los materiales o los compañeros con los que juega, un entorno de participación adecuado favorece a que los niños del nivel inicial desarrollen sus capacidades, habilidades y destrezas para trabajar de forma autónoma, aportando con iniciativas y creatividad, pero sobre todo solucionando problemas.

La participación activa en el proceso educativo de los niños posibilita dar una nueva connotación al juego infantil, convirtiéndose en la estrategia pedagógica fundamental por la razón de que es el hecho más importante en el quehacer del niño, es su manera natural de aprender, es satisfactoria, creadora, motivadora de situaciones y el vínculo para expresar sus necesidades y fantasías.

Otro factor fundamental del juego lúdico es el de posibilitar el aprendizaje de las nociones y preconceptos acerca de las cosas que rodean al niño, permitiéndole desarrollar sus formas de expresión propias y su lenguaje, posibilita el desarrollo motor, posibilita la construcción de relaciones sociales por intermedio de la interpretación de roles y la práctica de valores, fortaleciendo la capacidad de expresividad de sentimientos, emociones y temores generando en el niño autoestima y consolidando su personalidad, por último el juego tiene la capacidad de inducir a los párvulos a la exploración y experimentación induciendo el desarrollo cognoscitivo(Martinez Mendoza , 2011).

#### **1.3.2.4. La Lúdica como instrumento de intervención para el desarrollo motor**

En la escuela y sobre todo en el nivel inicial, el juego está vinculado de forma dominante al desarrollo infantil, la actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, de los logros alcanzados en esta etapa se desprenden los posteriores desarrollos, este aspecto requiere ser recalcado para indicar la importancia de la lúdica como instrumento para el desarrollo psico-afectivo y motor de los niños.

El juego como elemento de aprendizaje generalmente tiene uno o varios objetivos de desarrollo por lo que es importante considerar que este objetivo sea el apropiado para la edad de maduración del niño, en este sentido existen muchas controversias en la aplicación de ciertos juegos en edad temprana por lo que es importante analizar algunos factores esenciales antes de tomar la decisión de que juego utilizar, Moreno y Rodríguez García (2010), proponen los siguientes requisitos:

**a) Disposición.** -Al integrar nuevas actividades de aprendizaje, se requiere que exista un estado de disposición por parte del niño, por ello es necesario que exista un cierto grado de maduración, que se haya realizado un aprendizaje previo y que el niño sea capaz de dominar habilidades y destrezas. Los niños que se encuentran adecuadamente preparados tienen predisposición para aprender, disfrutan de las prácticas y se emocionan con su rendimiento.

**b) Motivación para la competencia.** - Este requerimiento se entiende como la necesidad de logro para sentirse eficiente, en este sentido los niños sufren dos motivaciones una intrínseca entendida como la necesidad de saltar, correr, trepar, por el simple placer de hacerlo, la motivación extrínseca que son los premios, elogios dados por realizar bien la tarea.

**c) Actividad.** -La actividad es fundamental para el desarrollo motor.

**d) Atención.** - El Aprendizaje físico motor mejora por la atención

**e) Retroalimentación.** -Motiva la evolución del aprendizaje a través de los estímulos por motivación intrínseca, al darse cuenta los niños que sus actos generan consecuencias

naturales estas motivaciones son más fuertes y duraderas que las extrínsecas que son arbitrarias.

En la educación inicial el juego debe contribuir al logro de objetivos generales tales como la autonomía, la autoconfianza, aprendizajes instrumentales básicos mejoramiento de las destrezas expresivas, cognoscitivas, comunicativas lúdicas y de movimiento, por ello es necesario recurrir al análisis de las áreas evolutivas concernientes al desarrollo del ser humano, estas son el desarrollo cognitivo, social, afectivo-emocional y motriz. En el presente caso interesa conocer los elementos del desarrollo motor que se constituyen en la segunda variable de esta investigación y que se proponen a continuación.

### **1.3.3. Motricidad**

El origen del estudio de la motricidad, se lo puede encontrar en las reflexiones que buscan comprender el movimiento en dos dimensiones, por un lado y de forma general, como parte natural de la existencia, y por otro como la orientación puntual del movimiento humano entendido como un medio para la supervivencia, la expresión de emociones, la comunicación y la interacción con el entorno y con los demás (Benjumea Pérez, 2010).

#### **1.3.3.1. Definición de Motricidad**

El término motricidad implica un atributo semántico que da lugar a varias interpretaciones, generalmente se le asocia con el movimiento, pero la literatura establece una diferencia entre movimiento y motricidad, al referirse a movimiento se le concibe como el cambio de posición o el desplazamiento de un lugar a otro y motricidad se relaciona con la expresión humana como acción predeterminada y consiente (González & González, 2010).

Uno de los problemas al definir la motricidad es que hasta el momento de realizar esta investigación el término no está presente en el diccionario de la Real Academia de la Lengua por lo tanto no existe una concepción aceptada lingüísticamente de este término, esto puede tener doble connotación, por un lado, al no encontrarse una lógica lingüística que explique el alcance del término este puede ser interpretado arbitrariamente de acuerdo a las necesidades de cada persona, que es lo que se ha hecho hasta el momento y; lo

segundo es que en el lenguaje de las ciencias, “no siempre lo que se dice, conlleva la comprensión de aquello que queremos explicar”(Taylor, 1997).

La literatura reporta que la primera vez que se usó el término motricidad humana integrando al ser corpóreo fue en la obra Fenomenología de la Percepción de Merleau Ponty (1999) en la cual queda propuesto que la motricidad humana integra actos complejos, trascendentes y globales.

Instrumentalmente la motricidad ha sido estudiada desde varios puntos de vista e integrada a una gran diversidad de disciplinas, especialmente a la perspectiva biológica del movimiento, que busca explicar la existencia de factores para que la dimensión del acto motor sea considerada como tal (Rigail , Paoletti, & Portman , 1997).

Desde la perspectiva del trabajo, también se han generado polémica respecto a la connotación del significado de la palabra motricidad y sobre todo del valor adquirido por efecto evolutivo con alcance mayor a los somático y biológico(Meinel & Schnabel, 1987), sin embargo resulta imposible determinar con seguridad, cuando se hicieron los primeros trabajos relacionados al concepto motricidad y su dimensionalidad. Como se puede concluir la motricidad como concepto estructurado, no ha sido por si misma estudiada, sino que se le ha relacionado a otros fenómenos o disciplinas, sobre todo ha estado vinculada a la educación física y a la educación en el aspecto del desarrollo motor. Considerando estos aspectos se podría argumentar que la motricidad es la manifestación perceptible del desarrollo motor, entendiéndose como proceso evolutivo del desarrollo humano, en este contexto, es posible afirmar que los primeros intentos de observación de la forma en que las personas se manifiestan motrizmente se dan en el siglo XVIII con Pestalozzi (2006) en la descripción del comportamiento infantil, en el que determina la aparición de una serie de conductas (Morales Aznar, 2006).

Desde la perspectiva educativa, se propone la definición que engloba varios criterios y en la que se ha considerado que la motricidad se entiende como la capacidad de un ser humano para producir movimientos de forma autónoma, parcialmente o totalmente, a través de un conjunto de actos voluntarios o involuntarios coordinados y sincronizados desde las diferentes unidades motoras musculares.

### **1.3.3.2. Tipos de Motricidad**

La comprensión de la motricidad es muy importante para entender los procesos de aprendizaje, ya que a medida que el niño va creciendo aumenta su deseo de explorar el entorno por sus propios medios, requiriendo mejores características de las destrezas motoras que le permitan alcanzar nuevas experiencias y adquirir conocimientos básicos. En este sentido existe un orden específico, en relación a la adquisición, de las habilidades motoras, que van de las formas más simples a las más complejas, esto quiere decir que en el inicio se adquieren las habilidades motoras globales para luego pasar a la adquisición de habilidades motoras más específicas. Los investigadores han confirmado que el desarrollo motor es céfalo – caudal, esto es de arriba hacia abajo, es decir que lo primero que controla el niño es la cabeza para ir bajando al tronco y a las extremidades y va manifestándose desde dentro hacia afuera esto es lo que se conoce como próximo –distal debido a que lo que primero controla son los hombros y posteriormente las funciones de los dedos y las manos(Franco Navarro, 2009).

Basándose en estos criterios, se establece que el área motriz se divide en Motricidad Gruesa Y Motricidad Fina. La Motricidad Gruesa se caracteriza por la habilidad que el niño va adquiriendo, para manejar el movimiento muscular de su cuerpo de forma armónica, mantener el equilibrio, permitiéndole ser cada vez más ágil, desarrollar fuerza y velocidad en sus movimientos, el ritmo con el que evoluciona la motricidad gruesa depende de cada niño, de acuerdo a la madurez que haya alcanzado su sistema nervioso, así como también de la carga genética, el temperamento básico y la estimulación que haya recibido del entorno(Prieto Bascon, 2007).

La motricidad fina se manifiesta en una serie de habilidades que el niño adquiere de forma progresiva para aplicarlas en actividades manuales específicas y precisas que le permiten asir objetos, sostenerlos y manipularlos de forma precisa. El ritmo de adquisición de estas destrezas depende del grado de integración neuro-sensorial que el niño haya alcanzado, así como también del grado de madurez neuro-muscular, para el cual el desarrollo de la motricidad gruesa es indispensable, el desarrollo de este tipo de motricidad depende también de la coordinación óculo- manual y como es evidente, del grado de estimulación recibido del entorno(García & Berruezo, 1994).

### **1.3.4. La Motricidad Gruesa**

El nivel esperado para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de educación inicial dos, depende del grado de maduración neurológica, el control del tono postural, la coordinación motora de la cabeza, miembros y extremidades, por lo que para la presente investigación será necesario hacer un análisis más detallado con el fin de ampliar los conocimientos de la motricidad gruesa tomando aspectos más específicos de la maduración espacial, dominio corporal dinámico y estático.

#### **1.3.4.1. Conceptualización de Motricidad Gruesa.**

De forma general se conceptualiza a la motricidad gruesa vinculándola con el control que se tiene del propio cuerpo, especialmente, de los movimientos globales, en este sentido, se hace referencia a las actividades realizadas con la corporalidad completa, logradas a través de la maduración espacial, el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático, y engloba la coordinación de los desplazamientos y el movimiento armónico de las extremidades, manteniendo el equilibrio y poniendo en acción los sentidos, la motricidad gruesa generalmente se manifiesta en actividades como caminar, correr, saltar, expresarse corporalmente, es decir en todo aquello que se relacione con movimientos amplios (Ardanaz García, 2007).

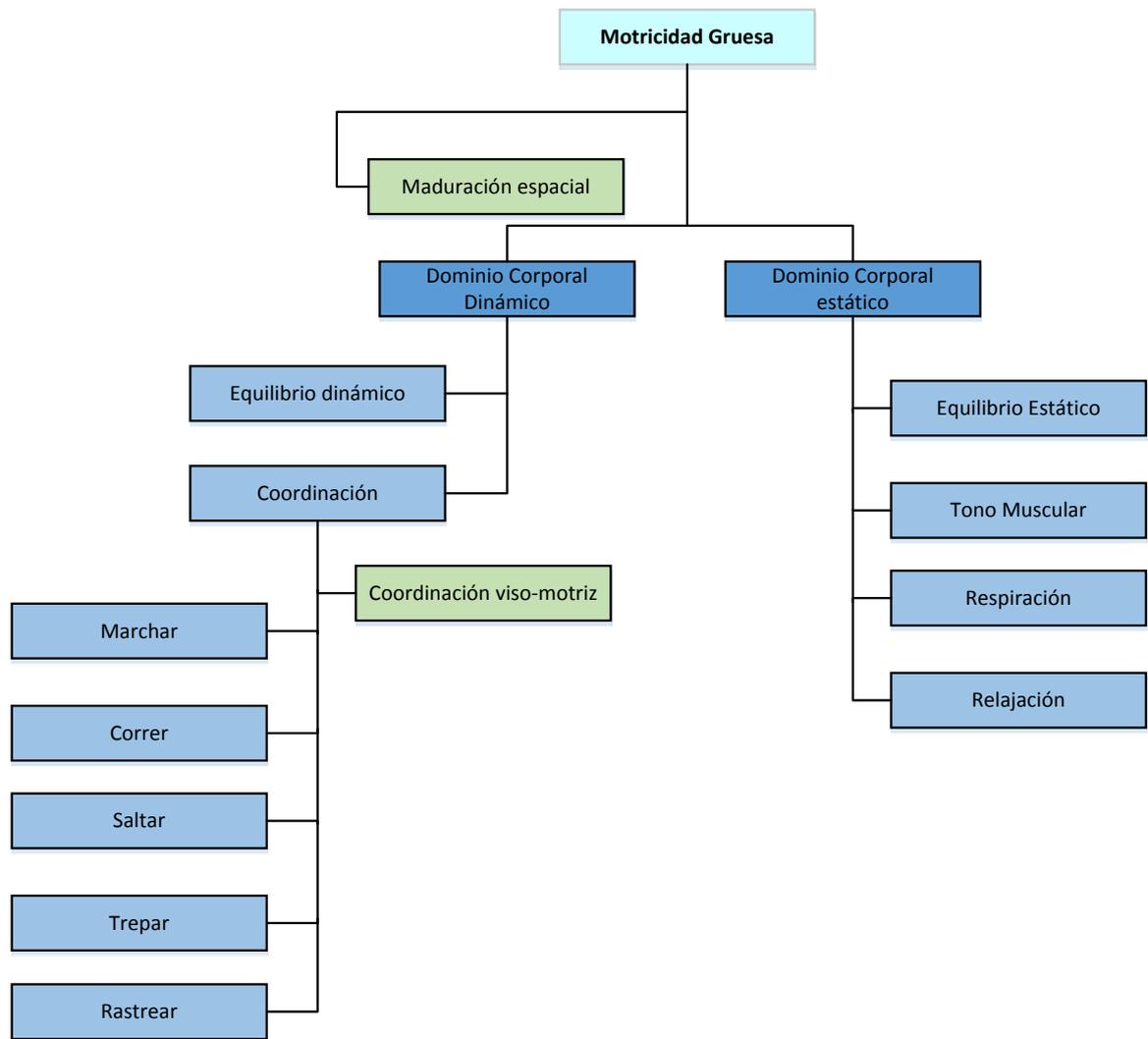
También se considera a la motricidad gruesa, como el dominio amplio y armónico de los movimientos a la vez que le permite al individuo interrelacionarse socialmente y fortalecer su autoestima, para ello el cuerpo cuenta con un sector activo que le permiten realizar los movimientos, estos son los nervios y los músculos y un sector pasivo que es el sistema osteo-muscular, como consecuencia para efectuar un movimiento deberá lograrse coordinación y sincronización entre todos los elementos que se requieren para ejecutarlo, esto es el sistema músculo esquelético que posibilita el movimiento, el sistema nervioso que interpreta la información y la procesa y los sentidos, que le permiten estar consciente del entorno e integrar las sensaciones para originar las respuestas deseadas (Comellas & Perpinya, 2005).

De forma general y de acuerdo a las conceptualizaciones propuestas se puede argumentar que la motricidad gruesa está relacionada con el movimiento corporal utilizando los

sistemas muscular, esquelético y nervioso, lo que permite que los desplazamientos sean armoniosos y con equilibrio, haciendo posible la adquisición de habilidades corporales, fuerza y velocidad. Por otro lado, el nivel de motricidad gruesa depende de varios factores, como la maduración espacial, el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático. Claro está considerando los parámetros de la edad, el grado de madurez del sistema nervioso, la carga genética los estímulos ambientales que recibe del entorno, e inclusive el temperamento básico.

#### **1.3.4.2. Elementos de la Motricidad Gruesa**

Como se deduce del análisis teórico precedente el ámbito de la motricidad gruesa abarca a todos los movimientos que el niño realiza de manera coordinada utilizando los grandes y pequeños grupos musculares, esto resulta trascendental ya que posibilita manifestar las destrezas adquiridas en las diferentes áreas del aprendizaje incluidas el área cognitiva y el desarrollo del lenguaje. En la figura N° 1 propuesta por Franco Navarro (2009) se establecen los elementos que componen la motricidad gruesa:



**Figura N<sup>a</sup> 1 Elementos de la Motricidad Gruesa**

**Fuente:** (Franco Navarro, 2009)

### 1.3.5. Maduración espacial

La Maduración espacial juega un rol fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que basado en las experiencias que el niño va adquiriendo en su entorno, comienza a comprender el espacio que le rodea y es capaz de orientarse. Al desarrollar el sentido de orientación será capaz de realizar una representación mental de su ubicación corporal en el espacio, relacionando el movimiento y la comprensión del cuerpo para luego de un análisis ubicarse espacialmente, La interiorización del concepto espacio en los niños de 4 años es bastante compleja, sin embargo, es muy importante que se desarrolle desde esta edad ya que favorece la ubicación espacial y la construcción del esquema corporal y desarrollo de la lateralidad(Mas González , 1994). La motricidad gruesa se logra en gran

manera por la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático.

### **1.3.6. Dominio Corporal dinámico**

Se considera como Dominio Corporal Dinámico a la habilidad adquirida que permite contralar el cuerpo y sus diferentes partes para moverlas a voluntad, esta característica de la motricidad gruesa posibilita el desplazamiento y la sincronía en los movimientos los aspectos que conforman el dominio corporal dinámico son La coordinación, el equilibrio dinámico y la coordinación visomotora(Franco Navarro, 2009).

Por sus características el Dominio Corporal dinámico permitirá que el niño tenga confianza en sí mismo debido a que a través de este elemento estará consciente de su corporalidad frente a las situaciones que el entorno le presente. García y Berruezo(1994) sugieren los siguientes aspectos para para su desarrollo

- Evitar temores o inhibiciones (miedo al ridículo, a caer), ya que los movimientos en estas circunstancias serán lógicamente tensos, rígidos o de poca amplitud.
- Una estimulación y un ambiente propicios, buscando como compensar las limitaciones propias de las viviendas actuales y ampliando las posibilidades de espacios libres que favorezcan el desarrollo motor.
- Adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverlo sincrónicamente (García & Berruezo, 1994).

#### **1.3.6.1. Equilibrio dinámico**

El equilibrio dinámico es parte importante del dominio dinámico y por lo tanto del desarrollo de la motricidad gruesa, se entiende como la capacidad de mantener una posición por un espacio de tiempo determinado, cuando se hace referencia al equilibrio estático y durante el desplazamiento al hacer referencia al equilibrio dinámico. El equilibrio se constituye como el eje principal de la independencia motora que se desarrolla en la etapa infantil (Franco Navarro, 2009). El equilibrio es una destreza motriz compleja,

ya que requiere el desarrollo de la instrumentalización nerviosa que hace posible el control postural, orgánicamente el control del equilibrio está relacionado con el adecuado funcionamiento de los receptores musculares auriculares, cutáneos y musculares, (órganos corporales que se sitúan en el oído y la planta de los pies), que se encarga de proporcionar al cerebro la información que le indica la posición del cuerpo la información, que decodifica la información para transmitirla a los circuitos neuromusculares, y a los otros órganos locomotores que son los que generan una respuesta motriz inmediata (Papalia, Olds, Feldman, & Lozano, 1998)

Franco Navarro (2009) asegura que “solamente a partir de los 4 años y generalmente hasta los 6 el niño consigue liberarse de la dependencia de las sensaciones visuales para dar lugar al control del equilibrio a los receptores directos como el pie y el tobillo”. Con respecto al equilibrio dinámico se asegura que es más complejo, porque es susceptible de ser controlado a partir de los 5 años extendiéndose el proceso incluso hasta el inicio de la adolescencia donde se logra un control completo. El control del equilibrio dinámico favorece la realización de los deportes ya que aumenta considerablemente las destrezas que implican desplazamiento y la capacidad de mantenerse en una posición semejante durante diversos espacios y lapsos de tiempo

### **1.3.6.2. Coordinación**

La coordinación es el elemento del dominio corporal dinámico que permite al niño vincular patrones motores independientes para lograr movimientos compuestos, esta habilidad permite el flujo de una serie de conductas de respuesta automática frente a cierto tipo de estímulos. Al alcanzar un adecuado nivel de automatización en las respuestas generadas por la coordinación motora disminuyen los lapsos de tiempo de reacción ejecutiva, llegar a este nivel de automatización permite liberar la atención para dedicarla a otros estímulos más relevantes (Torralba, Viera, Lleixa, & Gorla, 2015)

La relación entre la coordinación y la motricidad permiten el control primario de los movimientos, pero este es muy elemental, es por esto necesaria la práctica de actividades orientadas a desarrollar este elemento de la motricidad gruesa, permitiendo que estas capacidades se vuelvan más especializadas y a través de ello, obtener un mejor desarrollo.

### **1.3.6.3. Coordinación Viso-motora**

La coordinación visomotora forma parte de la coordinación general y hace referencia a la coordinación de la percepción visual de un objeto en su relación con las manos y los pies mientras se está en movimiento, este elemento del desarrollo motriz opera en actividades como la marcha, correr, saltar reptar y trepar.

La literatura reporta a Lauretta Bender (2000), como la primera investigadora que definió la coordinación viso motora de esta forma “la función del organismo integrado, por la cual éste responde a los estímulos dados como un todo, siendo la respuesta misma una constelación, un patrón, una gestalt<sup>1</sup>”

Para Barruezo(2002)la coordinación visomotriz supone la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad.

Las conceptualizaciones propuestas son las que más se ajustan a las necesidades de esta investigación, sin embargo existen muchos otros investigadores que se han dedicado a establecer en términos más específicos la coordinación visomotora, que permiten asegurar que la coordinación visomotora es la capacidad que tiene el cuerpo de reconocer una acción motriz a nivel cognitivo a través de la percepción visual, interpretarla y elaborar un respuesta inmediata a estos estímulos brindados que se manifiestan de manera conjunta y simultánea, pudiendo añadirse lo propuesto por Revilla, Gómez Cardozo, Dopico Pérez, y Nuñez Rodríguez (2014), “quienes aseguran que, lo importante es que esta relación proporcione un determinado patrón que provocara una conducta en un determinado momento conformando de esta manera un determinado aprendizaje y forma de desempeñarse en el medio en el que se le presente.”

La proponer actividades para el desarrollo de las capacidades viso motrices es necesario considerar la introducción del objeto, su manipulación y utilización, a través de ejercicios que permitan el conocimiento del esquema corporal y la capacidad de controlarlo en

---

<sup>1</sup> El termino Gestalt no tiene traducción en español, pero su definición se aproxima “forma” o “configuración”

función de los objetos con los cuales interactúa y el espacio en el que se produce dicha interacción. Por otro lado es importante también la representación mental de lo que se va a realizar antes de hacerlo, lo que de acuerdo a Ramos y Sardon (2009) se define como “la sucesión ordenada funcional y precisa de movimiento ojo – mano u ojo – pie”, lo que implica que los órganos visuales funcionan adecuadamente y que exista una función reguladora del sistema nervioso para tener una respuesta precisa.

### **1.3.7. Dominio corporal estático**

El dominio corporal estático hace referencia a las actividades motrices que posibilitan la interiorización del esquema corporal por lo tanto se apoyan principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación

#### **1.3.7.1. Equilibrio Estático**

En el análisis del equilibrio dinámico se hizo ya referencia a algunos factores que integran el equilibrio estático, sin embargo es importante insistir en que esta capacidad permite mantener una posición sin moverse, se manifiesta inicialmente en el primer año de vida de forma incipiente, luego de que el niño aprende a mantenerse en pie por sí mismo, se accede al equilibrio estático de forma eficiente a la edad de 5 años y se completa entre los 9 y 10 años (Franco Navarro, 2009)

Otro argumento importante sobre este elemento de la motricidad gruesa es que, siendo la habilidad para mantener el cuerpo en cualquier posición, ya sea erguido o no, sin desplazamiento del cuerpo entero o sus partes para que sea posible la proyección vertical, el equilibrio estático depende de dos factores básicos, los sensoriales en los que intervienen los órganos del oído, el aparato vestibular, los órganos de la visión, los órganos propioceptivos, y los mecánicos que comprenden factores como altura al centro de gravedad, tamaño de la base de sustentación, masa o peso corpóreo y que la vertical del centro de gravedad caiga dentro de la base de sustentación(Cardona & Bayo , 2013).

### **1.3.7.2. Tono Muscular**

Para que se dé una acción motora voluntaria es importante que el niño tenga el control sobre la tensión de los músculos que se vinculan al movimiento que desea realizar, es importante reconocer que al realizar cualquier movimiento algunos músculos del cuerpo se activan, aumentando su tensión y otros permanecen en reposo, relajando su tensión, esto se realiza gracias al tono muscular, función responsable del movimiento corporal.

El tono muscular permite la adquisición del equilibrio estático y dinámico, ayuda en el control postural. Por otro lado, y como ya se explicó líneas arriba la calidad del tono muscular se manifiesta a través de la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido) (Franco Navarro, 2009)

Evolutivamente a partir del año, el control del tono muscular del niño se irá incrementando paulatinamente para obtener un mejor control en la postura lográndosele control total de su cuerpo entre los 8 y 10 años, cuando el tono muscular se encuentra completamente desarrollado.

### **1.3.7.3. Respiración y relajación neutra muscular**

La relajación es la distensión voluntaria del tono muscular, esta puede realizarse de forma segmentaria, es decir donde se relaja solo una parte del cuerpo, o puede hacerse de manera general, donde se incluye todo el cuerpo. Para lograr la relajación, es necesaria la realización de actividades respiratorias de inspiración y expiración (Franco Navarro, 2009).

### **1.3.8. Caracterización de la expresión corporal y motricidad para niños de Educación Inicial 2**

Para terminar este análisis de la variable de la motricidad gruesa se ha considerado lo propuesto en el Currículo de Educación Inicial (2014) por el Ministerio de Educación con respecto a las características de la expresión corporal y motricidad para los niños de Inicial 2 “Este ámbito propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y

creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio(MEC, 2014).

Como se puede inferir los argumentos analizados para esta variable coinciden con la propuesta realizada desde el estamento oficial por lo que será esta también parte de la orientación que guíe este proceso de investigación.

## **CAPÍTULO II.**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación realizada corresponde a un diseño cuasi experimental considerando el criterio de Hernández Sampieri(2007) quien asegura que en este tipo de diseño se manipula la variable independiente para observar su efecto sobre la variable dependiente, otra de las características que le ubican a la investigación en este tipo de diseño, es que los sujetos al azar a los grupos, sino que dichos grupos ya estaban conformados antes del experimento.

En este caso se ha manipulado deliberadamente la variable de actividades lúdicas, para observar su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en el grupo de niños y niñas de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”. Estableciéndose de esta manera por la relación de las variables y la conformación del grupo en estudio que el diseño aplicable es cuasi experimental.

#### **2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

##### **2.2.1. Correlacional**

El trabajo realizado se ubicó en el tipo de investigación correlacional en función de que se establecieron las relaciones causales existentes entre la aplicación de actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa

##### **2.2.2. Explicativa**

La investigación se encasilla en el tipo explicativa, ya que no solo se describe el problema observado, sino que se buscó encontrar sus causas, en este caso se estableció a través de una evaluación inicial aplicada a los niños de Inicial 2 las causas de las deficiencias motricidad gruesa, para luego aplicar las medidas correctivas a través de la aplicación de actividades lúdicas, para finalmente medir los efectos de la intervención.

### **2.2.3. De Corte Transversal**

La investigación fue de corte y transversal, ya que los datos se obtuvieron en un momento determinado y una sola vez.

### **2.2.4. De campo**

La investigación fue de Campo ya que se realizó en el Lugar en el que se manifestó el problema, esto es en la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz” en Educación Inicial 2

### **2.2.5. Bibliográfica**

Se ubicó a la investigación como de tipo bibliográfico, ya que se establecieron antecedentes de investigaciones anteriores, se fundamentó en base a teorías científicas y en base a un marco teórico, aspectos obtenidos de la revisión de bibliografía de libros, artículos científicos relacionados con el tema y de otras fuentes de internet.

## **2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

### **2.3.1. Método Inductivo deductivo**

Para la realización del trabajo de investigación se utilizó el método inductivo -deductivo, que permite un análisis partiendo de las situaciones particulares, para llegar a una propuesta general, aplicarla y observar los resultados de manera nuevamente particular para su ejecución se siguió el siguiente proceso:

- Partiendo de la problemática observada se levantó un diagnóstico situacional para determinar de forma particular el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de cada niño.
- En base a los resultados de esta evaluación inicial, se estructuró una herramienta de intervención en base a actividades lúdicas que permitieron mejorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños Educación Inicial 2 de forma general.

- Esto posibilita proponer una hipótesis para demostrar el nivel eficiencia de la herramienta aplicada.
- La aplicación de la herramienta fue medida de tal manera que se pudo observar el nivel de desarrollo de la motricidad en cada uno de los niños de forma particular.

## **2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS.**

### **2.4.1. Técnicas**

La técnica empleada en esta investigación fue la observación

### **2.4.2. Instrumentos**

Para el registro de datos de la observación se utilizaron listas de cotejo

## **2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **2.5.1. Población**

La presente investigación tiene como población a 45estudiantes del Nivel Inicial de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz” Zhud – Cañar.

### **2.5.2. Muestra**

Se ha tomado como muestra para la presente investigación a los niños de educación Inicial 2 de educación inicial, paralelo “A”.

### **Cuadro N2.1 Muestra**

<b>Estudiantes</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Niñas	13	52%
Niños	12	48%
Total	25	100%

**Fuente:** Registro de Matriculas de La Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz

**Elaborado por:** Olfa Narváez Sigüencia

## **2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Para el análisis y discusión de resultados se utilizaron tablas estadísticas descriptivas en las que se sistematizaron los datos, utilizando frecuencias absolutas y relativas, se establecieron promedios de nivel de adquisición de los niveles de motricidad a través de indicadores de logro considerando las particularidades de los aspectos considerados en las actividades lúdicas realizadas, para que estos datos se pudieran visualizar de mejor manera se utilizaron gráficos estadísticos de barras, este tratamiento de la información se efectuó en el programa de hojas de cálculo Excel

## **2.7 HIPÓTESIS**

### **2.7.1. Hipótesis General**

La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa “Victor Hugo Abad Muñoz” Zhud – Cañar.

### **2.7.2. Hipótesis específicas**

- La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” promueve la Maduración Espacial de los niños y niñas Educación Inicial
- La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora la coordinación dinámica de los niños y niñas Educación Inicial 2
- La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” desarrolla la coordinación estática de los niños y niñas Educación Inicial 2

## 2.8 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### 2.8.1. Operacionalización de variables de la Hipótesis Especifica N° 1

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<b>Variable Independiente</b>  <b>Actividades lúdicas</b>	Estrategia didáctica para lograr aprendizajes con dinamismo, creatividad, autonomía, y sentido crítico (Jiménez, 2002).	Dinamismo	¿Participa de los juegos? ¿Colabora en las actividades?	Observación  Lista de cotejo
		Creatividad	¿Se inventa Juegos? ¿Propone reglas de juego? ¿Colabora con Ideas?	
		Autonomía	¿Es Ordenado? ¿Demuestra responsabilidad?	
		Sentido crítico.	¿Cuándo no entiende pregunta? ¿Critica positivamente a sus compañeros? ¿Acepta cuando se equivoca?	
<b>Variable Dependiente</b> <b>Maduración espacial</b>	Es la capacidad del niño de comprender el espacio que le rodea y orientarse a través del conocimiento del esquema corporal, el desarrollo de la Lateralidad y de la Ubicación espacial, (Mas González , 1994)	Conocimiento del esquema corporal	Identifica las partes de su cuerpo Utiliza las extremidades de su cuerpo Cardina actividades con las extremidades del lado derechas con las del lado izquierda y viceversa	Observación  Lista de cotejo
		Desarrollo de la lateralidad	Distingue la derecha de la Izquierda con respecto a su cuerpo Distingue derecha de izquierda con respecto a los objetos	
		Ubicación espacial	Distingue arriba- abajo Distingue adelante atrás Distingue dentro – fuera Diferencia grande-chico Diferencia alto-bajo Ubica hasta-desde Ubica aquí-allí.	

### 2.8.2. Operacionalización de variables de la Hipótesis Específica N° 2

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<b>Variable Independiente</b>  <b>Actividades lúdicas</b>	<b>Variable Independiente</b> Estrategia didáctica para lograr aprendizajes con dinamismo, creatividad, autonomía, y sentido crítico (Jiménez, 2002).	Dinamismo	¿Participa de los juegos? ¿Colabora en las actividades?	Observación  Lista de cotejo
		Creatividad	¿Se inventa Juegos? ¿Propone reglas de juego? ¿Colabora con Ideas?	
		Autonomía	¿Es Ordenado? ¿Demuestra responsabilidad?	
		Sentido crítico.	¿Cuándo no entiende pregunta? ¿Critica positivamente a sus compañeros? ¿Acepta cuando se equivoca?	
<b>Variable Dependiente</b> <b>Coordinación dinámica</b>	Habilidad adquirida que permite contralar el cuerpo y sus diferentes partes para moverlas a voluntad, posibilita el desplazamiento y la sincronía en los movimientos a través: la coordinación, el equilibrio dinámico y la coordinación visomotora (Franco Navarro, 2009).	Coordinación corporal	Corre Salta Tropa Repta	Observación  Lista de cotejo
		Equilibrio dinámico	Mantiene el equilibrio mientras camina Mantiene el equilibrio caminando sobre una barra fija Juega a la rayuela	
		Coordinación visomotora	Atrapa una pelota Esquiva pelotas Realiza ejercicios con una Ula Corre en zigzag entre conos	

### 2.8.3. Operacionalización de variables de la Hipótesis Específica N° 3

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<b>Variable Independiente</b>  <b>Actividades lúdicas</b>	<b>Variable Independiente</b> Estrategia didáctica para lograr aprendizajes con dinamismo, creatividad, autonomía, y sentido crítico (Jiménez, 2002).	Dinamismo	¿Participa de los juegos? ¿Colabora en las actividades?	Observación  Lista de cotejo
		Creatividad	¿Se inventa Juegos? ¿Propone reglas de juego? ¿Colabora con Ideas?	
		Autonomía	¿Es Ordenado? ¿Demuestra responsabilidad?	
		Sentido crítico.	¿Cuándo no entiende pregunta? ¿Critica positivamente a sus compañeros? ¿Acepta cuando se equivoca?	
<b>Variable Dependiente</b> <b>Coordinación Estática</b>	Actividades motrices que posibilitan la interiorización del esquema corporal por lo tanto se apoyan principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación	Equilibrio estático	Se mantiene parado con los pies juntos y los ojos cerrados Se mantiene parado sobre una silla Mantiene el equilibrio en un solo pie	
		Tono Muscular	Lanza una Pelota por encima de la cabeza Amasa plastilina Juga a tirar de la cuerda	
		Respiración y relajación	Contiene la respiración Sopla fuerte Baila Responde positivamente a las cosquillas.	

## **CAPÍTULO III.**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

#### **3.1 TEMA**

Guía de Actividades Lúdicas “Jugando, Me Fortalezco” para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños de Educación Inicial 2

#### **3.2 PRESENTACIÓN**

El aprendizaje, requiere durante todo su proceso la adquisición de habilidades y destrezas, que son fundamentales para lograr un desempeño adecuado y eficiente, estos factores se deben consolidar en el niño en los primeros años de educación y están vinculados con las habilidades motrices y la capacidad de sociabilizar.

En este contexto se plantea la elaboración de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando, Me Fortalezco” para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños Educación Inicial 2, que busca a través del juego fortalecer los aspectos esenciales para una integración efectiva de los niños y niñas en la educación formal básica y que los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura les resulten fáciles.

Si bien es cierto las habilidades básicas necesarias para este aprendizaje están directamente relacionadas con la motricidad fina, es también importante establecer que su desarrollo depende del grado de motricidad gruesa con la que los niños y niñas comienzan la etapa de aprendizaje de contenidos más formales, ya que esta permite el desarrollo de y consolidación de la maduración espacial que integra a la lateralidad y la coordinación dinámica y estática que definen el control del propio cuerpo.

En este sentido se plantea la estructura de esta guía que está conformada de cuatro partes:

La primera en la que se proponen los lineamientos más generales para la aplicación de actividades lúdicas tendientes al desarrollo de la motricidad gruesa, la segunda parte en la que se establecen las actividades relacionadas con la madurez espacial, la tercer parte

en la que se hace referencia a las actividades de coordinación dinámica y en la cuarta parte se proponen actividades para el desarrollo de la coordinación estática.

Cada una de las actividades están propuestas con una estructura que permita su fácil utilización y en la que se establecen los siguientes aspectos.

- El nombre de la actividad
- El Objetivo
- Los recursos utilizados
- El proceso metodológico para su aplicación
- Y finalmente una evaluación en base a los indicadores de logro e indicadores de desempeño.

### **3.3 OBJETIVOS**

#### **3.3.1. Objetivo General**

Desarrollar la Motricidad Gruesa de los Niños y Niñas Educación Inicial 2 a través de la aplicación de actividades lúdicas, para el mejoramiento de las capacidades para el ingreso en la Educación Básica

#### **3.3.2. Objetivos Específicos**

- Establecer los lineamientos para la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Desarrollar actividades lúdicas en base a las necesidades de maduración espacial, coordinación dinámica y coordinación estática que requieren los niños y niñas Educación Inicial 2
- Proponer un sistema para la aplicación seguimiento y evaluación de las actividades realizadas.

### **3.4 FUNDAMENTACIÓN**

Los procesos de aprendizaje están sujetos a dos factores fundamentales, estos son la parte Pedagógica didáctica y los elementos Psicológicos que permiten dar lugar al planteamiento de estrategias que permitan un aprendizaje significativo.

En este contexto la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando, Me Fortalezco “para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños de educación inicial dos, está fundamentada en los preceptos propuestos por la nueva educación, desde la perspectiva pedagógica se han considerado los procesos constructivistas propuestos por David Ausubel(2002), que propone la utilización de las experiencias previas como base para la construcción de nuevos conocimientos, para lo cual es necesario, entregarle al estudiante los elementos necesarios para que su realización sea eficiente. En este sentido el docente se constituye en un facilitador de los procesos y contribuye con el apoyo necesario para alcanzar el éxito en el proceso.

Desde el punto de vista psicológico esta guía tiene su fundamento en dos corrientes, que estudiaron el pensamiento humano desde la perspectiva educativa, en primer lugar se ha considerado la propuesta del desarrollo evolutivo de Jean Piaget (1975), en la que se asegura que los procesos de enseñanza aprendizaje deben estar relacionados con el grado de desarrollo físico y psicológico del niño, sin embargo de que esta teoría ha sido revisado, permite estructurar de manera adecuada las estrategias para la configuración de los objetivos y el desarrollo de las actividades ya que se puede establecer un punto de inflexión en el que se abarca la generalidad de los elementos que forman parte de las características propias de la edad y el tipo de contenidos que el niño o la niña son capaces de asimilar.

Por otro lado se considera la propuesta Psicológica de Vygotsky (1988), del desarrollo próximo en la que se establece la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno (aquellos que es capaz de hacer por sí solo) y el nivel de desarrollo potencial (aquellos que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz). Este concepto sirve para delimitar el margen de incidencia de la acción educativa, para la aplicación de actividades lúdicas tendientes al desarrollo de la motricidad gruesa.

### **3.5 CONTENIDO**

Tabla de contenidos

Presentación

Objetivos

Fundamentación

## **Parte I Lineamientos para la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad Gruesa**

- Habilidades motoras de los niños de 4 a 5 años
- Evolución del niño a través del juego
- El juego como reflejo motor de las estructuras intelectuales
- Importancia del juego en la vida del niño
- Características del juego
- Clases de juegos
- Aspectos para elegir un juego
- El entorno o ambiente de aprendizaje
- Creación del área de aprendizaje
- Horario y rutinas para desarrollar las estrategias lúdicas
- La Evaluación
- Técnicas e Instrumentos de Evaluación

## **Parte II Actividades lúdicas para la maduración espacial**

### **➤ Conocimiento del Esquema Corporal**

- Actividad N<sup>a</sup> 1 Mantequita de Chanco
- Actividad N<sup>a</sup> 2 Los Soldaditos.
- Actividad N<sup>a</sup> 3 La Orquesta

### **➤ Desarrollo de la Lateralidad**

- Actividad N<sup>a</sup> 4 La Canción de las Manos
- Actividad N<sup>a</sup> 5 El Aeropuerto

➤ **Ubicación Espacial**

- Actividad Nª 6 La Periquita
- Actividad Nª 7 Los Patitos en la Laguna
- Actividad Nª 8 Grande ¿Cómo...? Chico ¿Cómo...?
- Actividad Nª 9 Nos ordenamos por tamaños
- Actividad Nª 10 El Trencito de la Alegría

**Parte III Actividades para el desarrollo de la coordinación dinámica**

➤ **Coordinación Corporal**

- Actividad Nª 11 Carrera de Relevos
- Actividad Nª 12 La Ranita saltarina
- Actividad Nª 13 Trepa... trepa
- Actividad Nª 14 ¡Cuidado con la tela de araña...!

➤ **Equilibrio dinámico**

- Actividad Nª 15 El Remolino
- Actividad Nª 16 Los Equilibristas
- Actividad Nª 17 El Juego de la Rayuela

➤ **Coordinación Visomotora**

- Actividad Nª 18 El que no atrapa la pelota pierde
- Actividad Nª 19 Esquiva pelotas
- Actividad Nª 20 El túnel de ulas
- Actividad Nª 21 Carreras en Zigzag

**Parte IV Actividades para el desarrollo de la coordinación estática**

➤ **Equilibrio Estático**

- Actividad Nª 22 Las estatuas
- Actividad Nª 23 Él cuenta cuentos
- Actividad Nª 24 En un solo pie

➤ **Tono Muscular**

- Actividad Nª 25 Lanzamiento de pelota
- Actividad Nª 26 Amasando Plastilina
- Actividad Nª 27 El puente se ha caído

➤ **Respiración y Relajación**

- Actividad Nª 28 El tesoro submarino
- Actividad Nª 29 Fútbol soplando
- Actividad Nª 30 Todos a Bailar
- Actividad Nª 31 Cachorros

**Bibliografía.**

**3.6 OPERATIVIDAD**

<b>Actividades</b>	<b>Fecha</b>	<b>Logros</b>
Actividad Nª 1 Mantequita de Chancho	2/05/2016	Realiza movimientos para la identificación de las partes del cuerpo
Actividad Nª 2 “Los Soldaditos.”	3/05/2016	Tiene dominio de las habilidades corporales, utilizando las extremidades
Actividad Nª 3 La Orquesta	4/05/2016	Realiza movimientos de coordinación corporal integrando una extremidad derecha superior con una izquierda inferior y viceversa
Actividad Nª 4 La Canción de las Manos	5/05/2016	Distingue la izquierda de la derecha en el propio cuerpo
Actividad Nª 5 El Aeropuerto	6/05/2016	Distinguir la izquierda de la derecha con respecto a los objetos

Actividad Nª 6 La Periquita	9/05/2016	Conoce las nociones de dentro y fuera
Actividad Nª 7 Los Patitos en la Laguna	10/05/2016	Conoce las nociones de arriba – abajo, delante detrás
Actividad Nª 8 Grande ¿cómo...?, Chico ¿Cómo...?	11/05/2016	Conoce las nociones de grande y pequeño
Actividad Nª 9 Nos ordenamos por tamaños	12/05/2016	Conoce las nociones de alto - bajo, delante detrás
Actividad Nª 10 El Trencito de la Alegría	13/05/2016	Conoce las nociones de hasta - desde, aquí - allí
Actividad Nª 11 Carrera de Relevos	16/05/2016	Tiene la capacidad de Correr
Actividad Nª 12 La Ranita saltarina	17/05/2016	Tiene la Capacidad de Saltar
Actividad Nª 13 Trepa... trepa	18/05/2016	Tiene la capacidad de trepar
Actividad Nª 14 Cuidado con la tela de araña	19/05/2016	Tiene la Capacidad de reptar
Actividad Nª 15 El Remolino	20/05/2016	Mantiene el equilibrio mientras camina
Actividad Nª 15 Los Equilibristas	23/05/2016	Mantiene el equilibrio caminando sobre una barra fija
Actividad Nª 16 El Juego de la Rayuela	24/05/2016	Juega rayuela
Actividad Nª 17 El que no atrapa la pelota pierde	25/05/2016	Atrapa una pelota
Actividad Nª 18 Esquiva pelotas	26/05/2016	Esquiva una pelota
Actividad Nª 19 El túnel de las Ulas	27/05/2016	Realiza ejercicios con una Ula
Actividad Nª 20 Carreras en Zigzag	30/05/2016	Corre en zigzag entre conos

Actividad Nª 21 Las estatuas	31/05/2016	Se mantiene parado con los ojos cerrados
Actividad Nª 22 Él cuenta cuentos	2/06/2016	Se mantiene parado sobre una silla
Actividad Nª 23 En un solo pie	3/06/2016	Mantiene el equilibrio en un solo pie
Actividad Nª 24 Lanzamiento de pelota	6/06/2016	Lanza una pelota por encima de la cabeza
Actividad Nª 25 Amasando Plastilina	7/06/2016	Amasa Plastilina
Actividad Nª 26 El puente se ha caído	9/06/2016	Juega a tirar de la cuerda
Actividad Nª 27 El tesoro submarino	10/06/2016	Contiene la respiración
Actividad Nª 28 Fútbol soplando	13/06/2016	Sopla Fuerte
Actividad Nª 29 Todos a Bailar	14/06/2016	Baila
Actividad Nª 30 Cachorros	15/06/2016	Responde positivamente a las cosquillas

## CAPÍTULO IV.

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

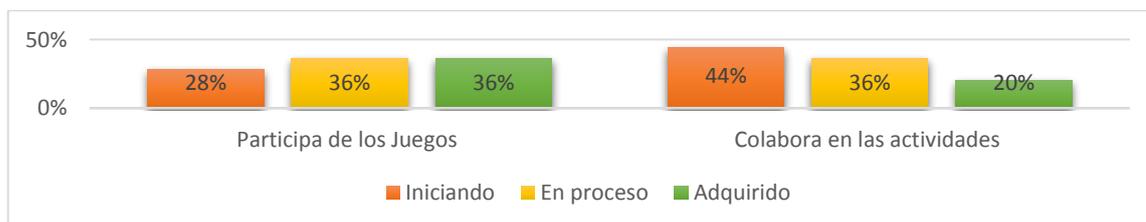
##### 4.1.1. Evaluación de la integración a las actividades lúdicas

**Cuadro N 4.1. Dinamismo en las actividades lúdicas**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Participa de los Juegos	7	28%	9	36%	9	36%	25	100%
Colabora en las actividades	11	44%	9	36%	5	20%	25	100%
Promedio	9	36%	9	36%	7	28%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.1 Dinamismo en las actividades lúdicas**



Fuente: Cuadro N 4.1

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados obtenidos para la evaluación de la integración lúdica en el aspecto del dinamismo fueron los siguientes: Para la participación en los juegos el 28% de los estudiantes se encuentran en el indicador de logro iniciando, el 36% en el indicador de logro en proceso y el mismo porcentaje 36% para el indicador de logro adquirido. En el aspecto del nivel de colaboración en las actividades se encontró que el 44% de los niños y niñas se encuentran en el indicador de logro iniciando, el 36% en proceso y el 20% adquirido.

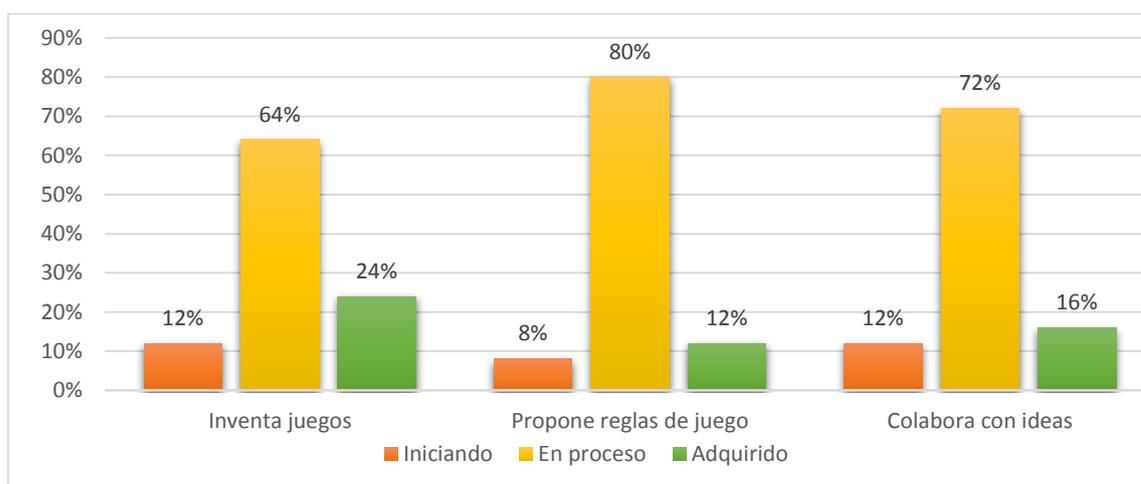
**Interpretación.** - De los resultados obtenidos en el análisis se puede inferir que la participación en los juegos es aceptable, sin embargo, para la colaboración de las actividades casi la mitad de los niños no colaboran.

**Cuadro N 4.2. Creatividad en las actividades lúdicas**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inventa juegos	3	12%	16	64%	6	24%	25	100%
Propone reglas de juego	2	8%	20	80%	3	12%	25	100%
Colabora con ideas	3	12%	18	72%	4	16%	25	100%
Promedio	2,67	10,68%	18	72%	4,33	17,32%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.2. Creatividad en las actividades lúdicas**



Fuente: Cuadro N 4.2

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-**En la integración lúdica relacionada con la creatividad los resultados obtenidos son los siguientes: Para la capacidad de inventar juegos el 12% de los niños se encuentran en el indicador de logro iniciando, el 64% en proceso y el 12% en el indicador de logro adquirido; para la capacidad de proponer reglas de juego el 8% de los niños están iniciando, el 80% en proceso y el 12% adquirido, finalmente en la capacidad de colaborar con ideas el 12% de los niños y niñas se encuentra en el indicador de logro iniciando, el 72% en proceso y el 16% adquirido.

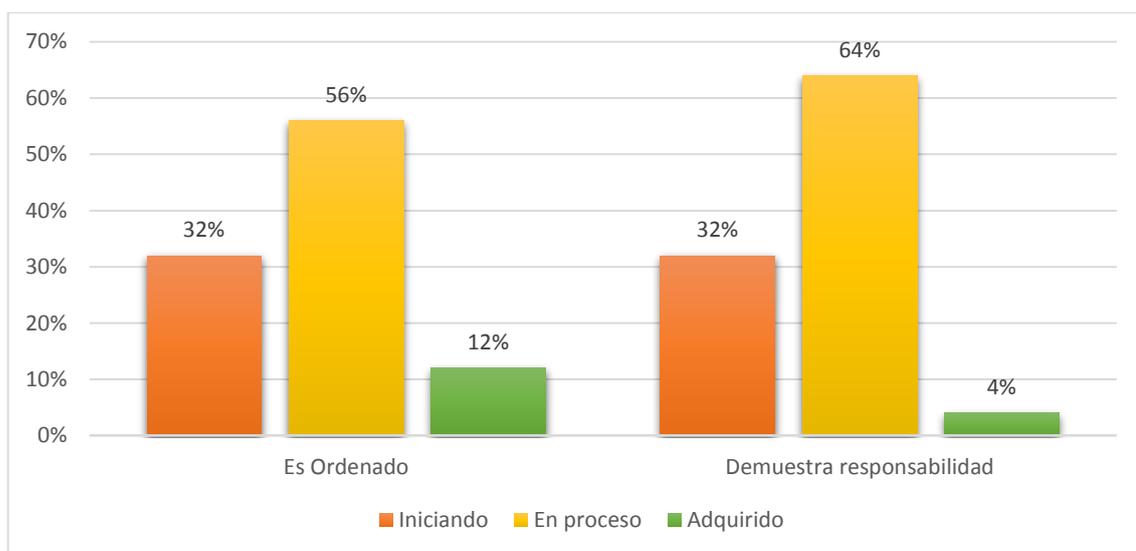
**Interpretación.-** De los datos obtenidos se observa que la mayoría de niños y niñas como era de esperarse demuestran un alto grado de creatividad, sin embargo estos rasgos están dispersos encontrándose el mayor porcentaje en el indicador de logro en proceso, por lo que es importante consolidarlos.

**Cuadro N 4.3. Autonomía en las actividades lúdicas**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Es Ordenado	8	32%	14	56%	3	12%	25	100%
Demuestra responsabilidad	8	32%	16	64%	1	4%	25	100%
Promedio	8	32%	15	60%	2	8%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.3. Autonomía en las actividades lúdicas**



Fuente: Cuadro N 4.3

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-**En la integración lúdica la capacidad de autonomía que demuestran los niños y niñas a rojo los siguientes resultados: Para la capacidad de ser ordenado el 32% está iniciando, el 56% en proceso y el 12% adquirido; en la capacidad de demostrar responsabilidad, el 32% de los niños están iniciando, el 64% se encuentran en proceso y el 4% adquirido.

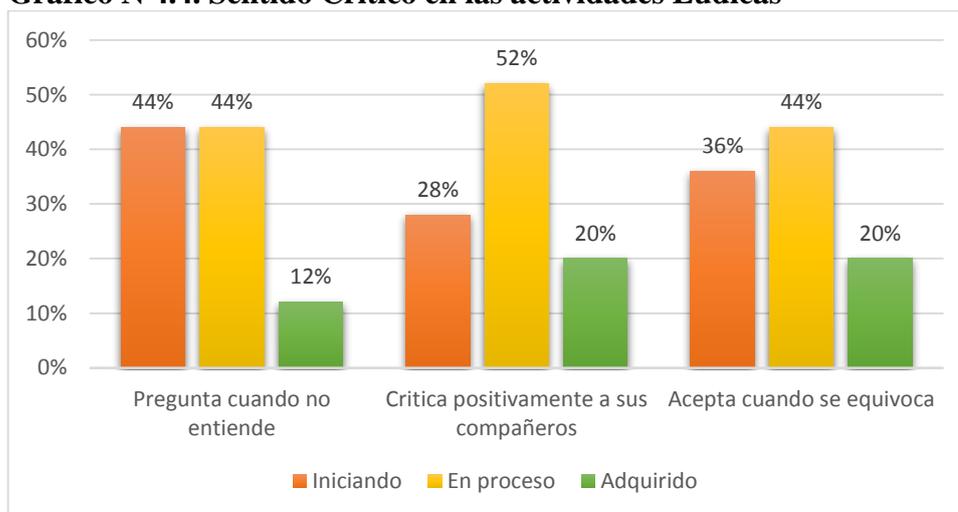
**Interpretación.-**En esta categoría para la integración lúdica a través de la autonomía se consideraron dos factores, en primer lugar la capacidad de ser ordenados, en la que se establece que más de la mitad de los niños se encuentran en el indicador de logro en proceso el segundo factor que se refiere a la capacidad de demostrar responsabilidad, en el que se establece que los niños y niñas están en proceso de asumir las actividades con responsabilidad.

**Cuadro N 4.4. Sentido Crítico en las actividades Lúdicas**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Pregunta cuando no entiende	11	44%	11	44%	3	12%	25	100%
Crítica positivamente a sus compañeros	7	28%	13	52%	5	20%	25	100%
Acepta cuando se equivoca	9	36%	11	44%	5	20%	25	100%
Promedio	9	36%	11,6	46,4%	4,33	17,33%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.4. Sentido Crítico en las actividades Lúdicas**



Fuente: Cuadro N 4.4

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Sobre el sentido crítico como parte de la integración lúdica, los resultados obtenidos de la observación fueron los siguientes: Sobre la capacidad de preguntar cuando no entiende, el 44% de los niños se encuentra en el nivel de iniciando, en el mismo porcentaje para el indicador de logra en proceso y 12% para el indicador de logro adquirido; en la capacidad de Criticar positivamente a sus compañeros el 28% en iniciando, 52% en proceso y 20% en el indicador de logro adquirido; para la capacidad de aceptar cuando se equivocan el 36% está iniciando, el 44% en proceso y el 20% adquirido.

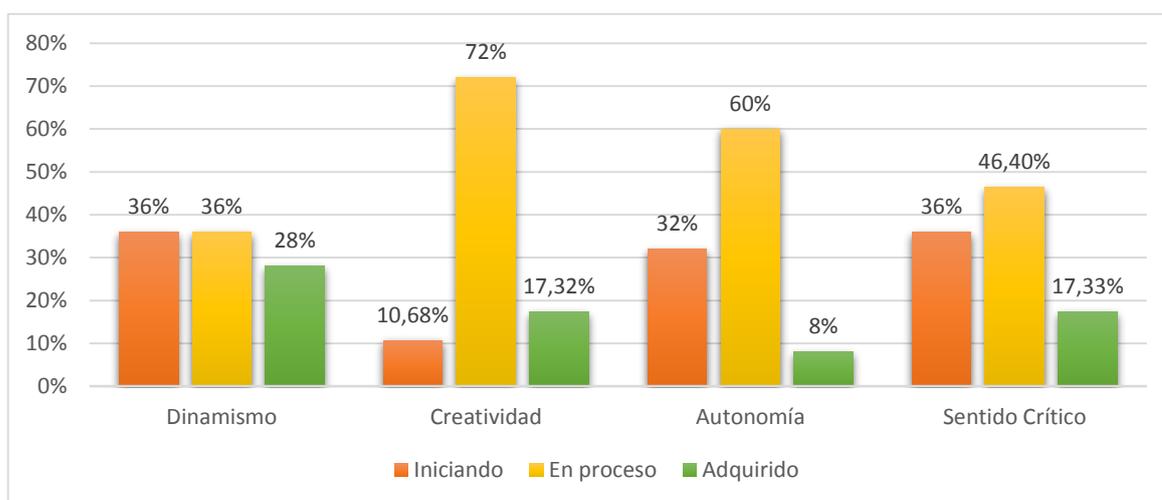
**Interpretación.-** De acuerdo a los resultados, se puede afirmar que los niños y niñas, tienen algo más desarrollo en el sentido crítico que en los otros indicadores en relación con las actividades lúdicas, siendo que la mayoría de los porcentajes se encuentran repartidos entre los indicadores de logro iniciando y en proceso, sin embargo para el indicador de logro adquirido los porcentajes son bajos.

**Cuadro N 4.5. Promedio de integración en las actividades lúdicas**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Dinamismo	9	36%	9	36%	7	28%	25	100%
Creatividad	2,67	10,68%	18	72%	4,33	17,32%	25	100%
Autonomía	8	32%	15	60%	2	8%	25	100%
Sentido Crítico	9	36%	11,6	46,4%	4,33	17,33%	25	100%
Promedio	7,17	28,7%	13,4	53,6%	4,43	17,72%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.5 Promedio de integración en las actividades lúdicas**



Fuente: Cuadro N 4.5

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados promedio de la integración de la lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del sub nivel 2 de educación general básica de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”son los siguientes: para el indicador de dinamismo el 36% iniciando, el 36% en proceso y el 28% adquirido; en creatividad el 10.68% iniciando, el 72%en proceso y 17,32% adquirido; en autonomía se demostró que el 32% de los niños y niñas se encuentran en el indicador de logro iniciando, el60% en proceso y el 8% adquirido; para el sentido crítico el 36% iniciando, 46,40% en proceso, y el 17,33% en el indicador de logro iniciando.

**Interpretación.-** los resultados promedio, obtenidos del análisis y las interpretaciones de los diferentes factores que influyen en la integración de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, se ha demostrado que los mayores porcentajes se encuentran en el indicador de logro en proceso, lo que significa que los niños y niñas deben consolidar estas capacidades con el propósito de contribuir al mejoramiento de la

motricidad gruesa, situación que se logró a través de la aplicación de actividades lúdicas adecuadamente planificadas.

#### 4.1.2. Evaluación inicial de motricidad gruesa

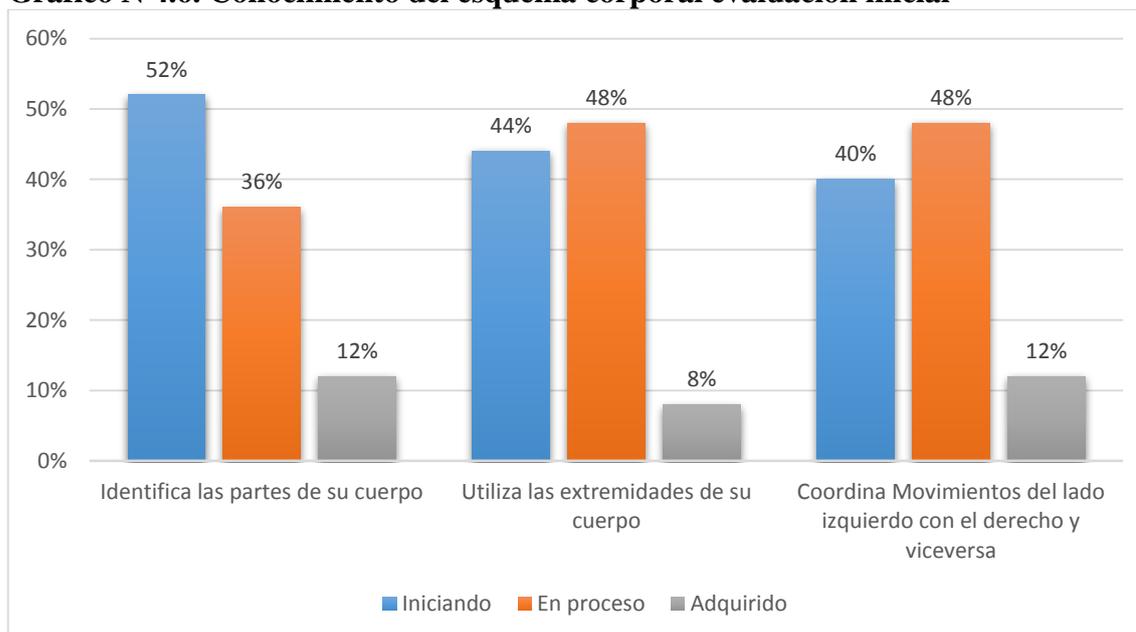
##### 4.1.2.1. Evaluación inicial de la maduración espacial

**Cuadro N 4.6. Conocimiento del esquema corporal evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Identifica las partes de su cuerpo	13	52%	9	36%	3	12%	25	100%
Utiliza las extremidades de su cuerpo	11	44%	12	48%	2	8%	25	100%
Coordina Movimientos del lado izquierdo con el derecho y viceversa	10	40%	12	48%	3	12%	25	100%
Promedio	11,3	45,2%	11	44%	2,7%	10,8%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.6. Conocimiento del esquema corporal evaluación inicial**



Fuente: Cuadro N 4.6

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** En la evaluación inicial, los datos obtenidos para la categoría de maduración espacial, relacionada con el conocimiento corporal fueron los siguientes: para la capacidad de identificar las partes del cuerpo el 52% iniciando, el 36% en proceso y el 12% adquirido; en la capacidad de utilizar las extremidades de su cuerpo el 44% iniciando, el 48% en proceso y el 8% adquirido y para la capacidad de coordinar

movimientos del lado izquierdo con el derecho o viceversa el 40% iniciando, el 48% en proceso y el 12% adquirido.

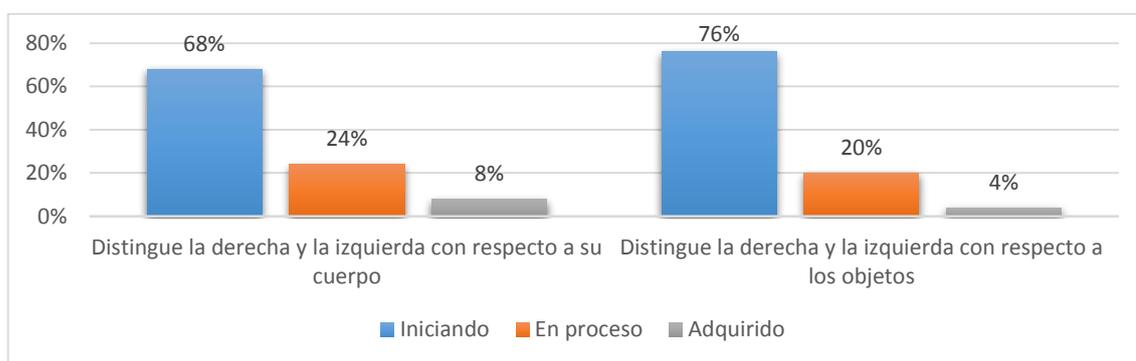
**Interpretación.-** Existe una diferencia sustancial entre la identificación de las partes del cuerpo, con la utilización y la coordinación de los movimientos, sin embargo los tres aspectos están vinculados el conocimiento del propio cuerpo, estas diferencias se manifiestan en los resultados, para el primer aspecto la mitad de los niños y niñas están iniciando el proceso de adquisición esto quiere decir que no identifican con claridad las partes de su cuerpo, en los dos aspecto siguientes, que resultan ser respuestas más automáticas, los porcentajes demuestran ser casi similares para los indicadores de logro en proceso e iniciando, alcanzando entre los dos casi el 90%, mientras que para el indicador de logro adquirido el porcentaje promedio es del 10%.

**Cuadro N 4.7. Desarrollo de la lateralidad evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Distingue la derecha y la izquierda con respecto a su cuerpo	17	68%	6	24%	2	8%	25	100%
Distingue la derecha y la izquierda con respecto a los objetos	19	76%	5	20%	1	4%	25	100%
Promedio	18	72%	5,5	22%	1,5	6%	25	100%

**Elaborado por:**Olfa Narváez Siguencia

**Gráfico N 4.7 Desarrollo de la lateralidad evaluación inicial**



**Fuente:** Cuadro N 4.7

**Elaborado por:**Olfa Narváez Siguencia

**Análisis.-** En el desarrollo de la maduración espacial, considerando la categoría del desarrollo de la lateralidad, los resultados de la evaluación inicial fueron los siguientes: para la capacidad de distinguir la derecha y la izquierda con respecto a su propio cuerpo el 68% de los estudiantes de encuentran iniciando, el 24% en proceso y el 8% lo tienen adquirido, para la capacidad de distinguir la derecha y la izquierda con respecto al objeto el 76% de los niños se encuentra en el indicador de logro iniciando, el 20% en proceso y el 4% adquirido.

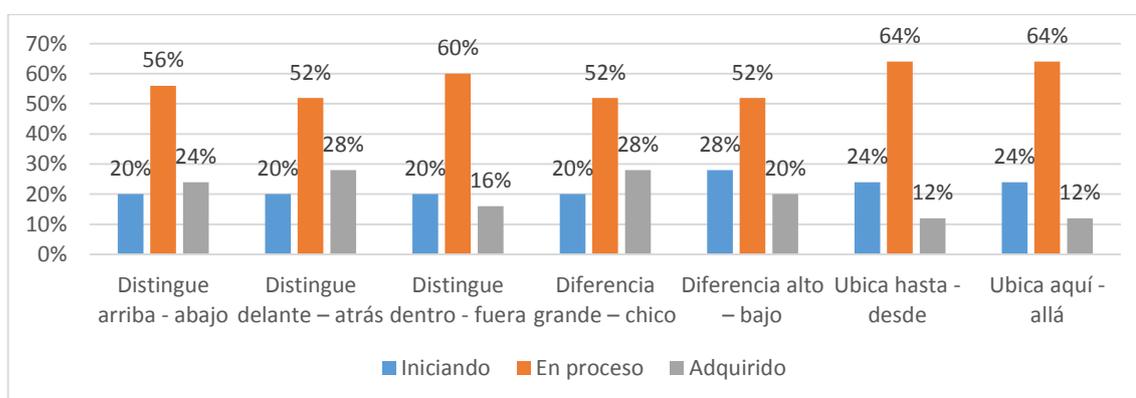
**Interpretación.-** La noción de lateralidad es uno de los factores fundamentales para el aprendizaje de los niños y niñas, pero también es una característica bastante difícil de lograr en los estudiantes, como se observa en los datos de lateralidad para la evaluación inicial tanto la habilidad para diferenciar izquierda y derecha con respecto al cuerpo con respecto a los objetos se encuentra en el indicador de logro iniciando en un alto porcentaje, mientras que para los otros dos indicadores los porcentajes son bastante bajos.

**Cuadro N 4.8 Ubicación espacialmente evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Distingue arriba - abajo	5	20%	14	56%	6	24%	25	100%
Distingue delante – atrás	5	20%	13	52%	7	28%	25	100%
Distingue dentro - fuera	5	20%	16	60%	4	16%	25	100%
Diferencia grande – chico	5	20%	13	52%	7	28%	25	100%
Diferencia alto – bajo	7	28%	13	52%	5	20%	25	100%
Ubica hasta - desde	6	24%	16	64%	3	12%	25	100%
Ubica aquí - allá	6	24%	16	64%	3	12%	25	100%
Promedio	5,6	22,4%	14,4	57,6%	5	20%	25%	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.8 Ubicación espacialmente evaluación inicial**



Fuente: Cuadro N 4.8

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.** - Con respecto al nivel de ubicación espacial observado en la evaluación inicial los resultados son los siguientes, se han analizado siete indicadores en los cuales se establece que los niños se ubican entre el 24% y el 20% para el indicador de logro iniciando, entre el 64% y el 56% para el indicador de logro en proceso y entre el 24% y el 16% para el indicador de logro adquirido.

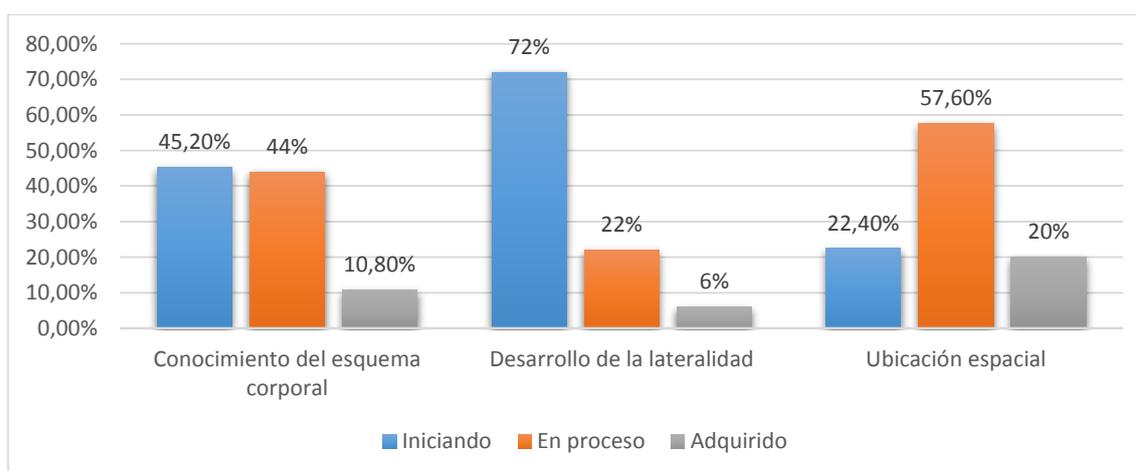
**Interpretación.**- De los resultados obtenidos en el análisis precedente se establece que el mayor porcentaje de niños y niñas se encuentran en el indicador de logro en proceso, lo que indica que los procesos de ubicación espacial no están consolidadas, sin embargo es importante considerar que los porcentajes de indicador de logro iniciando son relativamente los mismos para cada una de las capacidades propuestas, mientras que los indicadores de logro adquiridas en cinco de ellas los porcentajes son similares existiendo una diferencia significativa con los dos de ubicación más compleja en los que los porcentajes son bajos.

**Cuadro N 4.9 Promedio de la evaluación inicial de maduración espacial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Conocimiento del esquema corporal	11,3	45,2%	11	44%	2,7	10,8%	25	100%
Desarrollo de la lateralidad	18	72%	5,5	22%	1,5	6%	25	100%
Ubicación espacial	5,6	22,4%	14,4	57,6%	5	20%	25	100%
Promedio	11,7	46,8%	10,3	41,2%	3,06	12,3%	25	100%

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.9 Promedio de la evaluación inicial de maduración espacial**



**Fuente:** Cuadro N 4.9

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados promedio de la variable de la maduración espacial fueron los siguientes: Para la categoría de esquema corporal el 45,20% de los estudiantes se encuentran en el indicador de logro iniciando, el 44% en proceso y el 10,80% en adquirido; para el desarrollo de la lateralidad los resultados promedios alcanzados fueron 72% iniciando, el 22% en proceso y el 6% en el indicador de logro adquirido; para la ubicación espacial el 22,40% iniciando, el 57,60% en proceso y el 20% adquirido.

**Interpretación.-** Para la variable de maduración espacial los datos obtenidos son bastante heterogéneos, se observa que en ninguno de los casos existe un importante porcentaje de indicador de logro adquirido, los indicadores de logro iniciando predominan en las categorías de conocimiento del esquema corporal y desarrollo de la lateralidad, sin embargo, para la ubicación espacial predomina el indicador de logro en proceso.

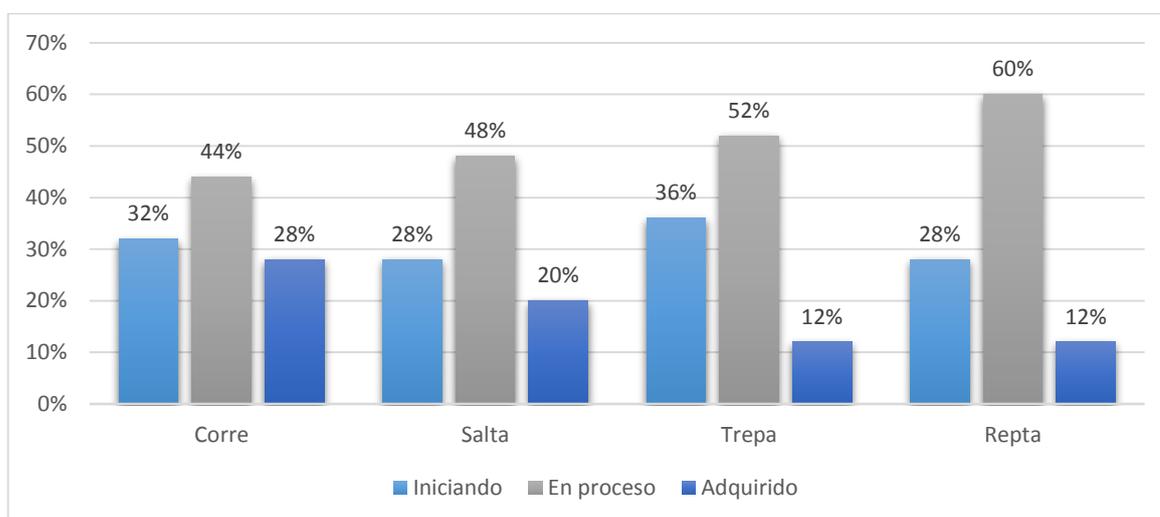
#### 4.1.2.2. Evaluación inicial de la coordinación dinámica

**Cuadro N 4.10 Coordinación corporal evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Corre	8	32%	11	44%	7	28%	25	100%
Salta	7	28%	12	48%	5	20%	25	100%
Trepa	9	36%	13	52%	3	12%	25	100%
Repta	7	28%	15	60%	3	12%	25	100%
Promedio	7,7	30,8%	12,8	51,2%	4,5	18%	25	100%

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.10. Coordinación corporal evaluación inicial**



**Fuente:** Cuadro N 4.10

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.** - En la evaluación Inicial para la coordinación corporal se obtuvieron los siguientes resultados: se plantearon cuatro actividades correr, saltar, trepar y reptar, encontrándose que el porcentaje de niños y niñas que se encuentran en el indicador de logro en proceso, esta entre el 60% y el 44%; en el indicador de logro iniciando entre el 36% y 28%, para el indicador de logro adquirido entre 28% y 12%.

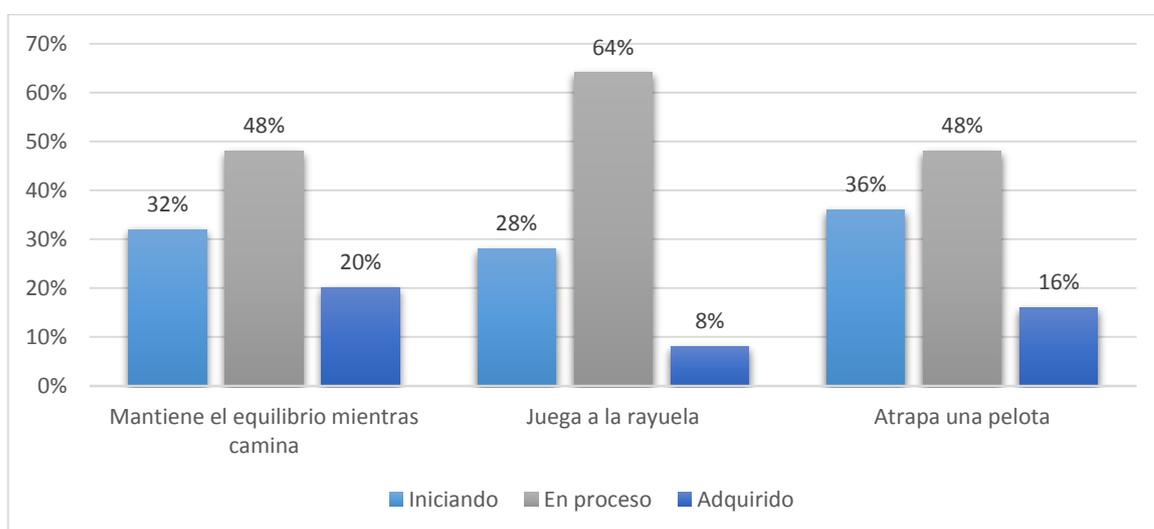
**Interpretación.** -Los resultados para la variable de coordinación dinámica considerando la coordinación corporal se observa que el mayor porcentaje de niños y niñas se encuentran en el indicador de logro en proceso, seguido del indicador de logro iniciando, los porcentajes para el indicador de logro adquirido en trepar y reptar son los más bajos.

**Cuadro N 4.11 Equilibrio dinámico evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Mantiene el equilibrio mientras camina	8	32%	12	48%	5	20%	25	100%
Juega a la rayuela	7	28%	16	64%	2	8%	25	100%
Atrapa una pelota	9	36%	12	48%	4	16%	25	100%
Promedio	8	32%	13,3	53,2%	3,7	14,8%	25	100%

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.11 Equilibrio dinámico evaluación inicial**



**Fuente:** Cuadro N 4.11

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados de la observación realizada considerando el equilibrio dinámico fueron los siguientes: para la capacidad de mantener el equilibrio mientras camina el 32% iniciando, el 48% en proceso y el 20% adquirido, para la práctica del juego de rayuela el 28% iniciando, el 64% en proceso y el 8% adquirido, en la capacidad de atrapar la pelota el 36% iniciando, el 48% en proceso y el 16% adquirido.

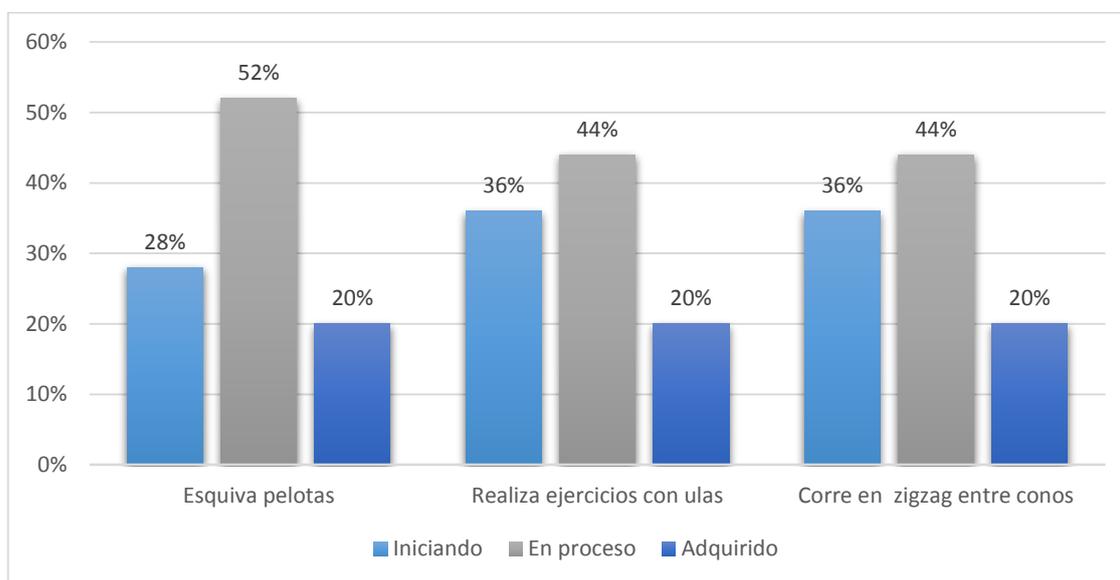
**Interpretación.-** Como se desprende del análisis el mayor porcentaje de niños y niñas se encuentran en el indicador de logro en proceso, seguido del indicador de logro iniciando y en diversos porcentajes inferiores al 20% en el indicador de logro adquirido lo que significa que el equilibrio dinámico no está consolidado.

**Cuadro N 4.12 Coordinación Viso-motora evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Esquiva pelotas	7	28%	13	52%	5	20%	25	100%
Realiza ejercicios con ulas	9	36%	11	44%	5	20%	25	100%
Corre en zigzag entre conos	9	36%	11	44%	5	20%	25	100%
Promedio	8,33	33,32%	11,67	46,68%	5	20%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.12. Coordinación Viso-motora evaluación inicial**



Fuente: Cuadro N 4.12

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Sobre la coordinación visomotora , los resultados obtenidos en la evaluación inicial fueron los siguientes: Para la habilidad de esquivar pelotas el 28% de los niños en el indicador de logro iniciando, 52% en proceso y 20% adquirido,, en la realización de ejercicios con ulas el 36% iniciando, el 44% en proceso y el 20% adquirido; y para la habilidad de correr en zigzag entre conos el 36% iniciando, 44% en proceso, 20% en el indicador de logro adquirido.

**Interpretación.-** La coordinación visomotora de acuerdo a los resultados obtenidos se presenta en mayor porcentaje en el indicador de logro en proceso, en segundo lugar se

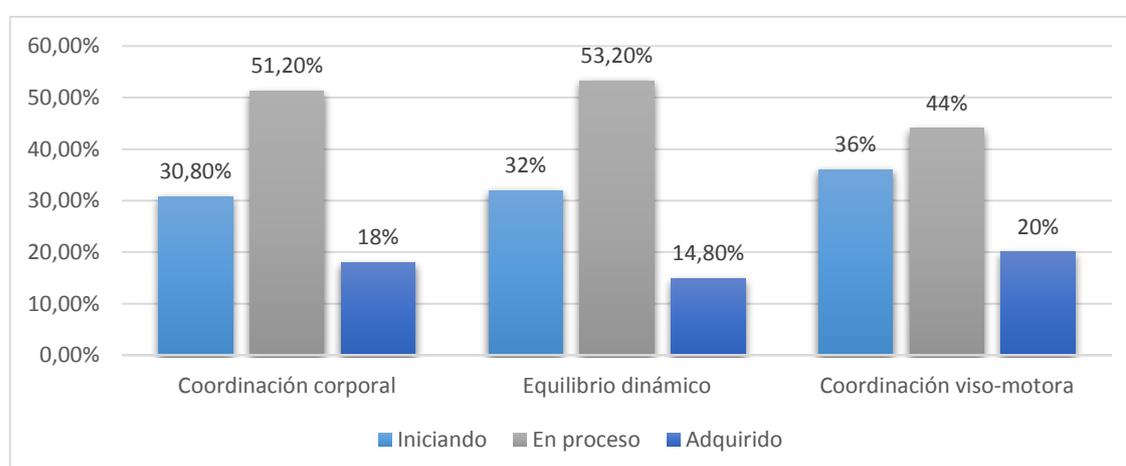
encuentra el indicador de logro iniciando y para el indicador de logro adquirido los porcentajes son los mismos en las tres actividades.

**Cuadro N 4.13 Promedio de la evaluación inicial de la coordinación dinámica**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Coordinación corporal	7,7	30,8%	12,8	51,2%	4,5	18%	25	100%
Equilibrio dinámico	8	32%	13,3	53,2%	3,7	14,8%	25	100%
Coordinación viso-motora	9	36%	11	44%	5	20%	25	100%
Promedio	8,2	32,8%	12,4	49,6%	4,4	17,6%	25	100%

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.13 Promedio de la evaluación inicial de la coordinación dinámica**



**Fuente:** Cuadro N 4.13

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados promedios de la coordinación dinámica en la evaluación inicial son los siguientes: Para la coordinación corporal 30,80% en el indicador de logro iniciando, 51,20% para el indicador de logro en proceso y 18% para el indicador de logro adquirido; para el equilibrio dinámico el 32% se encuentra en el indicador de logro iniciando, el 53,20% en el indicador de logro en proceso y 14,80% en el indicador de logro adquirido; finalmente en la coordinación viso-motora los resultados promedio fueron 36% en el indicador de logro iniciando, 44% en el indicador de logro en proceso y 20% para el indicador de logro adquirido.

**Interpretación.** -Los resultados del análisis de la variable de coordinación dinámica reflejan que el mayor porcentaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa Víctor Hugo Abad Muñoz se encuentran en el indicador de logro en proceso, seguido por el indicador

de logro iniciando, lo que significa que la mayoría de estudiantes requieren consolidar la coordinación dinámica.

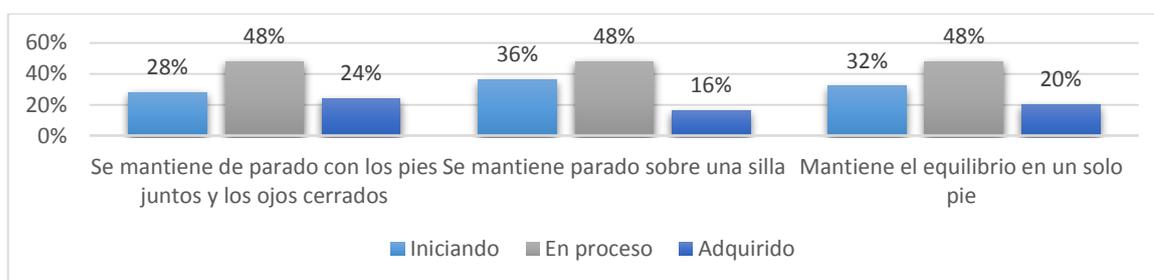
#### 4.1.2.3. Evaluación Inicial de la coordinación Estática

**Cuadro N 4.14. Equilibrio estático evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Se mantiene de parado con los pies juntos y los ojos cerrados	7	28%	12	48%	6	24%	25	100%
Se mantiene parado sobre una silla	9	36%	12	48%	4	16%	25	100%
Mantiene el equilibrio en un solo pie	8	32%	12	48%	5	20%	25	100%
Promedio	8	32%	12%	48%	5	20%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.14 Equilibrio estático evaluación inicial**



Fuente: Cuadro N 4.14

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** De la observación realizada sobre la coordinación estática, considerando la categoría del equilibrio estático se han obtenido los siguientes resultados: se mantiene parado con los pies juntos y los ojos cerrados 28% en el indicador de logro iniciando, 48% en el indicador de logro en proceso y 24% en el indicador de logro adquirido, para la habilidad de mantenerse parado sobre una silla el 36% en el indicador de logro iniciando, el 48% en el indicador de logro en proceso y 16% en el indicador de logro adquirido; finalmente para la capacidad de mantener el equilibrio en un solo pie el 32% se encuentra en el indicador de logro iniciando, el 48% en el indicador de logro en proceso y el 20% en el indicador de logro adquirido.

**Interpretación.-** Del análisis de la evaluación inicial del equilibrio estático se establece que cerca de la mitad de niños y niñas se encuentre en el indicador de logro en proceso, por otro lado un porcentaje importante de los niños y niñas evaluados se encuentran en el

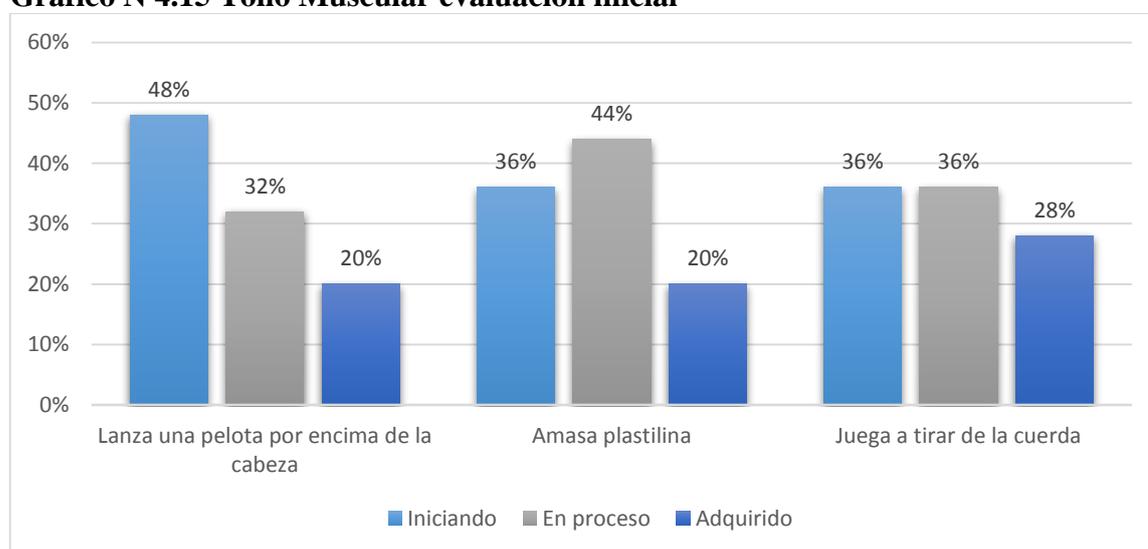
indicador de logro iniciando y un porcentaje que varía entre el 24% y el 20% se ubican en el indicador de logro adquirido.

**Cuadro N 4.15. Tono Muscular evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Lanza una pelota por encima de la cabeza	12	48%	8	32%	5	20%	25	100%
Amasa plastilina	9	36%	11	44%	5	20%	25	100%
Juega a tirar de la cuerda	9	36%	9	36%	7	28%	25	100%
Promedio	10	40%	9,3	37,3%	5,7	22,77	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Siguencia

**Grafico N 4.15 Tono Muscular evaluación inicial**



Fuente: Cuadro N 4.15

Elaborado por:Olfa Narváez Siguencia

**Análisis.** - Los resultados obtenidos de la evaluación inicial del tono muscular son los siguientes: el 48% iniciando, el 32% en proceso y el 20% adquirido; para la capacidad de amasar plastilina el 36% iniciando, 44% en proceso y 20% adquirido: finalmente la capacidad de jugar a tirar la cuerda el 36% iniciando, el 36% en proceso y el 28% adquirido.

**Interpretación.**- La evaluación inicial del tono muscular indica heterogeneidad en los resultados, la primera actividad resulto bastante compleja de realizar por parte de los niños, en la segunda actividad se observó mayor capacidad de trabajo, sin embargo existen un importante porcentaje de niños y niñas que no lo hacen adecuadamente, para la tercera capacidad se puede decir que los resultados reflejan un alto porcentaje de niños que se están en el indicador de logro inicial y el indicador de logro en proceso, pero

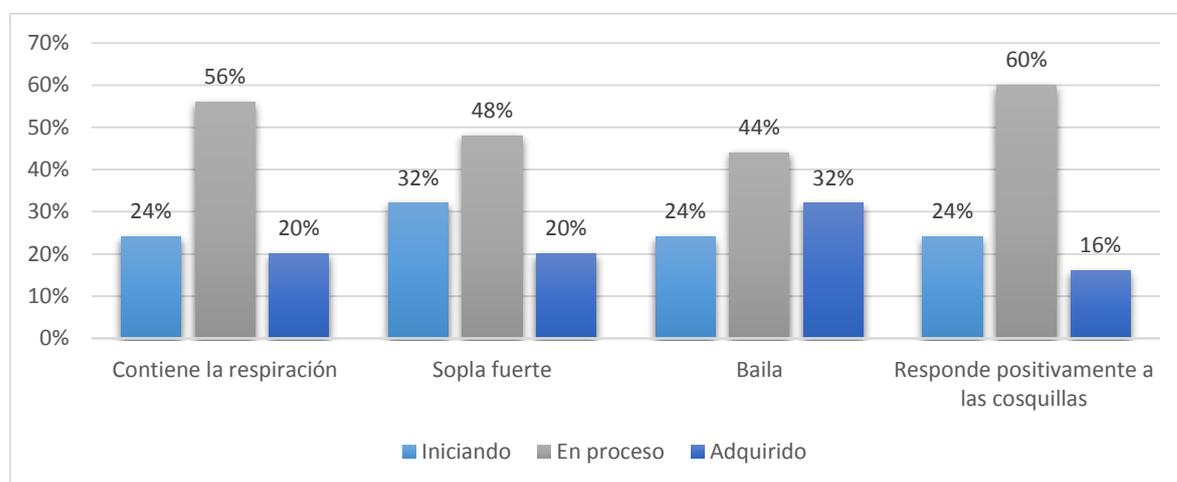
también existe un número considerable de niños y niñas que se ubican en el indicador de logro adquirido.

**Cuadro N 4.16. Respiración y relajación evaluación inicial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Contiene la respiración	6	24%	14	56%	5	20%	25	100%
Sopla fuerte	8	32%	12	48%	5	20%	25	100%
Baila	6	24%	11	44%	8	32%	25	100%
Responde positivamente a las cosquillas	6	24%	15	60%	4	16%	25	100%
Promedio	6,5	26%	13	52%	5,5	22%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.16 Respiración y relajación evaluación inicial**



Fuente: Cuadro N 4.16

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados obtenidos en la evaluación inicial vinculada a la respiración y relajación fueron los siguientes: para la actividad contiene la respiración el 24% de los niños y niñas se encuentran en el indicador de logro iniciando, el 56% en proceso y 20% en adquirido; para la capacidad de soplar fuerte el 32% iniciando, el 48% en proceso y el 20% adquirido; para la capacidad de bailar el 24% iniciando, 44% en proceso y 32% adquirido, finalmente para la capacidad de responder positivamente a las cosquillas el 24% iniciando, el 60% en proceso y el 16% adquirido.

**Interpretación.-** Como se puede deducir del análisis realizado, el mayor porcentaje de niños y niñas se ubican en el indicador de logro en proceso para todas las actividades propuestas, en el indicador de logro iniciando los resultados indican que aproximadamente la cuarta parte de los estudiantes carecen de habilidades para este

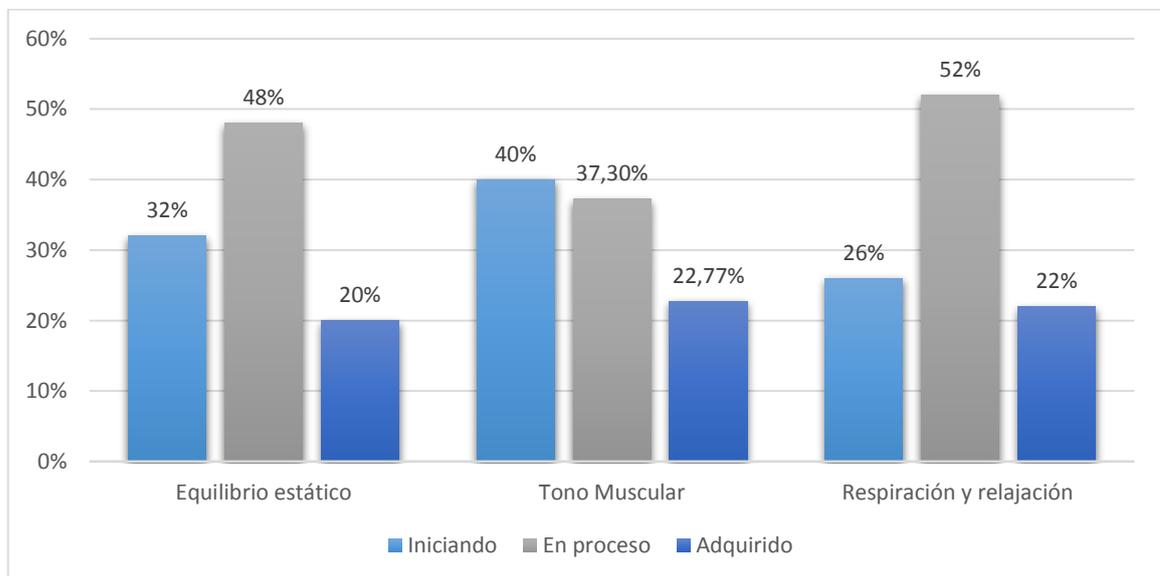
proceso y finalmente para el indicador de logro adquirido existe un porcentaje importante de niños y niñas que ya han consolidado el proceso

**Cuadro N 4.17 Promedio de la evaluación inicial de la coordinación estática**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Equilibrio estático	8	32%	12	48%	5	20%	25	100%
Tono Muscular	10	40%	9,3	37,3%	5,7	22,77%	25	100%
Respiración y relajación	6,5	26%	13	52%	5,5	22%	25	100%
Promedio	8,2	32,8%	11,4	45,6%	5,4	21,6%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Gráfico N 4.17 Promedio de la evaluación inicial de la coordinación estática**



Fuente: Cuadro N 4.17

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados promedios obtenidos para la evaluación inicial de la coordinación estática, fueron los siguientes: para el equilibrio estático 32% iniciando, 48% en proceso y 20% adquirido, en el tono muscular el 40% iniciando, el 37,30% en proceso y el 22,77% adquirido; finalmente para la respiración estática el 26% iniciando, el 52% en proceso y el 22% adquirido.

**Interpretación.-** Como se puede apreciar en la tabla de resumen y en el gráfico precedentes los porcentajes tienden ser mayores en el indicador de logro en proceso, mientras que los porcentajes de los indicadores de logro iniciando son bastante altos, a

pesar de que los indicadores de logro adquirido son bajos, para este caso son superiores a los de las otras dos categorías.

### 4.1.3. Evaluación final de motricidad Gruesa

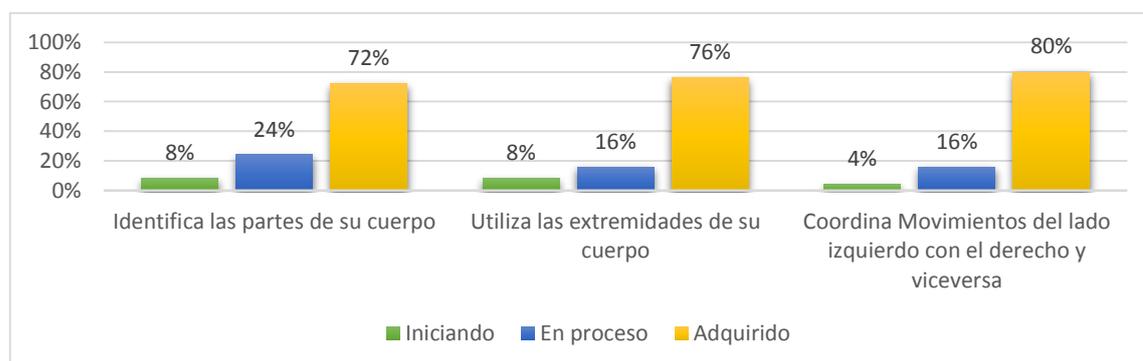
#### 4.1.3.1. Evaluación final de la maduración espacial

**Cuadro N 4.18. Conocimiento del esquema corporal evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Identifica las partes de su cuerpo	2	8%	5	24%	18	72%	25	100%
Utiliza las extremidades de su cuerpo	2	8%	4	16%	19	76%	25	100%
Coordina Movimientos del lado izquierdo con el derecho y viceversa	1	4%	4	16%	20	80%	25	100%
Promedio	1,7	6,8%	4,3	17,2%	19	76%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.18. Coordinación del esquema corporal evaluación final**



Fuente: Cuadro N 4.18

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados de la maduración espacial relacionada con el esquema corporal en la evaluación final fueron los siguientes para la capacidad de identificar las partes del cuerpo 8% iniciando, 24% en proceso y 72% en el indicador de logro adquirido; en la capacidad de utilizar las extremidades del cuerpo 8% iniciando 16% en proceso y 76% en el indicador de logro adquirido; finalmente en la capacidad de coordinar los movimientos del lado izquierdo con el lado derecho y viceversa los resultados alcanzados fueron 4% iniciando, 16% en proceso y el 80% adquirido.

**Interpretación.-** De acuerdo a los resultados del análisis se puede observar que en las tres actividades los niños y niñas han desarrollado sus capacidades motrices gruesas de

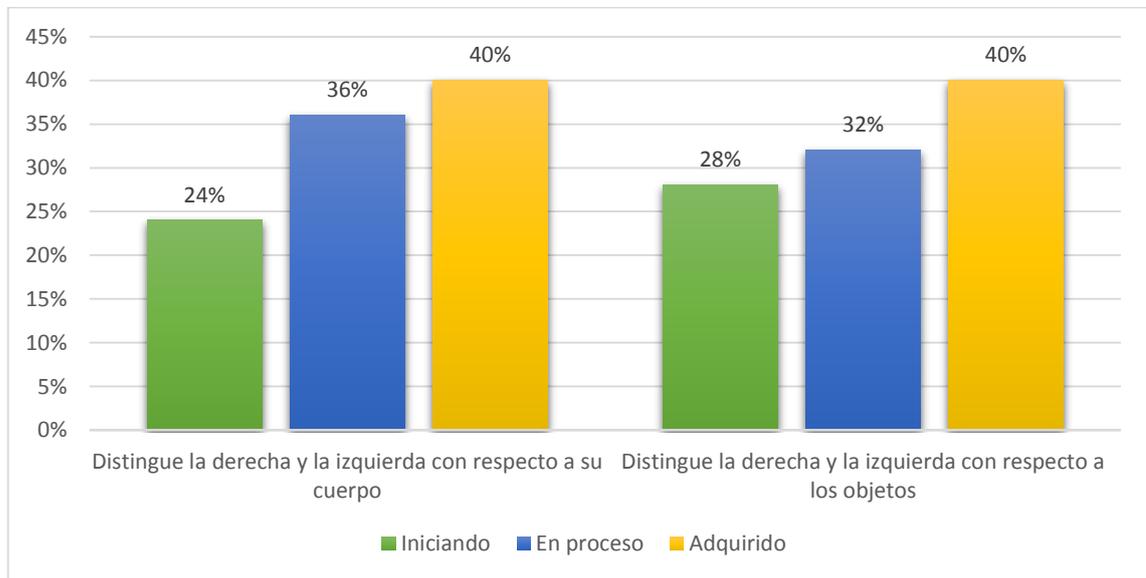
esquema corporal, luego de la aplicación de las actividades lúdicas, los porcentajes para los indicadores de logro iniciando y en proceso son bastante bajos.

**Cuadro N 4.19. Desarrollo de la lateralidad evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Distingue la derecha y la izquierda con respecto a su cuerpo	6	24%	9	36%	10	40%	25	100%
Distingue la derecha y la izquierda con respecto a los objetos	7	28%	8	32%	10	40%	25	100%
Promedio	6,5	26%	8,5	34%	10	40%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.19 Desarrollo de la lateralidad evaluación final**



Fuente: Cuadro N 4.19

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Para el desarrollo de la lateralidad en la evaluación final los resultados alcanzados fueron los siguientes: en la capacidad de distinguir la derecha de la izquierda en su propio cuerpo el 24% iniciando, 36% en proceso y el 40% en el indicador de logro adquirido; Para la identificación de la derecha y la izquierda con respecto a los objetos el 28% iniciando, el 32% en proceso y el 40% en el indicador de logro adquirido.

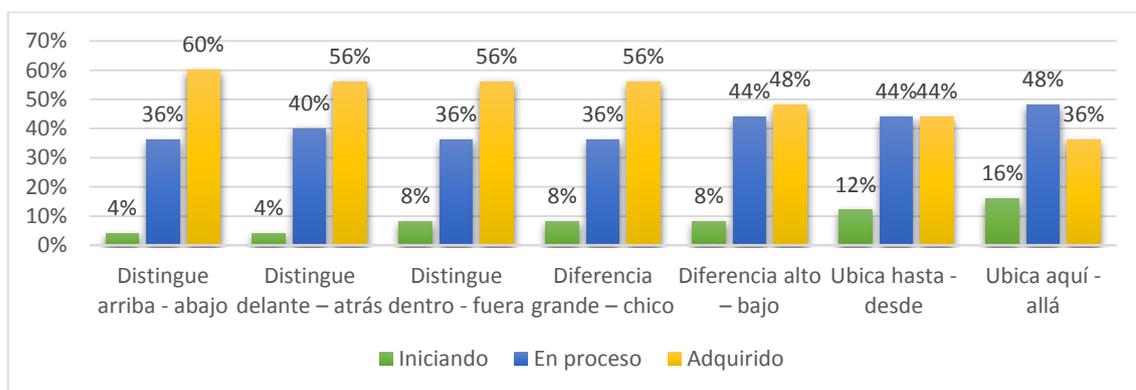
**Interpretación.-** Estos resultados reflejan que un importante porcentaje de niños y niñas han sido capaces de consolidar esta capacidad a través de las actividades lúdicas, sin embargo resulta compleja la adquisición de esta noción básica por lo que es importante continuar trabajando en estas actividades.

**Cuadro N 4.20 Ubicación espacialmente evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Distingue arriba - abajo	1	4%	9	36%	15	60%	25	100%
Distingue delante – atrás	1	4%	10	40%	14	56%	25	100%
Distingue dentro - fuera	2	8%	9	36%	14	56%	25	100%
Diferencia grande – chico	2	8%	9	36%	14	56%	25	100%
Diferencia alto – bajo	2	8%	11	44%	12	48%	25	100%
Ubica hasta - desde	3	12%	11	44%	11	44%	25	100%
Ubica aquí y allá	4	16%	12	48%	9	36%	25	100%
Promedio	2,14	8,6%	10,2	40,4%	12,7	50,9%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Siguencia

**Gráfico N 4.20 Ubicación espacialmente evaluación final**



Fuente: Cuadro N 4.20

Elaborado por:Olfa Narváez Siguencia

**Análisis.-** Con respecto a la evaluación de la Ubicación espacial, de las siete actividades estudiadas para el indicador de logro iniciando los porcentajes se ubican entre el 4% como mínimo y el 16% como máximo valor para las actividades más complejas, sucede algo parecido para el indicador de logro en proceso donde los porcentajes se ubican entre el 36% como porcentaje mínimo y 48% como máximo en la actividad de Ubicar aquí y allá, para el indicador de logro adquirido el porcentaje mínimo es de 36% y el máximo de 60%, encontrándose los porcentajes más bajos en las actividades de Ubicación Hasta – desde y Aquí- allá.

**Interpretación.-** los resultados obtenidos reflejan un importante desarrollo en las capacidades de ubicación de los niños, sin embargo es importante anotar que las

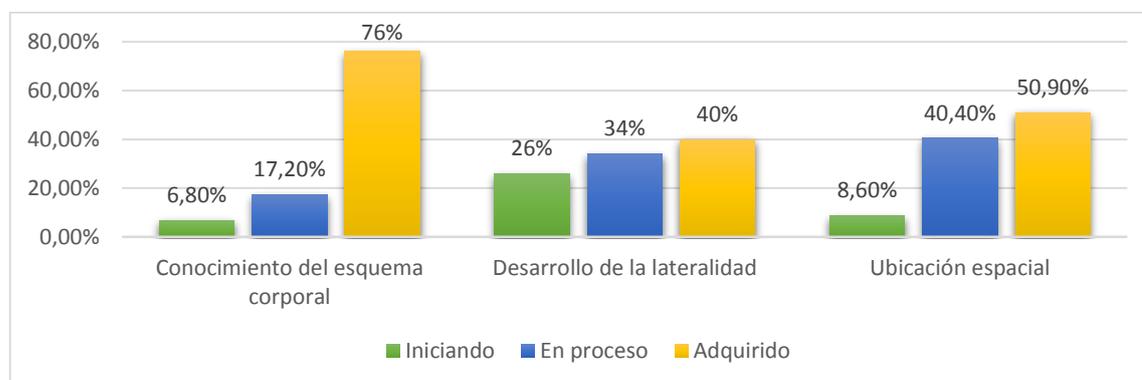
situaciones más subjetivas tiene todavía porcentajes de iniciando y en proceso bastante importantes.

**Cuadro N 4.21 Promedio de la evaluación final de maduración espacial**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Conocimiento del esquema corporal	1,7	6,8 %	4,3	17,2 %	19	76%	25	100 %
Desarrollo de la lateralidad	6,5	26%	8,5	34%	10	40%	25	100 %
Ubicación espacial	2.1 4	8,6 %	10,2	40,4 %	12,7	50,9 %	25	100 %
Promedio	3,4	13,8 %	7,7	30,7 %	13,9	55,6	25	100 %

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Gráfico N 4.21 Promedio de la evaluación final de maduración espacial**



Fuente: Cuadro N 4.21

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados promedios obtenidos en la evaluación final de la maduración espacial son los siguientes para las actividades del conocimiento del esquema corporal 6,80% iniciando, 17,20% en proceso y 76% en el indicador de logro adquirido, en el desarrollo de la lateralidad 26% iniciando, 34% en proceso y 40% adquirido; finalmente en la ubicación espacial el promedio es de 8,60% para iniciando, 40,40% para en proceso y 50,90% en el indicador de logro adquirido.

**Interpretación.-**El análisis de las capacidades de maduración de la coordinación en la evaluación final indica que la mayoría de niños han logrado adquirir estas habilidades a través de las actividades lúdicas, siendo que los porcentajes mayor de adquisición superan el 50%, para el desarrollo de la lateralidad los resultados encontrados los porcentajes más

cercanos en los tres indicadores, para la ubicación espacial el porcentaje de iniciando es bajo y los de en proceso y adquirido están próximos.

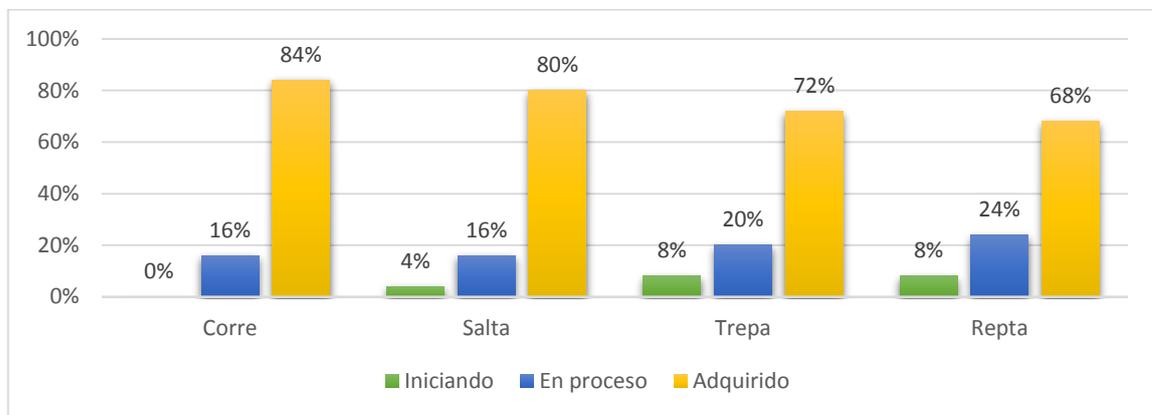
#### 4.1.3.2. Evaluación final de la coordinación Dinámica

**Cuadro N 4.22 Coordinación corporal evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Corre	0	0%	4	16%	21	84%	25	100%
Salta	1	4%	4	16%	20	80%	25	100%
Trepa	2	8%	5	20%	18	72%	25	100%
Repta	2	8%	6	24%	17	68%	25	100%
Promedio	1,25	5%	4,75	19%	19	76%	25	100%

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.22. Coordinación corporal evaluación final**



**Fuente:** Cuadro N 4.22

**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados de la evaluación final en la variable de la coordinación dinámica considerando la categoría de la coordinación corporal fueron los siguientes: para el indicador de logro adquirido en las cuatro categorías propuestas los porcentajes se encuentran entre 68% como valor mínimo y 84% como valor máximo, para el indicador de logro en proceso los resultados fluctúan entre el 16% y el 24% y para el indicador de logro iniciando están entre el 4% y el 8%.

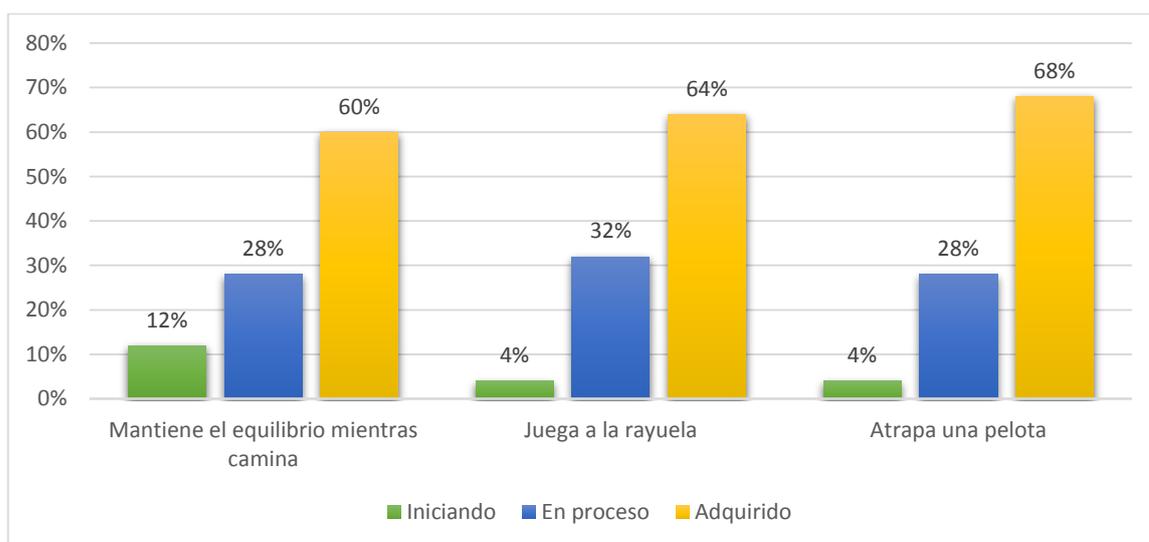
**Interpretación.-** Como se puede deducir del análisis precedente el mayor porcentaje de los estudiantes se encuentran en el indicador de logro adquirido, los porcentajes para el indicador de logro en proceso son bajos y para el indicador de logro iniciando son mínimos incluyendo en la actividad de correr en el que ya no se presentan estableciéndose que las actividades lúdicas han dado un muy buen resultado para la adquisición de estas capacidades de la motricidad gruesa.

**Cuadro N 4.23 Equilibrio dinámico evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Mantiene el equilibrio mientras camina	3	12%	7	28%	15	60%	25	100%
Juega a la rayuela	1	4%	8	32%	16	64%	25	100%
Atrapa una pelota	1	4%	7	28%	17	68%	25	100%
Promedio	1,7	6,7%	7,3	29,3%	16	64%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Gráfico N 4.24 Equilibrio dinámico evaluación final**



Fuente: Cuadro N 4.23

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Análisis.-** Con respecto a los resultados alcanzados en la evaluación final de la coordinación dinámica con respecto a la categoría de equilibrio dinámico los resultados fueron los siguientes: en la capacidades de mantener el equilibrio mientras caminan 12% iniciando, 28% en proceso y 60% adquirido; para la actividad del juego de la rayuela el 4% iniciando, 32% en proceso y 64% adquirido y finalmente para la actividad de atrapar pelotas el 4% iniciando, el 28% en proceso y el 68% adquirido.

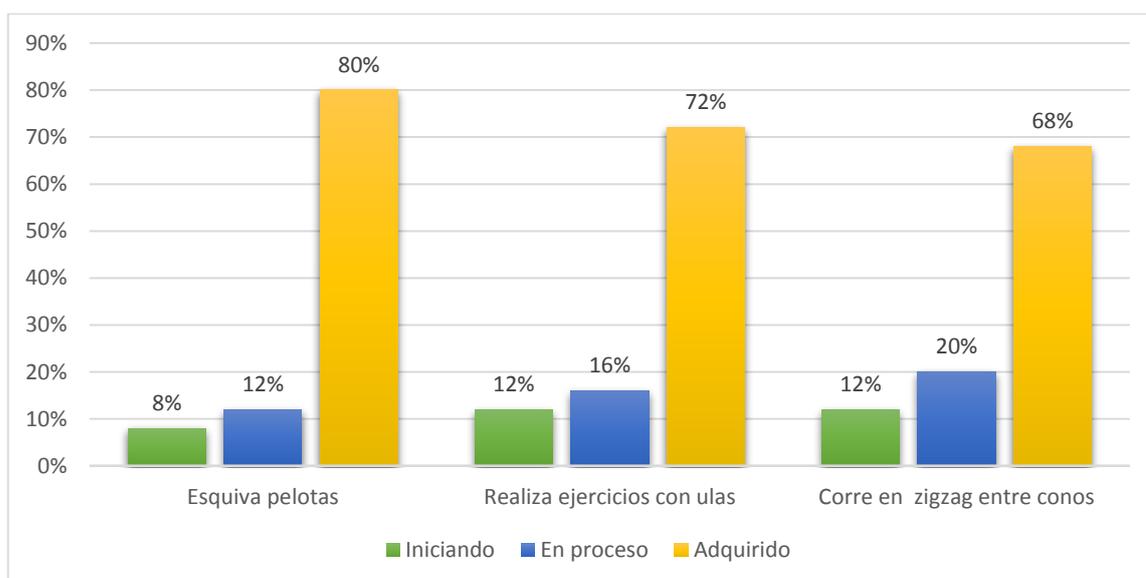
**Interpretación.-** Los resultados obtenidos en la evaluación final del equilibrio dinámico reflejan que el mayor porcentaje de niños y niñas han consolidado estas actividades, existiendo, estableciéndose que menos de la tercera parte se encuentran en proceso y un mínimo porcentaje en el indicador de logro iniciando.

**Cuadro N 4.24 Coordinación Viso-motora evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Esquiva pelotas	2	8%	3	12%	20	80%	25	100%
Realiza ejercicios con ulas	3	12%	4	16%	18	72%	25	100%
Corre en zigzag entre conos	3	12%	5	20%	17	68%	25	100%
Promedio	2,7	10,7%	4	16%	18,3	73,3%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Gráfico N 4.24 Coordinación Viso-motora evaluación final**



Fuente: Cuadro N 4.24

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Análisis.-** Para la coordinación dinámica en la categoría visomotora los resultados obtenidos en la evaluación final son los siguientes; para la capacidad de esquivar pelotas el 8% iniciando, el 12% en proceso y el 80% adquirido; en la capacidad de realizar ejercicios con ulas el 12% iniciando, 16% en proceso y 72% adquirido; finalmente en la capacidad de correr en zig-zag entre conos el 12% iniciando, 20% en proceso y 68% adquirido.

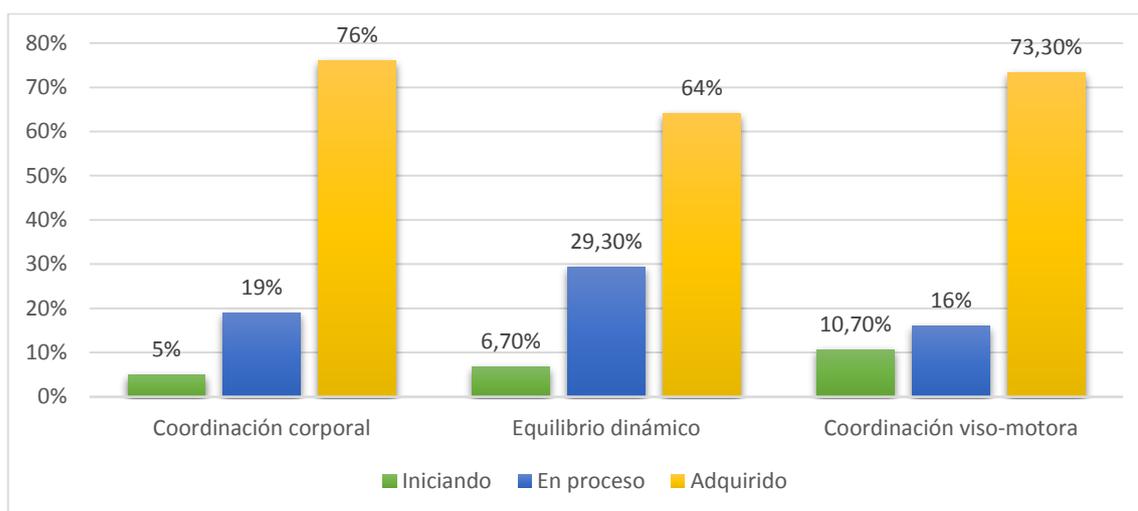
**Interpretación.-** Como se puede apreciar en el análisis precedente los resultados porcentuales del indicador de logro adquirido alcanzan un alto nivel en relación a la evaluación inicial, encontrándose todavía un pequeño porcentaje de niños y niñas que se encuentran en los indicadores de logro Iniciando y en proceso.

**Cuadro N 4.25 Promedio de la evaluación final de la coordinación dinámica**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Coordinación corporal	1,25	5%	4,75	19%	19	76%	25	100%
Equilibrio dinámico	1,7	6,7%	7,3	29,3%	16	64%	25	100%
Coordinación viso-motora	2,7	10,7%	4	16%	18,3	73,3%	25	100%
Promedio	1,9	7,5%	5,35	21,43%	17,76%	71,07	25	100%

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Gráfico N 4.25 Promedio de la evaluación final de la coordinación dinámica**



Fuente: Cuadro N 4.25

Elaborado por:Olfa Narvárez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados obtenidos de la evaluación final para la categoría de la coordinación dinámica son los siguientes: en la coordinación espacial el 5% de los niños y niñas se encuentran en el indicador de logro iniciando, el 19% en proceso y se alcanzó el 76% para el indicador de logro adquirido; en el equilibrio dinámico el 6,70% iniciando, el 29,30% en proceso y el 64% adquirido; finalmente en las actividades de coordinación viso-motora el 10,70% iniciando, el 16% en proceso y el 73,30% en el indicador de logro adquirido.

**Interpretación.** -Como resultado del análisis de la evaluación final en la coordinación dinámica se puede asegurar que la mayoría de niños y niñas, por efecto de la aplicación de las actividades lúdicas han logrado consolidar este tipo de destrezas motrices gruesa, sin embargo, es importante hacer notar que todavía existen un importante número de niños que se encuentran en proceso e iniciando, sobre todo en la coordinación viso-motora.

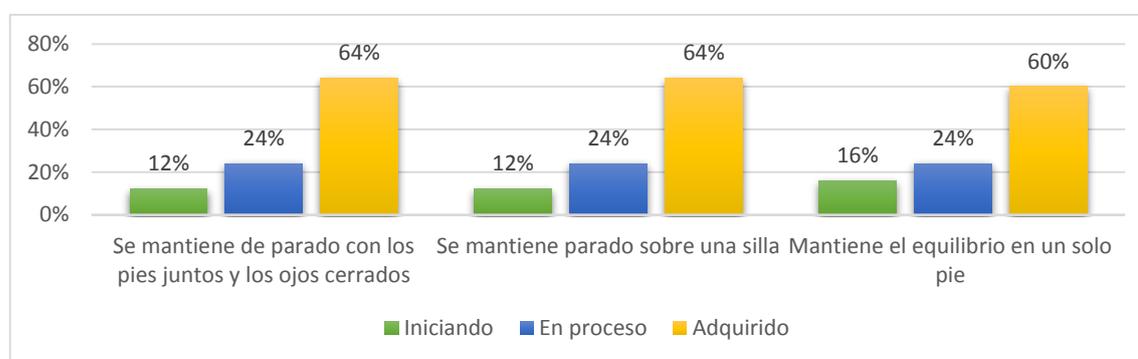
### 4.1.3.3. Evaluación final de la coordinación Estática

**Cuadro N 4.26. Equilibrio estático evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Se mantiene de parado con los pies juntos y los ojos cerrados	3	12%	6	24%	16	64%	25	100%
Se mantiene parado sobre una silla	3	12%	6	24%	16	64%	25	100%
Mantiene el equilibrio en un solo pie	4	16%	6	24%	15	60%	25	100%
Promedio	3,33	13,3%	6	24%	15,7	62,8%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.26. Equilibrio estático evaluación final**



Fuente: Cuadro N 4.26

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** para la evaluación final de la coordinación estática, considerando la categoría del equilibrio estático se obtuvieron los siguientes resultados para la actividad de mantenerse parado con los pies juntos y los ojos cerrados, el 12% de los niños y niñas se encuentran en el indicador de logro iniciando, el 24% en proceso y el 64% adquirido; para la capacidad de mantenerse parado sobre una silla 12% iniciando, 24% en proceso y 64% adquirido; finalmente para la capacidad de mantener el equilibrio en un solo pie, 16% iniciando, 24% en proceso y 60% adquirido.

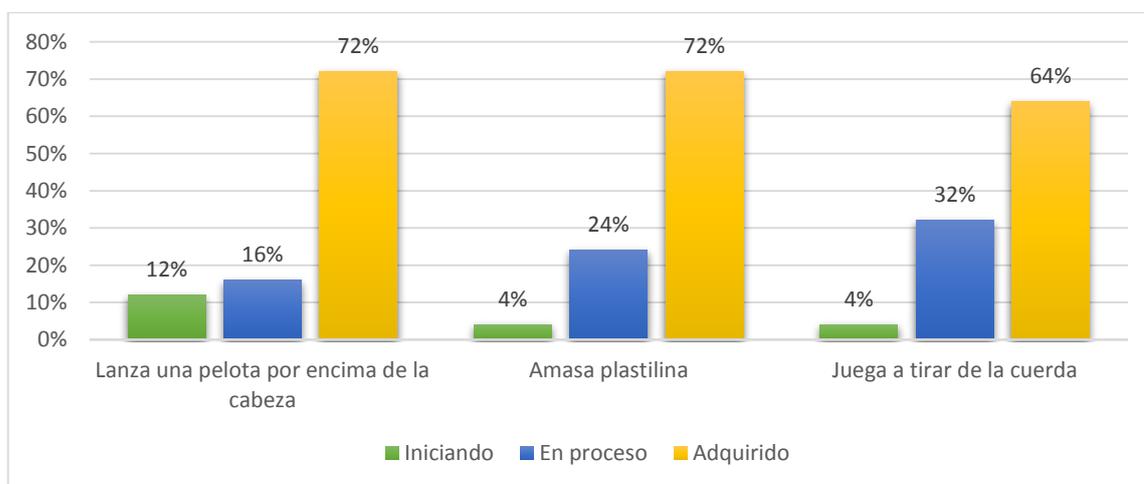
**Interpretación.-** Los logros alcanzados en la evaluación final en la categoría del equilibrio estático son bastante importantes, la mayoría de niños alcanzan a ubicarse en el indicador de logro adquirido mientras y los porcentajes del indicador de logro en proceso son similares en los tres casos y el indicador de iniciando es relativamente bajo, lo que significa que las actividades lúdicas propuestas en este sentido han sido eficientes.

**Cuadro N 4.27. Tono Muscular evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Lanza una pelota por encima de la cabeza	3	12%	4	16%	18	72%	25	100%
Amasa plastilina	1	4%	6	24%	18	72%	25	100%
Juega a tirar de la cuerda	1	4%	8	32%	16	64%	25	100%
Promedio	1,7	6,8%	6	24%	17,33	69,3%	25	100%

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.27 Tono Muscular evaluación final**



Fuente: Cuadro N 4.27

Elaborado por:Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Para la evaluación final de la coordinación dinámica en la categoría de del tono muscular los resultados alcanzados fueron: para la capacidad de lanzar una pelota por encima de la cabeza el 12% iniciando, 16% en proceso, 72% adquirido, para la capacidad de amasar plastilina el 4% iniciando, 24% en proceso y 72% adquirido; finalmente en el juego de tirar de la cuerda el 4% iniciando, el 32% en proceso y el 64% adquirido.

**Interpretación.-** Como se deduce de los resultados obtenidos los logros alcanzados para la coordinación dinámica en la categoría del tono muscular son bastante importantes, es importante hacer notar que los porcentajes del indicador de logro en proceso va ascendiendo a medida que aumenta la dificultad de las actividades propuestas.

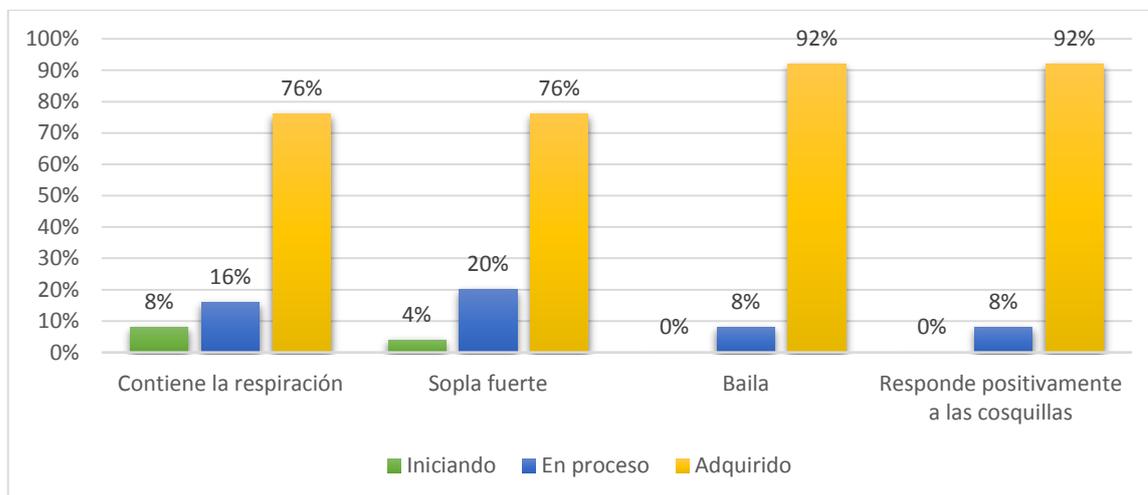
**Cuadro N 4.28. Respiración y relajación evaluación final**

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Contiene la respiración	2	8%	4	16%	19	76%	25	100%

Sopla fuerte	1	4%	5	20%	19	76%	25	100%
Baila	0	0%	2	8%	23	92%	25	100%
Responde positivamente a las cosquillas	0	0%	2	8%	23	92%	25	100%
Promedio	0,75	3%	3,25	13%	21	84%	25	100%

Elaborado por: Olfa Narváez Sigüencia

#### Gráfico N 4.28% Respiración y relajación evaluación final



Fuente: Cuadro N 4.28

Elaborado por: Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** los resultados para la evaluación final de la coordinación estática en la categoría de respiración y relajación son los siguientes: para la capacidad de contener la respiración el 8% iniciando, el 16% en proceso y 76% en el indicador de logro adquirido, para la capacidad de soplar el 4% iniciando, el 20% en proceso y el 76% adquirido, en la capacidad de bailar el 8% en proceso y el 92% adquirido; finalmente en la actividad de respuesta a las cosquillas el 8% en proceso y el 92 en el indicador de logro adquirido.

**Interpretación.-** Para este conjunto actividades lúdicas los resultados obtenidos en la evaluación final indican que casi la totalidad de los niños y niñas han logrado su consolidación existiendo un pequeño porcentaje que se encuentran en el indicador de logro en proceso y con menos porcentaje todavía para el indicador de logro iniciando que se presenta en dos de las cuatro actividades propuestas.

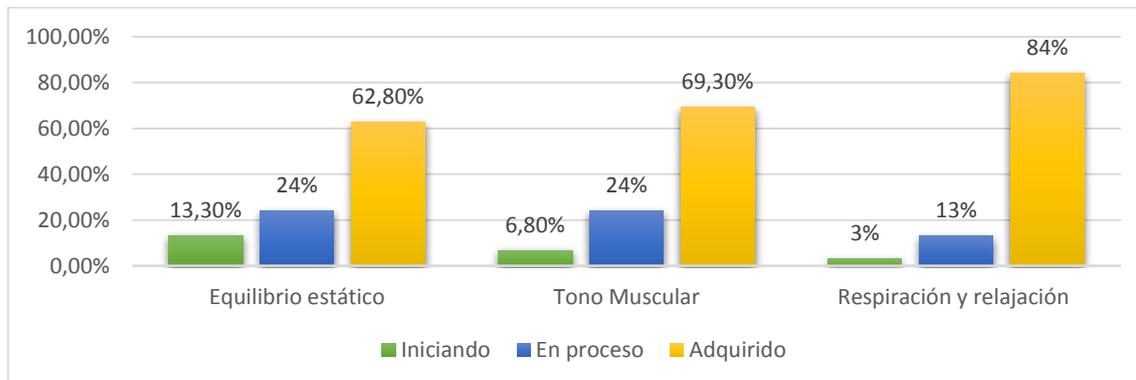
#### Cuadro N 4.29 Promedio de la evaluación final de la coordinación estática

Indicador	Iniciando		En proceso		Adquirido		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Equilibrio estático	3,33	13,3%	6	24%	15,7	62,8%	25	100%
Tono Muscular	1,7	6,8%	6	24%	17,33	69,3%	25	100%

Respiración y relajación	0,75	3%	3,25	13%	21	84%	25	100%
Promedio	1,9	7,7%	5,08	20,3%	18,01	72,04%	25	100%

Elaborado por: Olfa Narváez Sigüencia

**Gráfico N 4.29 Promedio de la evaluación final de la coordinación estática**



Fuente: Cuadro N 4.28

Elaborado por: Olfa Narváez Sigüencia

**Análisis.-** Los resultados promedio de la evaluación final para la motricidad estática, es el siguiente: para el equilibrio estatico 13,30% adquirido, 24% en proceso y 62,80 en el indicador de logro adquirido, para la categoría de tono musculara el 6,80% iniciando, el 24% en proceso y el 63,30% adquirido; finalmente para la categoría de respiración y relajación el 3% iniciando, 13% en proceso y 84% en el indicador de logro adquirido.

**Interpretación.-** Los resultados de matricidas gruesa, alcanzados en la evaluación final de la coordinación estática reflejan que las actividades realizadas han sido adecuadas permitiendo que la mayoría de los niños y niñas consoliden estas capacidades. Y que menos de la tercera parte se encuentre en proceso o iniciando el proceso.

Una vez establecidos los resultados del nivel de motricidad fina antes de la aplicación de las actividades lúdicas y de la evaluación posterior a su aplicación, se considera para la comprobación de la hipótesis los valores de los indicadores de logro adquirido para compararlos a través de una diferencia estadística de medias utilizando el estadístico inferencial de t de Student, y cuyos resultados se reportan a continuación.

## 4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

### 4.2.1 Comprobación de la hipótesis específica 1

**Cuadro N 4.30 Comparación de Indicadores de Logro adquirido para la Maduración espacial**

Indicadores	Evaluación Inicial	Evaluación Final	$X_1^2$	$X_2^2$
Identifica las partes de su cuerpo	3	18	9	324
Utiliza las extremidades de su cuerpo	2	19	4	361
Coordina Movimientos del lado izquierdo con el derecho y viceversa	3	20	9	400
Distingue la derecha y la izquierda con respecto a su cuerpo	2	10	4	100
Distingue la derecha y la izquierda con respecto a los objetos	1	10	1	100
Distingue arriba - abajo	6	15	36	225
Distingue delante - atrás	7	14	49	196
Distingue dentro - fuera	4	14	16	196
Diferencia grande - chico	7	14	49	196
Diferencia alto - bajo	5	12	25	144
Ubica hasta - desde	3	11	9	121
Ubica aquí - allá	3	9	9	81
	$\sum X_1 = 46$	$\sum X_2 = 166$	$\sum x_1^2 = 220$	$\sum x_2^2 = 2444$
	$\bar{X}_1 = 3,83$	$\bar{X}_2 = 13,83$		
	$\sum x_1^2 = 46,67$	$\sum x_2^2 = 147,67$		
	$N_1 = 12$	$N_2 = 12$		

Elaborado por: Olfa Narváez Siguencia  
**Paso 1 Planteamiento de Hipótesis.**

**H<sub>i</sub>** = La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” promueve la Maduración Espacial de los niños y niñas de educación inicial dos

**H<sub>o</sub>** = La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” no promueve la Maduración Espacial de los niños y niñas de educación inicial dos

**Paso 2 Grados de Libertad**

$$GD = (N_1 + N_2 - 2)$$

$$GD = (12 + 12 - 2)$$

$$GD = 22$$

$$\alpha = 0,05$$

$$t_{\text{tabla}} = 1,7171$$

**Paso 3 Suma de Cuadrados para cada Distribución:**

**Formula:**

$$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

Evaluación Inicial

$$\sum x^2 = 220 - \frac{(46)^2}{12}$$

$$\sum x^2 = 43,67$$

Evaluación Final

$$\sum x^2 = 2444 - \frac{(166)^2}{12}$$

$$\sum x^2 = 147,67$$

**Paso 4 Agrupamiento de varianzas.**

$$S_{D \bar{x}} = \sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N - 1)}}$$

$$S_{D \bar{x}} = \sqrt{\frac{43,67 + 147,67}{12(12 - 1)}}$$

$$S_{D \bar{x}} = 1,2039$$

### Paso 5 Cálculo de t de Student

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_D \bar{x}}$$

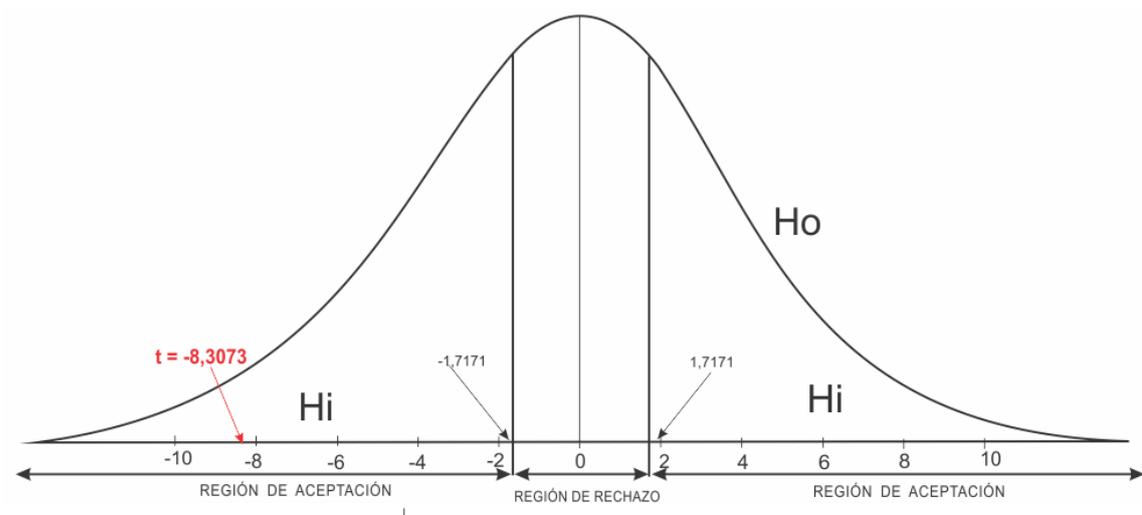
$$t = \frac{3,83 - 13,83}{1,2039}$$

$$t = -8.3063$$

### Pasó 6 Regla de decisión.

Se Rechaza  $H_0$  si  $t_{obs} < -8,3063$  o  $> 8,3063$ ; de lo contrario, se acepta

### Gráfico N 4.30 t de student Indicadores de Logro adquirido para la Maduración espacial



**Elaborado por:**Olfa Narváez Sigüencia

Como el Valor calculado de t (-8,3063) es mayor el valor tabular -1,7171 se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alternativa  $H_1$ , La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” promueve la Maduración Espacial de los niños y niñas de educación inicial dos.

#### 4.2.2 Comprobación de la hipótesis específica 2

**Cuadro N 4.31 Comparación de Indicadores de Logro adquirido para la Coordinación dinámica**

Indicadores	Evaluación Inicial	Evaluación Final	$X_1^2$	$X_2^2$
Corre	7	21	49	441
Salta	5	20	25	400
Trepa	3	18	9	324
Repta	3	17	9	289
Mantiene el equilibrio mientras camina	5	15	25	225
Juega a la rayuela	2	16	4	256
Atrapa una pelota	4	17	16	289
Esquiva pelotas	5	20	25	400
Realiza ejercicios con ulas	5	18	25	324
Corre en zigzag entre conos	5	17	25	289
	$\sum X_1 = 44$	$\sum X_2 = 179$	$\sum x_1^2 = 212$	$\sum x_2^2 = 3237$
	$\bar{X}_1 = 4,4$	$\bar{X}_2 = 17,9$		
	$\sum x_1^2 =$	$\sum x_2^2 =$		
	$N_1 = 10$	$N_2 = 10$		

Elaborado por:Olfa Narváez Siguencia

#### Paso 1 Planteamiento de Hipótesis.

**H<sub>i</sub>** = La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora la coordinación dinámica de los niños y niñas de educación inicial dos

**H<sub>o</sub>** = La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora la coordinación dinámica de los niños y niñas de educación inicial dos

## Paso 2 Grados de Libertad

$$\mathbf{GD} = (N_1 + N_2 - 2)$$

$$\mathbf{GD} = (10 + 10 - 2)$$

$$\mathbf{GD} = 20$$

$$\alpha = 0,05$$

$$t_{\text{tabla}} = 1,7247$$

## Paso 3 Suma de Cuadrados para cada Distribución:

**Formula:**

$$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

Evaluación Inicial

$$\sum x^2 = 212 - \frac{(44)^2}{10}$$

$$\sum x^2 = 16,4$$

Evaluación Final

$$\sum x^2 = 3237 - \frac{(179)^2}{10}$$

$$\sum x^2 = 32,9$$

## Paso 4 Agrupamiento de varianzas.

$$S_D \bar{x} = \sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

$$S_D \bar{x} = \sqrt{\frac{16,4 + 32,9}{10(10-1)}}$$

$$S_D \bar{x} = 0,7600$$

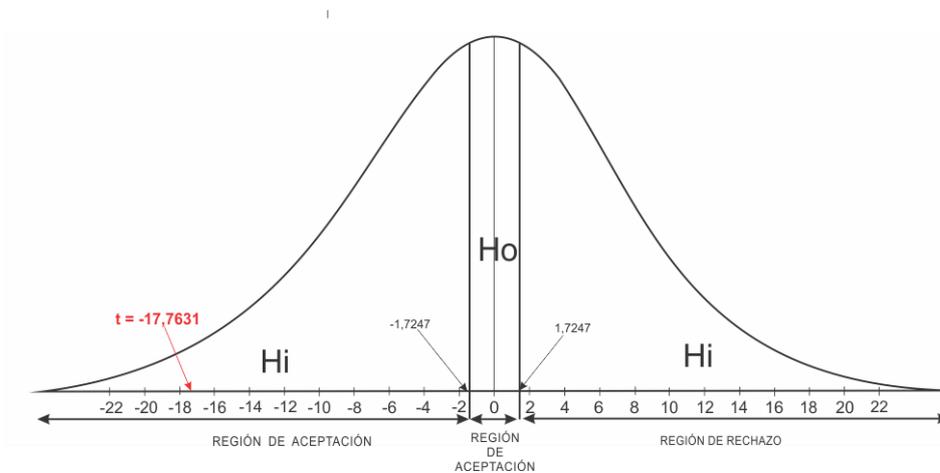
## Paso 5 Cálculo de t de Student

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_D \bar{x}}$$

$$t = \frac{4,4 - 17,9}{0,7600}$$

$$t = -17,7631$$

**Gráfico N 4.31 t de student Indicadores de Logro adquirido paralacoordinación dinámica**



**Elaborado por:**Olfa Narváez Siguenca

### **Pasó 6 Regla de decisión.**

Se Rechaza  $H_0$  si  $t_{obs} < -17,7631$  o  $>17,7631$ ; de lo contrario, se acepta

Como el Valor calculado de  $t$  ( $-17,7631$ ) es mayor el valor tabular  $1,7247$  se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alternativa  $H_1$ . • La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora la coordinación dinámica de los niños y niñas del de educación inicial dos.

### 4.2.3 Comprobación de la hipótesis específica 3

**Cuadro N 4.32 Comparación de Indicadores de Logro adquirido para la Coordinación estática**

Indicadores	Evaluación Inicial	Evaluación Final	$X_1^2$	$X_2^2$
Se mantiene de parado con los pies juntos y los ojos cerrados	6	16	36	256
Se mantiene parado sobre una silla	4	16	16	256
Mantiene el equilibrio en un solo pie	5	15	25	225
Lanza una pelota por encima de la cabeza	5	18	25	324
Amasa plastilina	5	18	25	324
Juega a tirar de la cuerda	7	16	49	256
Contiene la respiración	5	19	25	361
Sopla fuerte	5	19	25	361
Baila	8	23	64	529
Responde positivamente a las cosquillas	4	23	16	529
	$\sum X_1 = 54$	$\sum X_2 = 183$	$\sum x_1^2 = 306$	$\sum x_2^2 = 3421$
	$\bar{X}_1 = 5,4$	$\bar{X}_2 = 18,3$		
	$\sum x_1^2 =$	$\sum x_2^2 =$		
	$N_1 = 10$	$N_2 = 10$		

Elaborado por: Olfa Narváez Siguencia

#### Paso 1 Planteamiento de Hipótesis.

**H<sub>i</sub>** = • La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora la coordinación estática de los niños y niñas de educación inicial dos.

**H<sub>0</sub>** = La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora la coordinación estática de los niños y niñas de educación inicial dos.

**Paso 2 Grados de Libertad**

$$GD = (N_1 + N_2 - 2)$$

$$GD = (10 + 10 - 2)$$

$$GD = 20$$

$$\alpha = 0,05$$

$$t_{\text{tabla}} = 1,7247$$

**Paso 3 Suma de Cuadrados para cada Distribución:**

**Formula:**

$$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

Evaluación Inicial

$$\sum x^2 = 306 - \frac{(54)^2}{10}$$

$$\sum x^2 = 14,4$$

Evaluación Final

$$\sum x^2 = 3421 - \frac{(183)^2}{10}$$

$$\sum x^2 = 72,1$$

**Paso 4 Agrupamiento de varianzas.**

$$S_{D \bar{x}} = \sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N - 1)}}$$

$$S_{D \bar{x}} = \sqrt{\frac{14,4 + 72,1}{10(10 - 1)}}$$

$$S_{D \bar{x}} = 0,9611$$

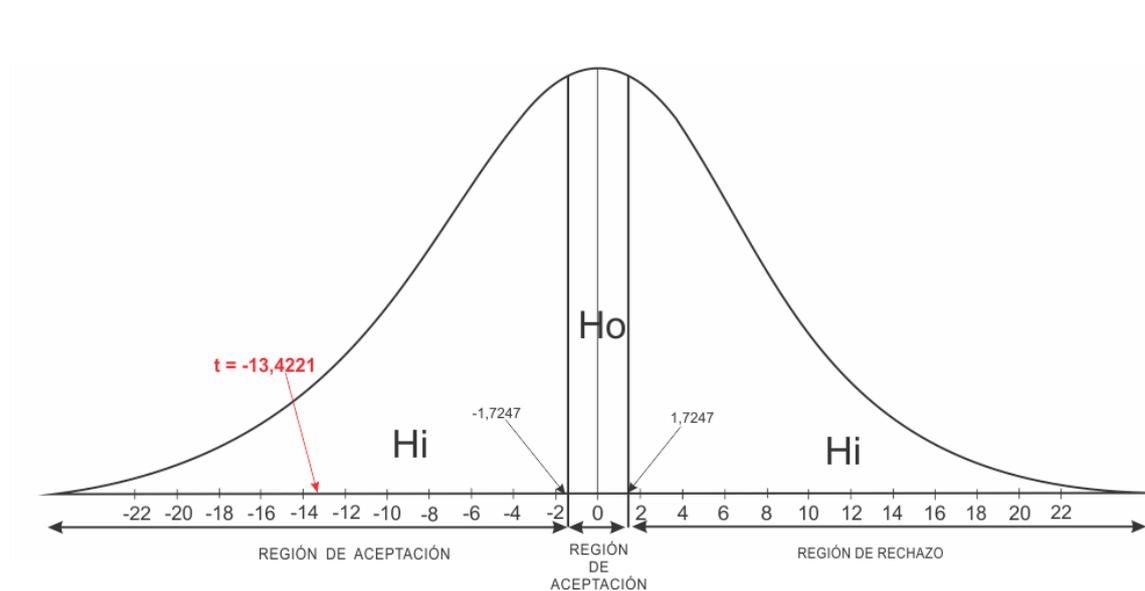
### Paso 5 Cálculo de t de Student

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_D \bar{x}}$$

$$t = \frac{5,4 - 18,3}{0,9611}$$

$$t = -13,4221$$

**Gráfico N 4.32 t de student Indicadores de Logro adquirido para la coordinación dinámica**



Elaborado por: Olfa Narváez Siguencia

### Pasó 6 Regla de decisión.

Se Rechaza  $H_0$  si  $t_{obs} < -13,4221$  o  $> 13,4221$ ; de lo contrario, se acepta

Como el Valor calculado de t (-13,4221) es mayor el valor tabular 1,7247 se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alternativa  $H_1$ , La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” desarrolla la coordinación estática de los niños y niñas de educación inicial dos

## **CAPÍTULO V.**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES**

Del análisis e interpretación de los resultados, así como también luego de realizar las comprobaciones de las hipótesis específicas se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas de motricidad Gruesa “Jugando Me Fortalezco” promueven la maduración espacial de los niños y niñas de Educación Inicial 2, permitiendo el reconocimiento del esquema corporal el desarrollo eficiente de la lateralidad y la Ubicación espacial.
- También se concluye que la aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora las capacidades de coordinación dinámica en los niños y niñas de Educación Inicial 2, fortaleciendo las capacidades de coordinación corporal, el equilibrio dinámico y la coordinación visomotora.
- Finalmente se concluye que la aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” ha permitido el desarrollo de la coordinación estática de los niños y niñas de Educación Inicial 2, promoviendo las capacidades de equilibrio estático, mejorando el tono muscular y ayudando a los niños a los procesos de respiración y relajación

## 5.2 RECOMENDACIONES

En base a las conclusiones obtenidas, se proponen las siguientes recomendaciones orientadas a dar viabilidad a los procesos de mejoramiento de las capacidades de motricidad gruesa a través:

- La maduración espacial como aspecto fundamental del desarrollo de los niños y niñas en la educación inicial es fundamental para la integración de las nociones básicas por lo que se recomienda la utilización permanente de actividades lúdicas diferenciadas para alcanzar este propósito considerando que deben estar orientadas a fortalecer sobre todo el esquema corporal, la lateralidad u la ubicación espacial.
- Por su parte la coordinación dinámica refleja un adecuado desarrollo de las capacidades motrices gruesas en los niños por lo que se recomienda que se generen los espacios necesarios para lograr este propósito, haciendo que los estudiantes sobre todo en este nivel permanezcan por mucho más tiempo en movimiento antes que en el interior de las aulas.
- Por último es importante hacer referencia a la coordinación estática como elemento complementario del desarrollo motriz grueso, ya que posibilita el mejoramiento del equilibrio, el tono muscular, la respiración y la relajación factores que contribuyen para desarrollar capacidades que posteriormente permitirán el desarrollo de otro tipo de capacidades como la motricidad fina y las capacidades de lectura y escritura, necesarias en los niveles posteriores, de ahí que la recomendación va orientada a fortalecer estas capacidades e integrar permanentemente en la planificación curricular actividades que permitan consolidar este propósito.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

- Archila, M. (1990). El uso del tiempo libre de los obreros . *Anuario Colombiano de Historia Social y Cultura* , 145-184.
- Ardanaz García, T. (2007). La Psicomotricidad en la Educación Infantil. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-10.
- Ati Colcha, I. (2015). *Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “Mágicas Travesuras” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa “San Vicente de Paúl”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, Perú*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo .
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento desde la perspectiva constructiva*. Madrid: Trecientos .
- Ausubel, D. (2012). *Aprendizaje significativo*. Barcelona : Blume.
- Ayres, A. (1979). *Integración sensorial*. México: Trillas.
- Barruezo, P. (2002). La grafomotricidad, el movimiento de la escritura. *Iberoamericana de psicomotricidad*, 4-7.
- Bender L, L. (2000). *Test Gestaltico Visomotor*. Barcelona: Paidós Ibérico.
- Benjumea Pérez, M. (2010). *LA motricidad como dimensión humana*. Madrid: Instituto Internacional del Saber.
- Bernard Shaw, G. (1928). *Lúdica*. s/c: s/e.
- Cañeque , H. (1991). *Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y el adulto* . s/c: El Ateneo.
- Comellas , M., & Perpinya, A. (2005). *Psicomotricidad en la educación Infantil*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Costa Palacios, A. (2013). *Integración sensorial* . Rosario: Universidad del Rosario.
- Cruz Rojas, Y., & Moyota Sanchez, S. (2015). *El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños del primer año de educación básica, del jardín de Infantes “Francisco de Orellana”, de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, Durante el año lectivo 2010– 2011*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Defensoría Pública. (2011). *Código de la Niñez y la Adolescencia del Ecuador*. Quito, Ecuador: PPL Impresores.

- Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. *la dimensión de la Ludica*, 1 - 18.
- Franco Navarro, P. (2009). *Aspectos que influyen en la Motricidad Gruesa de los niños del grupo de maternal, Preescolar el Arca*. Caldas: Copropración Universitaria Lasallista.
- Función ejecutiva. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito : Lexiss.
- García , J., & Berruezo, P. (1994). *Psicomotricidad y educación Infantil* . Madrid: Impresa-Gatefa.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El Juego Infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Goleman , D. (2012). *Inteligencia emocional* . s/c: Editorial KAIros.
- Gómez , T., Molano , O., & Calderón , S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesus de Praga*. Ibague - Tolima: Universidad del Tolima.
- Gómez Smyth , L. (2015). *Las Intervenciones docentes y la Construcción de Situaciones Lúdicas en la educación Básica Infantil*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Gómez, C., & Elizalde, R. (2009). Trabajo, tiempo libre y ocio en la contemporaneidad, Contradicciones y desafíos. *Polis*, 249-266.
- González , A., & González , C. (2010). Educación Física desde la corporeidad y la motricidad . *Hacia la promoción de la salud*, 173-187.
- Hernández Sampieri, R., Fernandez Collado , C., & Batista Lucio, P. (2007). *Fundamentos de la Metodología de la Investigación* . México: Mc Graw Hill.
- Jimenez Rodríguez , E. (2006). La importancia de Juego. *Revista Digital de Investigación y Educación*, 1-11.
- Jimenez, B. (2002). *Lúdica y Recreación* . Bogota: Magisterio.
- Lillo Redonet, F. (2012). Ludus: Juegos de la antigua Roma y juegos Modernos para Lartín, Griego y Cultiura Clásica. *Methodos*, 47 - 58.
- Martínez Mendoza , O. (2011). *Lúdica Educativa*. Boyaca: Universidad Juan de Castellanos.
- Mas González , R. (1994). Adiestramiento y madiración mental. *Papeles del Psicólogo*, 5.
- MEC. (2014). *Curriculo de Educación Inicial 2014*. Quito : Versiún Web.
- Meinel , K., & Schnabel, G. (1987). *Teoría del movimiento. Sintesis de una teoría de la Motricidad deportiva bajo el aspecto pedagógico*. Buenos Aires: Stadium.

- Morales Aznar, J. (2006). *Motricidad y cognición, un estudio empírico*. Barcelona : Universidad de Barcelona.
- Moreno , J. A., & Rodríguez García , P. L. (2010). *Aprendizaje por juego motriz en la edad infantil* . Murcia: Universidad de Murcia.
- Naveda , A. (2011). "LA Caza del Hombre"recreación de un motivo legendario, noivelesco e histórico. *Arbor*, 269-277.
- Papalia , D., Olds, S., Feldeman, R., & Lozano, E. (1998). *Psicología del Desarrollo*. Barcelona: McGraw Hill.
- Patín Ninabanda , R. A. (2016). *Elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas "Jueguitos Maravillosos" para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la escuela Gustavo Lemos, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Pavia, V. (2006). *Jugar de un Modo lúdico*. s/c: Noveduc Libros.
- Pazmiño , E., & Chimbo , E. (2011). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as) de Primer Año de Educación Básica de los Jardines Fiscales, de la Zona UTE 4, del Distrito Metropolitano de Quito, en el período 2010-2011*. Quito: UNiversidad central del Ecuador.
- Pestalozzi, J. E. (2006). *Cartas sobre educación Infantil*. Buenos Aires: Ediciones Auriga.
- Piaget , J., Quintanilla M, & Tizón , A. (1975). *Problemas de psicología Genética*. Buenos aires: Ariel.
- Ponty, M. (1999). *Fenomenología de la percepción* . Barcelona: Editorial Altaya.
- Prieto Bascon, M. (2007). Habilidades motrices básicas. *Innovación y experiencias educativas*, 1-10.
- Publicaciones, C.D. (2013). *Constitución de la República del Ecuador* . Quito - Ecuador: Cooperación de Estudios y Publicaciones.
- Reyes Navia, R. M. (1996). *El Juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la Psicología* . s/c: Coop. Editorial Magisterio.
- Rigail , R., Paoletti, R., & Portman , M. (1997). *Motricidad; Aproximación Psicofisiológica* . Madrid: Augusto Pila Teleña.
- Sarle , P. (2008). *Enseñar en Clave de Juego*. s/c: Noveduc Libros.
- SENPLADES. (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir 2013 - 2017*. Quito: SENPLADES.

- Taylor, C. (1997). *Argumentos filosóficos: Ensayos sobre el conocimiento del lenguaje y la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Todorov, T. (2000). *Los abusos de la Memoria*. s/c: Cartaphilus.
- Toro, G. F. (2011). Humanidad, libertad y enajenación del hombre de la sociedad contemporánea en Erich Fromm. *Revista de Filosofía*, s/p.
- Torrallba, A., Viera, B., Lleixa, T., & Gorla, J. (2015). Evaluación de la Coordinación Motora en educación primaria. *Rv Int Cienc Act Fis Deporte*, s/p.
- Vogotsky, L. (1988). Interacciones entre enseñanza y desarrollo. *Selección de lecturas de Psicología pedagógica y de las Eddades*, 3.
- Winicott, D. (1972). *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Gedisa.
- Zuñiga, G. (1998). *La Pedagogía Ludica una Opción para comprender*. Caldas: Funlibre.

## LINCOGRAFÍA

- Beyeler, V. (Enero de 2013). *Educación para lo humano*. Obtenido de ERI Juego es Ludico, pero no todo lo lúdico es juego. :  
<http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>
- Cardona, M., & Bayo, J. (Mayo de 2013). *Estimulación en autismo paso a paso*. Obtenido de Ejercicios de equilibrio estático:  
<http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com/2013/05/ejercicios-de-equilibrio-estatico.html>
- Freitas, R. (2010). *Cuidar, Crianza*. Obtenido de Integração Sensorial:  
[http://www.cuidarcrianca.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=192:integracao-sensorial-o-que-e&catid=3:biblioteca&Itemid=5](http://www.cuidarcrianca.com/index.php?option=com_content&view=article&id=192:integracao-sensorial-o-que-e&catid=3:biblioteca&Itemid=5)
- Ramos, D., & Sardon, Y. (15 de octubre de 2009). *Trabajo*. Obtenido de Coordinación visomotriz para los niños de educación primaria:  
<http://deliaramos.blogspot.com/2009/10/coordinacion-viso-motriz-para-los-ninos.html>
- Real Academia de la Lengua. (13 de Octubre de 2016). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua*. Obtenido de Diccionario en Línea:  
<http://dle.rae.es/?w=diccionario>

- Revilla, L., Gómez Cardozo, A., Dopico Pérez, H., & Nuñez Rodríguez, O. (Junio de 2014). *Efdeportes.com*. Obtenido de La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado: <http://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>
- Yarit, G. (2015). *Mi Blog Creativo*. Obtenido de La Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en nivel inicial: <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/2011/05/la-actividad-ludica-como-estrategia.html>

## **ANEXOS**

### **Anexo 1. Proyecto (Aprobado).**



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

**INSTITUTO DE POSGRADO**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCION DEL GRADO DE MAGISTER EN  
EDUCACION PARVULARIA MENSION JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**

**TEMA**

**ACTIVIDADES LUDICAS Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA “VICTOR HUGO ABAD MUÑOZ”. ZHUD- CAÑAR**

**PERÍODO 2016**

**AUTORA:**

**OLFA MARIANA NARVAEZ SIGUENCIA**

**TUTORA:**

**Master Tania Casanova**

**RIOBAMBA - ECUADOR**

**2016**

## **1. TEMA.**

ACTIVIDADES LUDICAS Y MOTRICIDAD GRUESA. EN NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICTOR HUGO ABAD MUÑOZ”. ZHUD- CAÑAR PERÍODO 2016.

## **2. PROBLEMATIZACIÓN.**

### **2.1 Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación**

El presente trabajo investigativo se desarrolla en la parroquia Zhud perteneciente al cantón Cañar, provincia del cañar, en la Unidad Educativa “V́ctor Hugo Abad Muñoz” con los niños de educación inicial 2.

### **2.2 Situación Problemática**

La educación inicial es un área importante en la vida del niño, donde el aprendizaje se adquiere a través de experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividades: mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar.

Las actividades lúdicas son las principales acciones infantiles; esto impulsa al niño a explorar el mundo, conocer y dominarlo; por lo tanto, dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas que día a día se presenta en el ámbito escolar.

El facilitar al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje.

A partir de esta realidad el presente trabajo se ha proyectado de manera integral para ayudar al niño a desarrollar la motricidad gruesa desde una aula de clases mediante el uso de estrategias que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar un aprendizaje significativo, de ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa preescolar

en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Se ha observado que en la institución en las horas de deportes y actividades lúdicas algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Sobresale además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón. Igualmente, a lo anterior se agrega la falta de ambientes escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje, agregando a esto la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor.

Un aspecto importante de este estudio sería reconocer el hecho de que en años anteriores no existían docentes profesionales en educación inicial, las mismas que carecían de conocimientos de estrategias o actividades lúdicas orientadas al desarrollo motriz de sus estudiantes, lo mismo que se pueden observar en los educandos que se encuentran en años superiores debido a la falta de aplicación de las metodologías propias para desarrollar de una motricidad gruesa en este nivel.

### **2.3 Formulación del problema**

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz” Zhud–Cañar período 2016?.

### **2.4 Problemas derivados**

- ¿Cómo las actividades lúdicas promueven la maduración espacial en los niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la coordinación dinámica en los niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas desarrollan la coordinación estática en los niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”?

### **3. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación está basada en las actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa como: saltar, caminar, mantener el equilibrio y la coordinación; estas actividades son importantes en el desarrollo cronológico del niño ya que conlleva una estrecha relación con la actividad física y si estas son ejecutadas de una forma correcta el educando no tendrá problemas en el desarrollar la motricidad fina. El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado, en donde a través del mismo aprende y controla el movimiento de su propio cuerpo, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

Desde el punto de vista del investigador, este proyecto busca socializar las actividades lúdicas como estrategia importante para el desarrollo de una motricidad gruesa en los niños de educación inicial y los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los educandos de la U. E “ Víctor Hugo Abad Muñoz ”, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El impacto que generara esta investigación se centra en el desarrollo motriz que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, a través de la aplicación de las actividades lúdicas, ya que al tener definidas estas variables, los estudiantes en esta edad escolar mejoraran su rendimiento académico, al igual que su desempeño social y personal.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en el niño y niñas a edades tempranas esto nos garantizara adultos seguros los mismos que serán capaces de tomar decisiones en los momentos oportunos, puesto que la expresión corporal ayuda a mejorar el pensamiento crítico, el mismo que es el pilar fundamental en las acciones que realice un ser humano.

### **4. OBJETIVOS**

#### **4.1 Objetivo General**

Aplicar la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz” Zhud – Cañar período 2016.

#### **4.2 Objetivos específicos**

- Aplicar la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” para la promoción de la Maduración Espacial de los niños y niñas de educación inicial 2
- Aplicar la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” para el mejoramiento de la coordinación dinámica de los niños y niñas de educación inicial 2
- Aplicar la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” para el desarrollo la coordinación estática de los niños y niñas de educación inicial 2

### **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

#### **5.1 Antecedentes de Investigaciones anteriores.**

Conociendo que las actividades lúdicas se enfocan principalmente en el punto de vista didáctico, con propósitos pedagógicos y de desarrollo, se procede a revisar trabajos investigativos referentes al tema a desarrollar, de lo que se puede dar a conocer que en nuestra facultad aún no existe una base de datos estructurada en la cual se almacene la información de investigaciones realizadas previas y más aun de aquellas relacionadas con el proyecto de investigación a desarrollar.

#### **5.2 Marco Teórico.**

##### **5.2.1 La Educación**

La educación ha sido objeto, a través del tiempo de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista filosóficos y bajo la influencia de las condiciones socioculturales de cada época.

Si se le observa desde el ángulo sociológico, la educación es el proceso que aspira a preparar las generaciones nuevas.

### **5.2.2 El juego y su importancia**

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

### **5.2.3 Definición de actividades lúdicas**

Al hacer referencia en las ciencias de la educación a la actividad lúdica se hace referencia al juego como actividad que tiene un significado formador y educativo en la vida del hombre a una actividad capaz de con llevar a un cambio: A una actividad que tiene un valor didáctico.

Para Piaget: el juego ejerce distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño, ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer

y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad.

#### **5.2.4 Clasificación de la actividad lúdica.**

Según el Dr. Ovidio Decroly la actividad lúdica se puede clasificar de la siguiente manera:

Juegos sensoriales: los cuales ayudan al desarrollo visual y se fundamenta en colores, formas, direcciones y posesiones en este tipo de juego se encuentran juegos auditivos, olfativos, gustativos y en cada uno de ellos se utiliza diferentes materiales con los cuales se desarrolla los sentidos.

Juegos motores: son los que estimulan los músculos de la mano y toda su motricidad.

Juegos de iniciación a la cantidad: como el apresto matemático en donde el niño juega con la lotería, juegos de fruta, con paisajes, tarjetas que tiene otros enumerados.

Juegos de iniciación a la lectura: con este material el niño se ejercita a conocer palabras, de esta forma se le inicia a la lectura y se utilizan tarjetas de figuras y nombres del mismo.

#### **5.2.5 La metodología lúdico-creativa**

La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices. El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. (Umaña, 1995:7).

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad

### 5.2.6 Diferencia de lúdica- juego

➤ La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 1998) Tal vez se logre una aproximación de su compleja semántica en la frase: “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad.

➤ Desde los comienzos del tiempo el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro, Aristóteles como reposo, y desde estos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado en diferentes épocas y culturas. Es complejo definir el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde lo psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico. El juego se presenta a nivel semántico como una palabra polisémica, amplia, con diversas acepciones. Según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino *iocus*, que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego está el de “acción y efecto de jugar”; “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”, y el último y más distante a los intereses de este trabajo, el de, “determinado número de cosas relacionadas entre sí que sirven al mismo fin.” La definición sobre el juego dada por los siguientes autores es relevante para este trabajo de grado, puesto que reflejan el juego como una actividad lúdica que es posibilitante para el ser humano.

### **5.2.7 La lúdica como herramienta o juego**

La Lúdica por el desarrollo humano, de Pedro Fullea de Cuba, concibe la lúdica como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto.

- La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
- La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

### **5.2.8 El juego y la escuela**

Etimológicamente, juego significa “ludusludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia. Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones"[1]. A partir de lo anterior, es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

### **5.2.9 El juego en el desarrollo infantil**

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad

evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

#### **5.2.10 Motricidad gruesa**

La motricidad gruesa según Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Garza Fernández, Franco. 1978 define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

#### **5.2.10. Equilibrio**

La definición de equilibrio nos dice: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”. El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

#### **5.2.11. Coordinación**

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento. Castañer y Camerino (1991): coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Jiménez y Jiménez (2002): es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

### **5.2.12. La importancia de los ejercicios físicos**

El ejercicio físico en los niños es algo básico e imprescindible porque fomenta su propio desarrollo físico, psicológico y social. Que los niños participen en actividades deportivas, además de favorecer su autoestima, favorece otras habilidades necesarias como la toma de decisiones. Es necesario para que alcancen un dominio y conocimiento de su propio cuerpo y de sus propias limitaciones y capacidades. Cuando hablamos de ejercicio físico con regularidad no nos referimos a que el niño se mueva, que es lo normal, si no a que practique con regularidad una actividad deportiva: natación, tenis, senderismo, deportes de equipo, artes marciales.

En la actividad física interviene multitud de factores. Estos son los que están directamente relacionados con la mejora de la salud de los niños: resistencia cardiorrespiratoria, flexibilidad, la fuerza y la resistencia muscular, y la coordinación esta es muy importante en la infancia.

### **5.2.13. Estrategias para desarrollar la motricidad gruesa en niños**

En el ámbito pedagógico las definen “como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de la estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo.

Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los

conocimientos que necesita para satisfacer una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

#### **5.2.14. Actividades lúdicas para el desarrollo de motricidad gruesa**

Desde que somos muy pequeños empezamos a trabajar en nuestra motricidad gruesa con actividades como:

- Gatear
- girar en el piso o
- rodar en el parque.

Conforme vamos creciendo se van realizando tras actividades que ayudan a trabajar la motricidad gruesa, como lo son:

- caminar por la calle
- correr mientras jugamos
- saltar la cuerda o
- bailar con amigos

Pero este trabajo se enfoca en el estudio de las actividades comunes con las cuales se trabaja la motricidad Gruesa con las cuales puedes ayudar a tus niños a desarrollarla.

- Derrumba la pirámide de objetos. Para este juego puedes usar latas vacías que ubicarás en forma de pirámide. Necesitarás también de una pelota, no muy pesada y poner a tu pequeño a un par de metros del objetivo. Ahora debe tirar la pelota buscando apuntar y derribar las latas.
- Cuando haces uso de este juego trabajas no solo el control de fuerza sino también la coordinación de movimiento de tu pequeño, lo cual es esencial manejar antes de comenzar a escribir.
- Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre: puedes usar elementos que sean de dimensiones diferentes y un poco pesadas, sin ser excesivo, para pasar a tus niños. Estos deben agarrarlos y de esta forma trabajarán su resistencia y fuerza.

Puedes mejorar la actividad haciendo que el pequeño arroje estos objetos a lo lejos.

- Atrapa la pelota o el globo: dependiendo de la fuerza de tu hijo puedes jugar a lanzar un globo o una pelota no muy pesada. El pequeño deberá intentar agarrarla y también debe arrojarla hacia ti. Para comenzar puedes usar un globo, ya que es un objeto liviano que no lo lastimará y también tiene un movimiento lento que le permite reaccionar a tiempo.
- Juegos en el parque: esta alternativa integra en realidad muchos juegos y es que los parques infantiles ofrecen una amplia variedad de actividades para que los pequeños realicen. Allí pueden correr, saltar la cuerda, pasar por las barras, entre otras actividades que incentivan el equilibrio y permiten trabajar la psicomotricidad Gruesa.
- Cruzando obstáculos: puedes poner diferentes objetos, como bancos o maletas, para que tu pequeño los cruce de un lado a otro. También puedes hacer uso de una cuerda templada para hacerlo saltar y de esta forma trabajar su motricidad.

### **5.3 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.**

Friedrich Wilhelm Froebel (1816) menciona 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 ulterior” El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia del ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo y no busca dañar a otros.

#### **5.3.1 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

Kephart (1960), considera que un adecuado desarrollo perceptivo-motor es requisito preliminar para el aprendizaje de la lectura.

Piaget (1969): menciona que el dinamismo motor y los concretos aprendizajes motrices están estrechamente ligados a la actividad mental infantil.

Espenshade (1970), presenta una serie de concepciones pedagógicas que trajo consigo el reconocimiento de la totalidad del niño, la autora introdujo muchos tipos de actividad física en la escuela a medida que se les brindaba a los alumnos la oportunidad de aprender mediante la acción. Considera que el aprendizaje de los niños pequeños es un considerable media de índole sensorio motriz.

### **5.3.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

Para el trabajo investigativo sobre las actividades lúdicas para la motricidad gruesa en los niños inicial se consideran los aportes de Piaget, Vygotsky, Ausubel y Howard Gardner, que se expondrán a continuación: La teoría de Piaget se fundamenta en que el aprendizaje es un proceso de asimilación de conocimientos.

### **5.3.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

- La constitución de la república del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es el derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del estado y en su artículo 344 reconoce vez a la educación inicial como parte del sistema educativo nacional. **(Currículo de educación inicial 2014, Ministerio de educación)**
- Además la carta magna indica que el sistema nacional de educación integrara una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y el respeto al derecho de las comunidades, pueblos y nacionalidades, según lo estimulado en el segundo inciso del artículo 343. En este contexto, se reconoce el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural según se determina en el artículo 29. **(Currículo de educación inicial 2014, Ministerio de educación).**
- El plan nacional para el buen vivir 2013- 2017 plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como prioridad de la política pública, el desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”. **(Currículo de educación inicial 2014, Ministerio de educación)**

- La ley de educación intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del buen vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad, en este contexto el ministerio de educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el currículo de educación inicial de conformidad a lo que se determina en el artículo 22, literal c que indica que la autoridad educativa nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todo los niveles y modalidades **(Currículo de educación inicial 2014, Ministerio de educación)**.
- De la misma forma en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de educación inicial como el proceso de “ acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivos, afectivos, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertinencia a la comunidad y región de los niños y niñas de los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas . la educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia sin perjuicio que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la autoridad educativa nacional. **(Currículo de educación inicial 2014, Ministerio de educación)**
- El código de la niñez y adolescencia (2003) establece en el artículo 37 numeral 4 que el estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos**(Currículo de educación inicial 2014, Ministerio de educación)**

## **6. HIPOTESIS.**

### **6.1.Hipótesis General**

La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz” Zhud – Cañar.

## **6.2. Hipótesis específicas**

- La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” promueve la Maduración Espacial de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial
- La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora la coordinación dinámica de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial
- La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” desarrolla la coordinación estática de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial

## 7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 7.1 Operacionalización de Variables

#### 7.1.1. Operacionalización de variables de la Hipótesis Específica N° 1

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<b>Variable Independiente</b> <b>Actividades lúdicas</b>	Estrategia didáctica para lograr aprendizajes con dinamismo, creatividad, autonomía, y sentido crítico (Jiménez, 2002).	Dinamismo	¿Participa de los juegos? ¿Colabora en las actividades?	Observación  Lista de cotejo
		Creatividad	¿Se inventa Juegos? ¿Propone reglas de juego? ¿Colabora con Ideas?	
		Autonomía	¿Es Ordenado? ¿Demuestra responsabilidad?	
		Sentido crítico.	¿Cuándo no entiende pregunta? ¿Critica positivamente a sus compañeros? ¿Acepta cuando se equivoca?	
<b>Variable Dependiente</b> <b>Maduración espacial</b>	Es la capacidad del niño de comprender el espacio que le rodea y orientarse a través del conocimiento del esquema corporal, el desarrollo de la Lateralidad y de la Ubicación espacial, (Mas González , 1994)	Conocimiento del esquema corporal	Identifica las partes de su cuerpo Utiliza las extremidades de su cuerpo Cardina actividades con las extremidades del lado derechas con las del lado izquierda y viceversa	Observación  Lista de cotejo
		Desarrollo de la lateralidad	Distingue la derecha de la Izquierda con respecto a su cuerpo Distingue derecha de izquierda con respecto a los objetos	
		Ubicación espacial	Distingue arriba- abajo Distingue adelante atrás Distingue dentro – fuera Diferencia grande-chico Diferencia alto-bajo Ubica hasta-desde Ubica aquí-allí.	

### 7.1. 2.Operacionalización de variables de la Hipótesis Especifica N° 2

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<b>Variable Independiente</b>  <b>Actividades lúdicas</b>	<b>Variable Independiente</b> Estrategia didáctica para lograr aprendizajes con dinamismo, creatividad, autonomía, y sentido crítico (Jiménez, 2002).	Dinamismo	¿Participa de los juegos? ¿Colabora en las actividades?	Observación
		Creatividad	¿Se inventa Juegos? ¿Propone reglas de juego? ¿Colabora con Ideas?	Lista de cotejo
		Autonomía	¿Es Ordenado? ¿Demuestra responsabilidad?	
		Sentido crítico.	¿Cuándo no entiende pregunta? ¿Critica positivamente a sus compañeros? ¿Acepta cuando se equivoca?	
<b>Variable Dependiente</b> <b>Coordinación dinámica</b>	Habilidad adquirida que permite contralar el cuerpo y sus diferentes partes para moverlas a voluntad, posibilita el desplazamiento y la sincronía en los movimientos a través: la coordinación, el equilibrio dinámico y la coordinación visomotora(Franco Navarro, 2009).	Coordinación corporal	Corre Salta Tropa Repta	Observación
		Equilibrio dinámico	Mantiene el equilibrio mientras camina Mantiene el equilibrio caminando sobre una barra fija Juega a la rayuela	Lista de cotejo
		Coordinación visomotora	Atrapa una pelota Esquiva pelotas Realiza ejercicios con una Ala Corre en zigzag entre conos	

### 7.1.3. Operacionalización de variables de la Hipótesis Especifica N° 3

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<b>Variable Independiente</b>  <b>Actividades lúdicas</b>	<b>Variable Independiente</b> Estrategia didáctica para lograr aprendizajes con dinamismo, creatividad, autonomía, y sentido crítico (Jiménez, 2002).	Dinamismo	¿Participa de los juegos? ¿Colabora en las actividades?	Observación  Lista de cotejo
		Creatividad	¿Se inventa Juegos? ¿Propone reglas de juego? ¿Colabora con Ideas?	
		Autonomía	¿Es Ordenado? ¿Demuestra responsabilidad?	
		Sentido crítico.	¿Cuándo no entiende pregunta? ¿Critica positivamente a sus compañeros? ¿Acepta cuando se equivoca?	
<b>Variable Dependiente</b> <b>Coordinación Estática</b>	Actividades motrices que posibilitan la interiorización del esquema corporal por lo tanto se apoyan principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación	Equilibrio estático	Se mantiene parado con los pies juntos y los ojos cerrados Se mantiene parado sobre una silla Mantiene el equilibrio en un solo pie	
		Tono Muscular	Lanza una Pelota por encima de la cabeza Amasa plastilina Juga a tirar de la cuerda	
		Respiración y relajación	Contiene la respiración Sopla fuerte Baila Responde positivamente a las cosquillas.	

## **8. METODOLOGÍA.**

### **8.1 Tipo de Investigación.**

#### **Por la búsqueda es: Exploratoria**

Será exploratoria porque con ella partiremos de investigaciones previas sobre nuestro objeto de estudio, por lo tanto, requiere explorar e indagar, con el fin de lograr el objetivo planteado.

#### **Por los detalles es: Descriptiva**

Se utilizara la investigación descriptiva ya que con ella, llegaremos a conocer una descripción exacta de las actividades, no se limita a la recolección de datos sino más bien nos ayudara a la identificación de la relación que existe entre las variables.

#### **Por el nivel es: Explicativa**

En esta investigación se utilizara la investigación explicativa que nos ayudara a encontrar las causas de nuestro problema.

#### **Por la interacción: Es correlacional**

Nos ayudara a determinar el grado de relación y cómo interactúan las dos variables entre sí.

### **8.2 Diseño de la Investigación.**

Se realizara el diseño del trabajo mediante el uso de la investigación Cuasi Experimental la misma que consiste en la selección de los grupos en los que se toma como referencia una variable sin ningún tipo de selección aleatoria, mediante esta se puede aproximar los resultados de la investigación en situaciones en las que no es posible el control y manipulación absoluta de las variables.

### 8.3 Población.

La presente investigación tiene como población a todos los integrantes de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz “Zhud – Cañar sumando un aproximado de 480 participantes.

Estrato	Cantidad	Porcentaje
Administrativos	3	1
Docentes	2	1
Alumnos	475	98
<b>TOTAL</b>	<b>480</b>	<b>100%</b>

### 8.4 Muestra.

Se ha tomado como muestra para la presente investigación a los niños de educación inicial 2, paralelo “A”.

#### Cuadro N° 1 Muestra

<b>ASPECTO</b>	<b>NUMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Rector</b>	<b>1</b>	
<b>Docentes</b>	<b>1</b>	
<b>Estudiantes</b>	<b>25</b>	
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

### 8.5 Método de Investigación

Todo trabajo de investigación requiere de la aplicación de un método o procedimiento que lo conduzca al conocimiento de información, en el presente trabajo de investigación

se usará la metodología inductiva y deductiva para el desarrollo y recopilación de información.

**Investigación deductiva:** Se usará el método deductivo ya que con este se parte de lo general a lo particular. Es un método que toma como punto de partida los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones.

**Investigación inductiva:** Además se hará uso del método inductivo debido a que mediante este se partirá desde lo particular a lo general.

### **8.6 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.**

Para la recolección de datos del presente trabajo se utilizará como:

#### **Técnica.**

**La observación:** la misma que nos ayudará mediante la observación obtener datos, característica, cualidades del trabajo investigado.

#### **Instrumento.**

**Lista de cotejos:** Se hace uso de este instrumento ya que mediante este instrumento se evidencia la presencia o ausencia de una de las características o comportamiento demostrado por el estudiante durante el desarrollo de un procedimiento que se requiere valorar.

### **8.7 Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados.**

Con la finalidad de conocer los resultados de la investigación realizada se llevará a cabo lo siguiente:

- Determinación de la población
- Aplicación de la lista de cotejos
- Tabulación de datos
- Elaboración de cuadros y gráficos de la investigación

- Análisis e interpretación de resultados
- Comprobación de hipótesis

## 9. Recursos Humanos y Financieros.

### Recurso Humano.

- Maestrante
- Directivos de la institución
- Personal Docente del nivel inicial
- Estudiantes de educación inicial 2

### Recurso Financiero.

<b>MATERIALES</b>	<b>PRESUPUESTO</b>
Internet	25,00
Bibliografía	10,00
Resmas de papel	15,00
Anillados	50,00
Implementos para motricidad	200,00
Impresora	200,00
Subtotal	590,00
Imprevistos y movilización	110,00
<b>TOTAL</b>	<b>700,00</b>

**Elaborado por:** Olfa Narvaez

## 10. CRONOGRAMA.

Nº	ACTIVIDAD DE TRABAJO	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	SEMANAS																								
1	Selección del tema	X	X	X																					
2	Presentación del tema				X																				
3	Aprobación del tema					X	X																		
4	Elaboración del proyecto de tesis									X	X	X													
5	Presentación del proyecto de tesis													X											
6	Corrección del proyecto de tesis													X											
7	Aprobación del proyecto de tesis														X										
8	Elaboración del primer capítulo														X										
9	Elaboración de actividades lúdicas														X										
10	Primera asesoría y corrección															X									
11	Recolección de datos															X									
12	Elaboración del segundo capítulo																X								
13	Segunda asesoría y corrección																X								
14	Análisis de los resultados																	X							
15	Elaboración del primer borrador																		X						
16	Tercera asesoría																	X	X						
17	Corrección del primer borrador																			X					
18	Cuarta asesoría y corrección																				X				
19	Corrección del segundo borrador																				X	X			
20	Elaboración del informe final																					X	X		
21	Defensa																						X	X	



## 11. MATRIZ LÒGICA.

<b>FORMULACION DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPOTESIS GENERAL</b>
¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz” Zhud–Cañar? 2016?	Aplicar la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz” Zhud – Cañar.	La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial de la Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz” Zhud – Cañar.
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS.</b>	<b>HIPOTESIS ESPECIFICAS</b>
¿Cómo las actividades lúdicas promueven la maduración espacial en los niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”?	Aplicar la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” para la promoción de la Maduración Espacial de los niños y niñas de educación inicial 2	La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” promueve la Maduración Espacial de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial
¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la coordinación dinámica en los niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”?	Aplicar la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” para el mejoramiento de la coordinación dinámica de los niños y niñas de educación inicial 2	La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” mejora la coordinación dinámica de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial
¿De qué manera las actividades lúdicas desarrollan la coordinación estática en los niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”?	Aplicar la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” para el desarrollo la coordinación estática de los niños y niñas de educación inicial 2	La Aplicación de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Me Fortalezco” desarrolla la coordinación estática de los niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial



## **BIBLIOGRAFÍA.**

- Currículo Educación inicial 2014.
- Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía (Carlos Bolívar Bonilla ) USCO Universidad Sur Colombiana.
- <http://eoeptgdbadajoz.juntaextremadura.net/wpcontent/uploads/2011/10/Actividades-para-desarrollar-la-MOTRICIDAD-GRUESA.pdf>
- Crithian Joaquín Vargas Caicedo, (2015). El juego en el aprendizaje.URL: <http://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html> en Revista Vinculando
- Revista Competencias para la calidad en la educación Autor : Gabriela Clemente Alamillo (2015)



Estudiantes	Conocimiento del esquema Corporal			Desarrollo de la lateralidad		Ubicación espacial						
	Identifica las partes de su cuerpo	Utiliza las extremidades de su cuerpo	Cardina actividades con las extremidades del lado derechas con las del lado izquierda y viceversa	Distingue la derecha de la Izquierda con respecto a su cuerpo	Distingue derecha de izquierda con respecto a los objetos	Distingue arriba-abajo	Distingue adelante atrás	Distingue dentro – fuera	Diferencia grande-chico	Diferencia alto-bajo	Ubica hasta-desde	Ubica aquí-allí

Leyenda: Marcar en el casillero según corresponda Iniciando (I) En proceso (P) Adquirido (A)





### Anexo 3. Evidencias fotográficas

**Fotografía N° 1** Conocimiento del esquema corporal



**Fotografía N° 2** Desarrollo de lateralidad



**Fotografía N°3** Coordinación corporal



**Fotografía N°4** Equilibrio dinámico



**Fotografía N°5** Equilibrio estático



**Fotografía N°6 Tono muscular**

