



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA: MOTRICIDAD GRUESA Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO EN
NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 1**

Autores: Chóez Jaramillo María Lorena

Acompañante: Párraga Minaya Narcisa de Jesús

Tutor (a):

Milagro, Mayo 2021

ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, _____ en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad semipresencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación CALIDAD DE LOS SISTEMAS EDUCATIVOS EN LOS DIFERENTES NIVELES DE ENSEÑANZA de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, a los ---- días del mes de ----- de 2021

Chóez Jaramillo María Lorena

Autora 1

CI: 0916055387

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, _____ en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad semipresencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación CALIDAD DE LOS SISTEMAS EDUCATIVOS EN LOS DIFERENTES NIVELES DE ENSEÑANZA de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, a los ---- días del mes de ----- de 2021

Párraga Minaya Narcisa de Jesús

Autora 2

CI: 0926273558

APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN CURRICULAR

Yo, _____ en mi calidad de tutor del trabajo de integración curricular, elaborado por Chóez Jaramillo María Lorena y Párraga Minaya Narcisa de Jesús, cuyo título es MOTRICIDAD GRUESA Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 1, que apoya la Línea de Investigación CALIDAD DE LOS SISTEMAS EDUCATIVOS EN LOS DIFERENTES NIVELES DE ENSEÑANZA previo a la obtención del Título de Grado _____; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso previa culminación de Trabajo de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, a los ____ días del mes de ____ de 2021.

Tutor

C.I.:

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (tutor).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de _____ presentado por Chóez Jaramillo María Lorena.

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: MOTRICIDAD GRUESA Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 1.

Otorga a la presente Proyecto Integrador, las siguientes calificaciones:

Trabajo de Integración Curricular	[]
Defensa oral	[]
Total	[]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) _____

Fecha: ____ de ____ de 2021.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	_____	_____
Secretario /a	_____	_____
Integrante	_____	_____

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (tutor).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de _____ presentado por Párraga Minaya Narcisa de Jesús.

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: MOTRICIDAD GRUESA Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 1.

Otorga a la presente Proyecto Integrador, las siguientes calificaciones:

Trabajo de Integración Curricular	[]
Defensa oral	[]
Total	[]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) _____

Fecha: ____ de ____ de 2021.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	_____	_____
Secretario /a	_____	_____
Integrante	_____	_____

DEDICATORIA

Con amor está dirigido a Dios, quien me permite seguir con vida y me brinda las fuerzas necesarias para enfrentar ante tantas adversidades en el camino. A mis queridos padres Napoleón Chóez Salazar y Fermina Jaramillo Reyes, seres maravillosos, ejemplos a seguir. A mis hijos, José Luis Araujo Chóez, Cristhian Rene Araujo Chóez, Luisa María Araujo Chóez y Ana María Araujo Chóez, pilares de fortaleza en mi hogar. Y a mi querido esposo José Luis Araujo Jaramillo, quien con su amor incondicional me apoyo para continuar con este proceso de aprendizaje. Para ellos con cariño,

MARÍA LORENA CHÓEZ JARAMILLO

Al amor de mi vida, a mi guía espiritual, por ser el apoyo incondicional que me llena de energía para mantenerme de pie, a mi Dios. A mi madrecita María Josefa Minaya Minaya quien me motiva a continuar adelante y terminar con mis estudios, a mi bello padre Mario Adalbero Parraga Gorozabel que desde el cielo me cuida, mi ángel, mi todo, desde siempre me apoyó y con su ejemplo me guía para ser una persona llena de valores esenciales, para todos ellos, con amor.

NARCISA DE JESÚS PÁRRAGA MINAYA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Milagro, a los miembros que conforman el cuerpo docente y directivos que posibilitan el proceso de aprendizaje y desarrollo de las acciones a favor de la educación infantil. A mis compañeros, de quienes compartieron los estudios en el mismo salón. A las personas que hacen posible el proceso de investigación, a todos ellos eternamente agradecida.

MARÍA LORENA CHÓEZ JARAMILLO

Para las personas que hicieron de este proceso posible, a mis compañeros de estudio, a docentes y directivos de la institución, por ser parte de este largo camino, hoy nos reconocemos como ejemplos de una educación de calidad, cada uno con el apoyo incondicional que se requería, gracias a ustedes y de Dios, nos mantenemos firmes ante los ideales a alcanzar, por eso y mucho más estoy agradecida.

NARCISA DE JESÚS PÁRRAGA MINAYA

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
DERECHOS DE AUTOR	ii
DERECHOS DE AUTOR	iii
APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN CURRICULAR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	v
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE IMAGEN.....	xii
RESUMEN	13
ABSTRACT.....	14
CAPÍTULO 1.....	15
1. INTRODUCCIÓN.....	15
1.1. Planteamiento del problema.....	16
1.2. Formulación del problema	17
1.3. Objetivos.....	18
1.3.1. Objetivo General	18
1.3.2. Objetivos Específicos.....	18
1.4. Justificación	19
1.5. Marco Teórico.....	20
1.6. Marco Conceptual.....	21
1.6.1. Psicomotricidad.....	22
1.6.2. Deficiencia motriz.....	22
1.6.3. Causas de la alteración motriz.....	23
1.6.4. Motricidad gruesa.....	24
1.6.5. El desarrollo del dominio corporal dinámico	26
1.6.6. El desarrollo del dominio corporal estático.....	29
1.6.7. El juego	30
1.6.8. Importancia del juego.....	30

1.6.9. La importancia de desarrollar la motricidad gruesa para una coordinación con el juego en el aprendizaje.....	31
1.6.10. Fundamentación Pedagógica.....	32
1.6.11. Fundamentación Psicológica.....	33
1.6.12. Fundamentación Psicopedagógica	34
1.6.13. Fundamentación Epistemológica	34
1.6.14. Fundamentación Legal	35
CAPÍTULO 2.....	36
2. METODOLOGÍA.....	36
2.1. Tipo y Diseño de la Investigación y su Perspectiva General.....	36
2.2. Población y Muestra	36
2.2.1. Población.....	36
2.2.2. Características de la población.....	37
2.2.3. Delimitación de la población.....	37
2.2.4. Tipo de muestra.....	37
2.2.5. Tamaño de la muestra	37
2.3. Métodos y Técnicas	37
2.3.1. Métodos de investigación.....	37
2.3.2. Técnicas e instrumentos de investigación	38
2.3.3. El tratamiento estadístico de la información	38
2.3.4. Operacionalización de las variables	38
CAPÍTULO 3.....	39
3. RESULTADOS	39
3.1. Análisis de los resultados.....	46
3.2. Conclusiones.....	51
3.3. Recomendaciones	52
3.4. Referencias Bibliográficas	53
4. ANEXOS	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Causas prenatales.....	23
Figura 2 Causas perinatales	23
Figura 3 Causas posnatales	24
Figura 4 Dominio general	27
Figura 5 Ritmo	27
Figura 6 Coordinación Viso-motriz	27
Figura 7 Dominio estático.....	27
Figura 8 Autocontrol.....	28
Figura 9 Respiración	28
Figura 10 Relajación	28
Figura 11 Diagrama de los ejes de desarrollo y aprendizaje	46
Figura 12 Dominio.....	48
Figura 13 Ritmo	48
Figura 14 Coordinación	48
Figura 15 Estático	49
Figura 16 Autocontrol.....	49
Figura 17 Respiración	49
Figura 18 Relajación	50
Figura 19 Estabilidad	50
Figura 20 Control.....	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Causas de alteración motriz	23
Tabla 2 Descripción del dominio Corporal Dinámico.....	27
Tabla 3 Muestra	37
Tabla 4 Operacionalización de las variables.....	38
Tabla 5 Dificultad en la motricidad gruesa.....	39
Tabla 6 Nivel de maduración en la infancia	40
Tabla 7 Práctica y comunicación con el docente	41
Tabla 8 Agrado de las clases de forma divertidas.....	42

Tabla 9 Responder ante la aplicación de estrategias.....	43
Tabla 10 Expresión de ideas	44
Tabla 11 Correctas acciones en el juego.....	45
Tabla 12 Actividades que desarrollan la motricidad gruesa en la lúdica.....	48

ÍNDICE DE IMAGEN

Imagen 1 Motricidad gruesa	25
Imagen 2 Dominio corporal dinámico	26
Imagen 3 Autocontrol	28

Título de Trabajo de Integración Curricular: Motricidad gruesa y su incidencia en el juego en niños y niñas de Inicial 1.

RESUMEN

En tiempos de pandemia aportar en la educación inicial requiere de tareas con prioridad, porque sirven para atender la diversidad de situaciones que dificultan el aprendizaje, por el cual, el presente trabajo investigativo se enfocó en anticipar las acciones en la estimulación temprana con el propósito de, emplear la motricidad gruesa para fortalecer la coordinación y conocimiento mediante el aprendizaje en el juego de niños y niñas de Inicial 1 de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, periodo lectivo 2020 - 2021. La metodología que se aplicó es un estudio probabilístico no experimental, de tipo cualitativo y cuantitativo en la búsqueda de información documental, descriptiva y correlacional, con el empleo de métodos, técnicas, tipos e instrumentos de investigación para conocer detalles de los resultados correspondientes a las variables al establecer las conclusiones y recomendaciones. De la información que se obtuvo se determinó que, los estudiantes poseen un nivel no perfeccionado en los movimientos y coordinación de las áreas específicas corporales desde la primera infancia. En conclusión, sin el empleo de acciones que activen el conocimiento de la motricidad gruesa, el juego es limitado, por ende, los procesos se manifiestan con la intención de producir cambios en la enseñanza – aprendizaje de los participantes. El desarrollo de una capacidad corporal de las funciones básicas del cuerpo mejora con las habilidades en el ejercicio de una actividad al ser correctas y se encuentran dirigidas en la educación inicial orientadas por el formador en la actualidad.

PALABRAS CLAVE: Motricidad Gruesa, Juegos, Habilidades, Aprendizajes.

Título de Trabajo de Integración Curricular: Motricidad gruesa y su incidencia en el juego en niños y niñas de Inicial 1.

ABSTRACT

In times of pandemic, contributing to initial education requires priority tasks, because they serve to address the diversity of situations that hinder learning, for which the present research work focused on anticipating actions in early stimulation with the purpose of , use gross motor skills to strengthen coordination and knowledge through learning in the game of boys and girls of Initial 1 of the School of Basic Education "Río Pedro Carbo", Pedro Carbo canton, Guayas province, school period 2020 - 2021. The methodology that was applied is a non-experimental probabilistic study, of a qualitative and quantitative type in the search for documentary, descriptive and correlational information, with the use of research methods, techniques, types and instruments to know details of the results corresponding to the variables when establishing conclusions and recommendations. From the information obtained, it was determined that the students have a non-perfected level in the movements and coordination of specific body areas from early childhood. In conclusion, without the use of actions that activate the knowledge of gross motor skills, the game is limited, therefore, the processes are manifested with the intention of producing changes in the teaching - learning of the participants. The development of a body capacity of the basic functions of the body improves with the skills in the exercise of an activity to be correct and are currently directed in the initial education oriented by the trainer.

KEY WORDS: Gross Motricity, Games, Skills, Learning.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente existen una variedad de dificultades que afectan la enseñanza – aprendizaje, por ende, la participación del formador es la pieza fundamental que identifica los errores y los soluciona con la aplicación de las técnicas, estrategias, metodologías o actividades sobre procesos activos. Una de las dificultades se relaciona con la estimulación temprana en la motricidad gruesa para ejecutar el juego de forma correcta, cuando no se adquieren conocimientos se evidencia un déficit de retención de aprendizajes, habilidades o destrezas que se deterioran, porque muy poco serán capaces de realizar coordinaciones de su cuerpo y mente en el juego.

El presente estudio detalla que, al estimular el cuerpo se conecta con la mente y reflejan una acción sobre las habilidades motoras gruesas, al estar relacionadas a la función cognitiva en lograr el equilibrio y coordinación sobre: caminar, saltar, escalar, correr, bailar, patear, nadar, entre otras que involucren las capacidades. Además, en relación con las clases que se realizan de forma virtual a consecuencias de la pandemia, reflejan que la participación de los estudiantes es casi nula, se debe a la proyección de las ideas, una parte que se involucra el juego para reactivar el interés de los participantes. Sin duda, porque el juego es una actividad que evalúa y, *“permite conocer si el niño mantiene un desarrollo sensorial adecuado para su edad o detectar problemas precoces”* (Salamanca & Sánchez, 2018, pág. 65). Procesos para conocer la activación del saber hacer, en el cual los estudiantes participan con la orientación del docente, se entretienen, detectan, divierten y solucionan inconvenientes en el saber convivir, aunque se los consideran como las mejores tácticas que estimulan la parte cognitiva o motriz.

Por lo tanto, es indispensable evidenciar direcciones con la intención de permitir que los niños y niñas desarrollen de manera precisa las funciones que establecen en su vida cotidiana, optimizando la calidad del juego como procesos de activación de los saberes previos que posibiliten las acciones en el aprendizaje. Por consiguiente, el estudio se enfoca en la dificultad que se presenta en los niños y niñas de Inicial 1 de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2020 – 2021, al no lograr que sus habilidades permitan una correcta acción en el juego, sin

embrago, con la aplicación de la motricidad gruesa se ejecuten las coordinaciones que requieren en las clases en la generación del juego en forma diferente, comprende el propósito que forme los estudiantes porque se han ampliado las habilidades motoras gruesa desde la infancia. Es de conocimiento actual, que la motricidad gruesa se origina con la participación de la familia en el hogar, estos se encuentran encargados de manifestar las acciones de cada clase, pero es conocimiento, la mayoría de los estudiantes aun no la complementan de manera oportuna para evidenciar un orden de las actividades en el juego.

Se debe a los representantes legales quienes dirigen con las indicaciones del formador hasta ciertos límites, comprende que es poco existente la solución al problema, pero se hace hincapié de la intervención del formador para trabajar en la coordinación del cuerpo, en el cual los estudiantes sean capaces de: participar en clases, manipular los objetos, trabajar con su cuerpo y desarrollar las habilidades propias, a pesar de las dificultades que se evidencien en el aprendizaje, la pandemia no prohíbe que el formador participe. Por ende, la conexión desarrollo motor grueso en el juego es de suma importancia, el presente estudio se enfoca con la intención de un análisis descriptivo sobre el aporte de la motricidad gruesa en el desarrollo de los juegos y su efecto en la enseñanza – aprendizaje.

1.1. Planteamiento del problema

La mayor parte del tiempo en la formación del docente es considerada en la parte teórica como refuerzo de las actividades, pero en la estimulación temprana con la motricidad gruesa es una actividad que se requiere más de práctica con el niño o la niña, al no ser balanceada esta habilidad en el participante muy poco realizará el juego con las debidas indicaciones del docente, “*algunos niños presentan una incoordinación motora gruesa, manifiestan problemas para procesar la información espacial externa y guiar sus acciones motoras gruesas*” (Kliegman, Stanton, Geme, & Schor, 2016, pág. 277). Es un evidente problema que se presenta en la institución objeto de estudio, donde no es por falta del educador, se debe por el poco tiempo que dispone en cada proceso educativo.

Por otra parte, las causas que se evidencian en los estudiantes del plantel afectan el desarrollo motriz es la patología que poseen: problemas neurológicos, afectaciones de algunas áreas del cuerpo o de accidentes involuntarios, al ser tan frágiles aquellas dificultades debe un profesional tratar con la debida precisión para que el niño o niña amplíen sus

conocimientos, porque depende de sus habilidades motoras en el entorno donde se desenvuelvan, aún más cuando deben ejecutar un juego por calificaciones. También, se ubica una enseñanza motora que requiere de la atención de los participantes para conseguir los primeros cinco minutos de atención, depende continuar la conexión en el aprendizaje.

Por ende, el objeto de estudio se refiere en la aplicación de la motricidad gruesa como medio que desarrolle el aprendizaje en las actividades; el juego como medio eficaz que refuerce el aprendizaje; y, el aprendizaje que se adquiera con facilidad a través del desarrollo motor grueso, con la finalidad que conlleve a la enseñanza. Es un estudio que se limita de acuerdo con las diferentes dificultades que se evidencian en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2020 - 2021, porque se deben a razones justificables que alcanzarían un máximo de casos, por lo tanto, el enfoque de la investigación es exacto.

Finalmente se precisa en el estudio que, en la no ejecución de la motricidad gruesa para reactivar una correcta acción en el juego, la enseñanza del docente estará dirigida hacia una antigua pedagogía tradicional en la que no se construye el saber hacer, es decir, que solo se repiten los patrones y la generación de nuevas ideas o acciones estarán en segundo plano, además de las ideas de aplicar el juego como motivación antes, durante o después, por lo tanto, se induce en reconocer que el análisis de las variables proporciona un bien en la educación actual y un apoyo directo en el refuerzo de las enseñanzas del profesional.

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera la motricidad gruesa incide en el juego para el proceso del aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 1 de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2020 - 2021?

Ante esta pregunta se responde que, incide de forma directa en el desarrollo de las capacidades el proceso de formación con el juego y la motricidad gruesa. En la actualidad la existencia de las dificultades en el aprendizaje son notables, el estudiante no desarrolla la actividad, poco interés se promueve o se visualizan deterioros cognitivos que involucran la acción de sus partes corporales, son algunas de las causas internas o externas que presentan los participantes y que los docentes trabajan a diario, porque sus niveles corporales se

encuentran bajos, es decir, observar con pocas posibilidades de mejorar su aprendizaje involucra al formador en la participación activa con el juego, por ser un proceso que desempeña con las intenciones estratégicas de la educación actual.

El profesional de la institución aplicará las acciones que le permitan mejorar las enseñanzas y estas serán dirigidas en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2020 – 2021, aunque existen dificultades consideran que a través del juego podrán desarrollar la máxima expresión corporal al ser capaces de realizar cualquier acción pertinente dentro de su ambiente escolar, con estrategias o procesos que aporten en aquellos problemas cognitivos difíciles de manejar, la proyección de las actividades cumplen con la misión de obtener estudiantes capacitados y con la visión de que sean parte del sistema actual que exige calidad o la calidez que aporte significativamente. Es esencial que se base el estudio sobre las contribuciones en el aprendizaje con un solo propósito, que se detalla a continuación de acuerdo con la obtención de información en la institución.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Emplear la motricidad gruesa para fortalecer la coordinación y conocimiento mediante el aprendizaje en el juego de niños y niñas de Inicial 1.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar los aportes de la motricidad gruesa y su incidencia en el juego mediante un estudio bibliográfico que profundice los beneficios en las habilidades de los estudiantes.
- Analizar los aspectos más importantes de las actividades en el juego mediante un estudio descriptivo sobre las consecuencias de su correcta ejecución.
- Seleccionar y aplicar las actividades de la motricidad gruesa en coordinación de las acciones que involucren el juego con los participantes.

1.4. Justificación

El estudio se relaciona con el aporte de la motricidad gruesa para obtener un correcto desenlace en el juego de los estudiantes de Inicial 1, la combinación de ambos procesos inducen a fortalecer las capacidades, estrategias, destrezas o habilidades de los participantes, se desarrolla por la necesidad de aportar en la enseñanza del docente y en el aprendizaje de los estudiantes, además, porque se optimizan las clases misma que direcciona y dota al formador a impulsar sus prácticas con las mejores actividades, estrategias o metodologías activas en la educación de párvulos.

Es importante el estudio que se ejecute en los niños y niñas de Inicial 1 de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2020 – 2021, porque a través del desarrollo de las habilidades motoras gruesas son capaces de realizar los diferentes movimientos en el juego como: atrapar el objeto; patear el balón; lanzar o saltar una cuerda; escalar o subir una escalera; gatear dentro o fuera de la casa; correr varios kilómetros; caminar en el entorno; realizar ejercicios físicos; imitar las mismas habilidades de los demás; completar una tarea de aprendizaje; practicar deportes al aire libre; cambiar de habilidades, se refiere a ejecutar una y seguida de otra por ejemplo: caminar y saltar a la vez; en fin un sinnúmero de actividades para un correcto desenvolvimiento en el juego que serán visibles hasta la adultez.

El estudio comprende aspectos importantes como: ser un medio de investigación oportuno para otras investigaciones, en el cual quienes realicen uno similar se dirijan con el presente; ser la base de ideas claras que inducen a la participación del formador en lograr un propósito al comienzo de cada año; y, ser el apoyo didáctico que ofrece un cambio en las conductas, es un evento investigativo que induce a la educación en párvulos del sistema actual en mejorar con docentes de vocación, se presenta como una “*persona exige capacidad, creativa e innovadora y sacrificio, compromiso y altas dosis de autodisciplina*” (Martín, y otros, 2021, pág. 57), mismo que se direcciona en el alcance de una formación persistente.

Se programa el estudio sobre fuentes legales en la LOEI, (Ley Orgánica de Educación Intercultural) que refleja la inclusión y equidad porque es evidente las afectaciones que disponen los niños o niñas de Inicial 1, en relación con causas que imposibilitan aprender de la misma forma que los demás, aunque no todos evidencian un problema, la posibilidad de

generar un estudio equitativo y justo, es oportuno para las generaciones que si lo adquirieran y la habilidad del docente para reconocerlas y justificar el trabajo que ejecuta con ellos, sea de mayor aceptación y capaz. Además, del Plan Nacional de Desarrollo 2017 – 2021 “Toda una Vida”, relacionados en la calidad de convivencia educativa que pretende favorecer y potencializar las capacidades de los estudiantes desde niveles iniciales.

Por último, se señala que es un estudio metodológico de tipo cualitativo y cuantitativo no experimental, porque se establecen la descripción, aspectos, causas, consecuencias y eventos correlacionales que proporciona el no desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas para la correcta función en el juego que realizan en el salón de clases. Un medio que presente ante la sociedad las ideas de cómo proyectar un producto terminado capacitado para enfrentarse a los nuevos retos que la sociedad desarrolla en los estudiantes.

1.5. Marco Teórico

El estudio presenta similitudes con algunas investigaciones que detallan el aporte de la motricidad gruesa para el desarrollo de las actividades correctas en los juegos infantiles de los estudiantes de Inicial 1 como se determina, estableciendo semejanzas sobre la importancia de ahondar en el tema y de la posible solución al generar un aprendizaje basado en la estimulación temprana, por el cual se analizan las siguientes:

Un estudio a nivel internacional de la Universidad de Rafael Landívar – Guatemala sobre el: “*Desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de Preprimaria*” de la autora (Rosada, 2017, pág. 1). De carácter investigativo cualitativo – cuantitativo se realizó dicho estudio, afirmando que las habilidades deben ser practicadas y desarrolladas de acuerdo con las capacidades de cada infante, el empleo de actividades que refuercen la labor del docente y en relación con las formas que se manifiesta un aprendizaje. En conclusión, es un estudio que establece la incidencia de la motricidad gruesa en el ejercicio de la educación, su aporte constituye con el nuestro que, la estimulación a temprana edad se obtienen grandes aportes significativos.

Otro estudio de la Universidad Católica del Ecuador señala sobre las: “*Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*” por la investigadora (Rodríguez D. P., 2019, pág. 1). Es un estudio de tipo cualitativo, se basa en la

formación de las habilidades a través de una serie de estrategias que permiten la práctica con la motricidad gruesa. Es similar al estudio porque entre sus estrategias se direcciona hacia el juego, el niño o niña responde con exactitud a las actividades y ejecuta las acciones correctas en la lúdica, solo se demuestran logros educativos en la aplicación del proceso psicomotor grueso, por ende, en relación de ambos persiguen un bien a beneficio de los niños.

Y un estudio propio de la Universidad Estatal de Milagro detalla: “*El desarrollo de la motricidad gruesa en niños-niñas de 4 y 5 años mediante escenarios lúdicos*” por los autores (Cortez, Mendoza, & Torres, 2019, pág. 1). Un estudio cualitativo y cuantitativo, que describe el aporte de la lúdica en la motricidad gruesa, se relaciona con la intención de proporcionar actividades que ahondan en la participación activa de cada niño y niña, las intenciones claras de la solución de problemas propios, además, de la socialización con las clases, pero es similar con el estudio porque la variable independiente de análisis incide en el juego, es decir que, al desarrollarse la habilidades motoras gruesas produce en el estudiante la facilidad de realizar la acción más práctica.

Los estudios antes mencionados indican la aplicación de la motricidad para el logro del desarrollo de las habilidades y sean la forma de ejecutarlas de manera correcta, porque reflejan en el aprendiz la capacidad para seguir una orden y evidenciar en el juego el aprendizaje obtenido. La idea que se menciona en todos los estudios es la aportación de los autores en referencia con la motricidad estimulada a tempranas edades, la finalidad de ser un estudio cualitativo – cuantitativo, que presente ante la sociedad personas preparadas y capaces de: trabajar en equipo, socializar, comunicarse, expresar emociones, habilidades y conocimientos correctos.

1.6. Marco Conceptual

Se describen los aspectos más relevantes de ambas variables para el análisis preciso de la aportación del estudio con relación del aprendizaje de los estudiantes. Desde el enfoque teórico se fundamenta sobre la hipótesis del aporte de la motricidad gruesa en el juego con el reflejo de un aprendizaje significativo como bases o aportes que se consideran en las nociones del desarrollo infantil de los autores de estudio, los beneficios que se alcanzan en manifestar un desarrollo motor ante la aprobación de resultados. Los estudiantes al ser estimulados en sus debidas edades reflejarán patrones precisos en las nociones de sus

movimientos o coordinaciones básicas. Por lo general, se estudian las siguientes variables que detallan la formación de un aprendizaje:

1.6.1. Psicomotricidad

Es la disciplina que se basa en la adquisición de habilidades desarrolladas en el sujeto se emplea con la intención de mejorar: conocimientos, habilidades, movimientos, emociones y aquellas que posibiliten una acción en beneficio de las adquisiciones en el aprendizaje en los estudiantes de Inicial 1. Se estudió en Francia a comienzos del siglo XX “*de la mano de Dupré, quien define el Síndrome de la Debilidad, poniendo de relieve las relaciones entre las anomalías neurológicas y psíquicas con las motrices*” (Educación I. E., 2019, pág. 162). Un estudio que define la motivación de los sentidos y movimientos para fomentar las habilidades perceptivas, sus comienzos conllevan a describir las bases para el proceso de una habilidad.

Después de los aportes de otros investigadores surgen los del padre del conocimiento, quien sostiene la importancia de ampliar las capacidades cognitivas finas y gruesas. “*La motricidad es esencial debido a que estimula la actividad motriz del alumnado, logrando un gran grado de madurez en cada uno de sus patrones básicos de movimiento, en su coordinación, motricidad, lateralidad, manipulación de objetos, equilibrio, etc.*” (Alonso & Pazos, 2020, pág. 3). En cualquier edad se observan, porque la función no solo comprende desde la edad inicial, dependiendo de su desarrollo se evidencian también en la práctica de las actividades que se sugieren en el aprendizaje. Para el psicólogo Piaget la fuente del saber hacer se enfoca en el desarrollo motor grueso de las acciones concretas de la práctica.

1.6.2. Deficiencia motriz

Se refiere a la discapacidad sobre deficiencias que en el niño o niña producen con relación al aparato locomotor, alteraciones directas en las articulaciones, huesos o músculos lo que imposibilita a los movimientos estén correctamente, por lo tanto, estarán afectados en la manipulación, equilibrio, formas de desplazarse, movimiento de comunicación o actividades físicas, se clasifican en dos trastornos físicos llamados periféricos y trastornos neurológicos. Estos trastornos son a nivel general, detallan las dificultades y de donde se derivan para sostener las posibilidades de su detección o solución, se concuerdan los siguientes trastornos, entre ellos:



Trastornos físicos periféricos. – Se establecen cuando el área cognitiva presenta dificultades para asimilar contenidos entre otros contextos referentes a la habilidad de realizar acciones en la vida del escolar. “*La afectación de los nervios craneales ha sido señalada desde hace muchos años*” (Mirta C. Campos Díaz, 2000, pág. 45). Los trastornos originados por este aspecto son poco probables que las terapias logren su propósito, porque son afectaciones a largo plazo que representa un estudiante de cada grupo en el curso.


Trastornos neurológicos. – son afectaciones que producen un deterioro en las acciones que el infante debe producir, porque son enfermedades del sistema nervioso central, a medula espinal es la encargada de permitir que los estímulos nerviosos se desarrollen de forma autónoma y ante un problema se imposibilita la movilización, estimulación o ejercicio de las placas neuromuscular o músculos. La posibilidad de provocar que el estudiante genere un aprendizaje es posible, primero se evalúan las dificultades, se aplican las estrategias con relación a sus capacidades y luego se continúa con seguimiento de mejoramiento escolar.

1.6.3. Causas de la alteración motriz

Entre las causas que se evidencian en la institución se determinan un trastorno ocasionado por diferentes razones que están al alcance o no de la familia, por ende, el docente debe conocer para aplicar sus estrategias, entre ellas:

Tabla 1 Causas de alteración motriz

Causas prenatales	Se resaltan desde el embarazo hasta el nacimiento por enfermedades infecciosas, metabolismos no desarrollados o incompatibilidad de los grupos sanguíneos entre padres.	 <p>Figura 1 Causas prenatales Fuente: https://app.emaze.com/@AOIIFIZLQ#1</p>
Causas perinatales	Se evidencia en el momento que nace el infante, construcciones que se prolongan y causan daños cerebrales ante un nacimiento prematuro. A consecuencias de las antes mencionadas sustancias no	 <p>Figura 2 Causas perinatales Fuente: https://app.emaze.com/@AOIIFIZLQ#1</p>

	permitidas en el embarazo el infante ya nace con estas anomalías.	
Causas posnatales	En el crecimiento del bebé se puede contagiar de enfermedades infecciosas o referente a cualquier índole, atrofias o sistemas, para evitar cualquiera de éstos causas se recomienda enfocar el análisis del ambiente del niño niña para que así sea seguro su nacimiento.	 <p>Figura 3 Causas posnatales Fuente: https://app.emaze.com/@AOIIFIZLQ#1</p>

Fuente: Elaborado por las autoras Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisca de Jesús, 2021.

Algunos de los problemas se reflejan en los estudiantes objeto de estudio, aunque no nacen con todas las dificultades mencionadas en el trayecto de su desarrollo se producen enfermedades o accidentes que obstruyen su formación y crecimiento. Antes, durante o después se evidencian las anomalías que resaltan un problema en su área cognitiva, física o emocional que imposibilitan la generación de habilidades, aunque es labor del formador continuar con las enseñanzas, existen estas deficiencias un reto que obstaculiza las intenciones del educador. El profesional de la educación estará activo con sus propósitos, de perseguir un bien en común establecido por el desarrollo de las capacidades a través del empleo de metodología, estrategias, técnicas o procedimientos.

1.6.4. Motricidad gruesa

Son exactamente y se dividen en dos habilidades que proceden de la psicomotricidad, pero en el estudio se dirige solo se analizan la motricidad gruesa. Esta habilidad nos sirvió para gestionar los movimientos de los músculos, huesos o nervios, en la educación de Inicial 1, para responder ante una serie de estímulos producto de la coordinación para el aprendizaje o desarrollo de grandes de acciones. *“La motricidad gruesa una vivencia psicomotriz a un tipo de actividad básicamente motriz y sensorial, orientada a la expresión del propio cuerpo y de sus capacidades”* (Castro, 2015, pág. 10). La expresión del saber hacer, que se descubre de las habilidades de los estudiantes de Inicial 1 para manifestar con el cuerpo diferentes acciones como: saltar, correr, caminar, bailar, nadar, trotar, jugar, gatear, escalar, reír, llorar, agacharse, trabajar, sentarse, producir, comer, entre otras que son el accionar correcto de un aprendizaje potenciado en varios eventos educativos.

Imagen 1 Motricidad gruesa

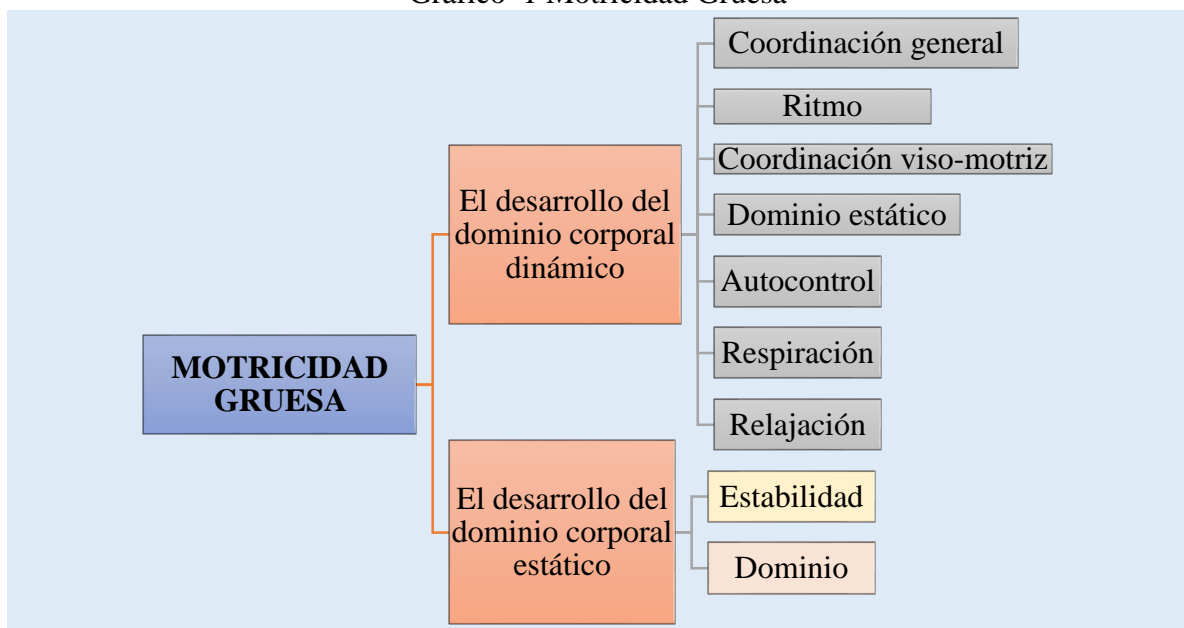


Fuente: Estudiante de inicial 1 el niño Josthan Gabriel Cedeño Hurtado.

Elaborado por: Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisa de Jesús

En la imagen No. 1, se detalla al niño Josthan Cedeño de Inicial 1, con el apoyo de la mamá la señora Cynthia Hurtado, se logró desarrollar la actividad en el desarrollo de la motricidad gruesa denominada crucemos la cuerda, con el uso del material visible en la imagen al acceso de todos con un cinturón, además, con la orden del docente y de su correcta ejecución. Mediante esta actividad se obtiene el control de su cuerpo, en trabajar y permitir que realicen otras acciones como caminar, saltar, correr y todas aquellas indispensables en su formación para generar en niños y niñas se habiliten sus capacidades en el aprendizaje, desde casa y con el apoyo del familiar, se detalla en el siguiente gráfico aspectos relevantes:

Gráfico 1 Motricidad Gruesa



Fuente: Elaborado por las autoras, Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisa de Jesús, 2021.

Se detalla en el gráfico cómo se clasifica la motricidad gruesa de ambos dominios, se distribuyen al sistema corporal la agilidad de responder ante los estímulos originarios del cuerpo humano en conexión con el cerebro, por ende, es un determinante que se pretende conocer porque desde allí, se seleccionan las actividades que cumplirán con la acción en desarrollar en los estudiantes de Inicial 1, sin embargo, también la detección de algún problema que se evidencia en la vida escolar, se estudian los siguientes dominios.

1.6.5. El desarrollo del dominio corporal dinámico

Aplicada en los estudiantes de Inicial 1, nos permite que la reacción de las diferentes partes del cuerpo se coordine y controlen las extremidades del cuerpo, al ser de voluntad propia se realizan con la intención de ser desarrolladas. Es el conjunto de habilidades que se desarrollan a partir de una acción, ante la capacidad de ejecutar en el niño o niña y se manifieste como aprendizaje. *“Esta habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada”* (López, 2015, pág. 21). Se establece cuando se posee el control de la acción, en movimientos que el cuerpo genera a partir de la actividad, es además un dominio que facilita la ejecución de las diferentes habilidades que de ella converge, en concreto se entiende como la capacidad de distribuir al cuerpo las acciones que le consigna al niño o niña.

Imagen 2 Dominio corporal dinámico








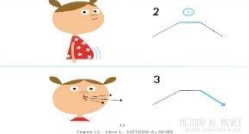

Fuente: Estudiante de inicial 1 la niña Angela María Macías Tapia.

Elaborado por: Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisca de Jesús

En la imagen No. 2 se observa la actividad salta al otro lado de la línea, desarrollado por la niña Ángela Macías de Inicial 1, quien gracias al apoyo de la mamá la señora Sonia Tapia es posible verificar su progreso, porque cumple con la acción, pero en vigilancia de un representante, al ser una actividad de motricidad gruesa es útil el empleo de las herramientas didácticas del medio, así dispondrá de cualquiera de ellos y puede manifestar en cualquier momento su práctica. La actividad permite generar la habilidad donde el cuerpo cumple con el dominio corporal dinámico, que representa un saber hacer en la educación. El dominio corporal dinámico se divide en varias acciones para el desarrollo de las habilidades como:

Tabla 2 Descripción del dominio Corporal Dinámico

Dominio corporal dinámico		
Coordinación general	Se aplica en el estudio porque es la capacidad de realizar una acción correcta de todo el cuerpo. Básicas como: correr, saltar, caminar, entre otras. <i>“Refleja todos los movimientos y determina el comportamiento motor, que se manifiesta por medio de las habilidades”</i> (Cabrera & Dupeyrón, 2019, pág. 228).	 <p>Figura 4 Dominio general Fuente: https://sites.google.com/site/nee-psicomotricidad/actividades-psicomotrices/coordinacion-dinamica-general</p>
Ritmo	Se emplea para el crecimiento independiente que el niño o niña realiza al escuchar una música, estos estímulos auditivos en el orden de cada suceso. Se desarrolla en los bailes, como algo natural en los juegos en formación.	 <p>Figura 5 Ritmo Fuente: http://lpsicomotricidadinfantils.blogspot.com/2016/10/areas-principales-de-la-psicomotricidad.html</p>
Coordinación viso-motriz	Se ejecuta porque comprende el tipo de proceso que coordina el movimiento manual o de expresión corporal, ante los estímulos visuales. Es capaz de: pintar, cortar, colorear, escribir, entre otras acciones.	 <p>Figura 6 Coordinación Viso-motriz Fuente: https://www.pinterest.es/pin/410812797232872915/</p>
Dominio estático	Se desarrolla en las actividades que se interiorizan sobre el esquema corporal, en la tonicidad del grado en el cual la tensión muscular es analizada.	 <p>Figura 7 Dominio estático Fuente: https://sites.google.com/site/efi-expresiondelmovimiento/psicomotricidad-1</p>

Autocontrol	Se emplea la actividad para que el niño o niña de Inicial 1 reconozcan que deben realizar de manera eficaz y que no, si controlan ambas funciones serán capaces de aprender a hacer.	 <p>Figura 8 Autocontrol Fuente: https://sinalefa2.wordpress.com/2013/02/20/educar-en-valores-el-autocontrol/autocontrol_act-4_01/</p>
Respiración	El estudiante de Inicial 1, controla sus acciones en la respiración. “ <i>La respiración automática se lleva a cabo a través de los centros respiratorios nerviosos</i> ” (Educación I. E., 2019, pág. 167). Si controlan esta acción, se benefician los músculos.	 <p>Figura 9 Respiración Fuente: https://lecto-escritura.es/page/2/</p>
Relajación	Los estudiantes de Inicial 1, una vez que el cuerpo se encuentra activo en el movimiento pasa a la fase de relajación. La acción que explora el yo interior con la capacidad de controlar y manejar la movilidad del cuerpo.	 <p>Figura 10 Relajación Fuente: https://www.imageneseducativas.com/las-mejores-tecnicas-de-relajacion-para-ninos-por-edades/</p>

Fuente: Dominio corporal

Elaborado por: Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisa de Jesús, 2021.

Se considera el autocontrol como base para comenzar los primeros ejercicios en los estudiantes, como se observa en la siguiente imagen:

Imagen 3 Autocontrol



Fuente: Estudiante de inicial 1, el niño Willian David Cedeño Camas

Elaborado por: Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisa de Jesús

En la imagen No. 3 el niño William Cedeño enseña cómo domina el balón de una forma en controlar sus acciones, domina sus propias habilidades sobre el mismo, con la evaluación o valoración de los conocimientos que se han desarrollado sobre sus hábitos. La señora Mariela Camas al dar las indicaciones realizó la actividad con el material que el medio ofrece e incluso al manifestar que es de interés por ambos, es fácil que se enseñe en el domicilio del niño, permite este proceso que el estudiante controle sus habilidades. Identificar una de las habilidades producto de la motricidad gruesa en menores de edad, presencia la capacidad de los procesos de aprendizaje ser desarrollados eficazmente, cada individuo desarrolla los conocimientos para luego ser transmitidos o aplicados dentro del ambiente.

1.6.6. El desarrollo del dominio corporal estático

Esta habilidad en los estudiantes de Inicial 1, permite que se controlen los impulsos a través del juego, en el cual permite realizarla sin complicaciones y con la guía de un profesional. Una vez alcanzado el objetivo lo reproduce en su vida diaria. *“Son todas aquellas actividades motrices que llevan al niño y a la niña a lograr interiorizar su esquema corporal”* (López, 2015, pág. 12). Base que reproduce una acción correcta, se establece que alcanzan un pilar fundamental sobre el saber ser, por ende, se cuestiona las actividades para generarse, porque cuenta con la precisión de las órdenes.

Imagen No. 3 Dominio corporal estático



Fuente: Estudiante de inicial 1 el niño Jeikol Jimar Cagua Bravo.

Elaborado por: Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisa de Jesús

El niño Jeikol Cagua en la imagen No. 3 domina la actividad que desarrolla el dominio corporal estático, que comprende el ejercicio de sus actividades y quien refleja el control de cada acción, por consiguiente, se logra visualizar que el niño mantiene correctamente ejecutada la actividad, por lo general, con el apoyo de la mamá la señora Verónica Bravo es posible que su formación continúe aun en tiempos de pandemia que se viven. A través de la actividad se logra interiorizar el esquema corporal que el niño desarrolle la tensión muscular y pueda realizar cualquier actividad sin mayores problemas con el juego.

1.6.7. El juego

Es una actividad que se realiza por años anteriores y se modifican de acuerdo con la intención en el aprendizaje, cuando los estudiantes de Inicial 1, no ejecutan de forma correcta existen varias razones denominadas causas o problemas en el desarrollo del área cognitiva o corporal. *“Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo”* (Mata, 2018, pág. 7). Se establecen recreaciones cuando las competencias básicas se deben desplegar y, estas se evidencian en los restos que propone cualquier juego, por ende, el aprendizaje es consolidado porque se ha aplicado las estrategias que inducen a manifestar una ventaja.

1.6.8. Importancia del juego

A través del juego los estudiantes de Inicial 1, activan sus saberes previos, trabajan en equipo para reflejar aprendizajes, dinamiza los horarios de clases y son de interés. Detalla que: *“Justifican como la lúdica se convierte en un punto de partida importante a la hora de generar procesos de motivación e integración en un campo por cada persona”* (Tamaño & Restrepo, 2017, pág. 109). El campo educativo por años anteriores se ha desarrollado con la idea teórica, pero en la actualidad siempre se ha manejado con las ideas de primero una actividad de juego y después la parte teórica.

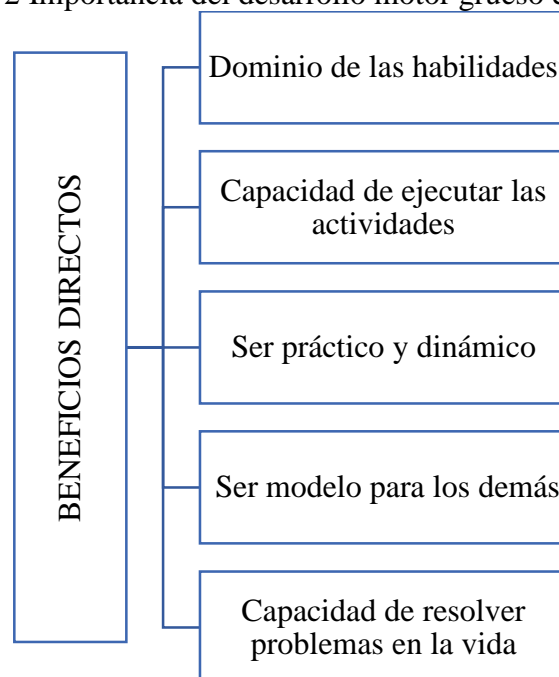
Es que, el juego es la carta de presentación de las clases, sí antes de continuar con un contenido el estudiante no presenta interés, pero con ello se reconoce el siguiente proceso que reflexiona la intención del aprendizaje. De acuerdo con las capacidades de cada estudiante el juego se enfoca en mejorar este sistema indispensable en la adquisición de nuevos conocimientos, en base de la aportación del docente se orienta la ejecución de las actividades

físicas e intelectuales. Además, la aplicación de herramientas didácticas en el juego que desarrollan la motricidad gruesa de forma eficaz con la edad y de las capacidades. Como ejemplo: el uso de las manzanas, con la actividad recogerlas; también dejando huellas de animal, en ellas se consideran el logo, tierra y agua; inflar o reventar los globos; telarañas con hilos, para que consiga traspasar con su cuerpo sin tocar el material que visualiza; en fin, una serie de elementos que el medio propone y se presentan como recursos que motivan, permiten y fomentan un aprendizaje. Entre otras que, desde tiempos antiguos, el juego es la actividad que los antepasados consideraban un medio de entretenimiento o de fortalezas.

1.6.9. La importancia de desarrollar la motricidad gruesa para una coordinación con el juego en el aprendizaje

Es indispensable que se considere la motricidad gruesa en la estimulación temprana de los niños y niñas de Inicial 1, se induce que coordinen los movimientos y se gestionen para ser aplicados en otra actividad, sea esta en aquellas que el docente manifieste como punto de partida de clases, es decir, a través del juego. No solo es considerado una herramienta en el aprendizaje, sino una demostración en las capacidades que deben ejecutarse ampliamente es evidente al presentar una acción en el juego, el objetivo de crear seres dinámicos es notable, una evaluación constante dentro de la enseñanza – aprendizaje.

Gráfico 2 Importancia del desarrollo motor grueso en el juego



Fuente: Elaborado por las autoras Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisca de Jesús, 2021

La aplicación del juego en los estudiantes de Inicial 1, conlleva a mantener una clase de interés. Porque *“el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y niñas proceso de aprendizaje significativo que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos”* (Santamaría & Santamaría, 2016, pág. 21). El desarrollo de las habilidades, la activación de saberes previos, la capacidad de ejecutar una acción y proyectar aprendizajes motores gruesos, es posible con el aporte del juego.

1.6.10. Fundamentación Pedagógica

Se considera al padre de la pedagogía Lev Vygotsky porque alega que el conocimiento de los niños y niñas no es reemplazable sino fortalecido desde que nacen a través del juego con el desarrollo motor. *“Vygotsky destacó que el juego es un factor que libera el desarrollo, al permitirle realizar al niño y la niña muchas actividades simuladas que otro modo podrían ser llevadas a cabo en la realidad”* (Rodríguez, Gómez, Prieto, & Gill, 2017, pág. 92). En el estudio considerar a Vygotsky nos permite visualizar la realidad sobre la intervención del docente en el arte de enseñar para que las capacidades motoras sean mejoradas en el correcto desenlace de las enseñanzas en el juego se recalca que, ante las ideas del pensador, interpreta el aporte de del juego como refuerzo para las clases.

Por lo tanto, es importante considerar también las bases que consolidó la psicóloga, educadora y filósofa María Montessori con el trabajo que se realiza, porque sus datos más relevantes meditan el aporte de fortalecer el aprendizaje de los estudiantes con el medio, con las herramientas que facilitan un nuevo conocimiento, con las estrategias o procesos por lo tanto manifiesta que: *“el medio es diseñado por el educador para satisfacer las necesidades de autoconstrucción del niño”* (Serrano & Pons, 2011, pág. 56). Con el juego como motivación, el material didáctico y las intenciones que se proyecten en las enseñanzas – aprendizajes, es posible la formación de la motricidad gruesa de los estudiantes de Inicial 1, las demandas sociales conllevan a ser solucionadas con el apoyo, para así las necesidades sean atendidas dentro del contexto escolar del plantel que se propone.

Los aspectos pedagógicos mencionan la orientación correcta de la enseñanza de los docentes, la forma más práctica que induce a considerar que vale la pena de acotar como se debe realizar un aprendizaje a través del juego con la motricidad gruesa en los estudiantes de

Inicial 1. *“Orientar el proceso enseñanza - aprendizaje hacia una contextualización más efectiva en términos de motivación, significación, productividad, reflexión, concentración y realización personal”* (Vanegas, Duarte, & Riaño, 2015, pág. 152). Depende de la forma como se proyecte la enseñanza, el aprendizaje se reconoce como valido, la acción del formador compromete una variedad de acciones que impulsen al niño o niña seguir en el avance de las capacidades motoras, cognitivas y afectivas.

1.6.11. Fundamentación Psicológica

Es fundamental considerar las teorías del Psicólogo Jean Piaget para evaluar las acciones propias de los estudiantes de Inicial 1 que se estudian, porque los análisis que realizó enfatizan el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas, porque existe la posibilidad de que se movilicen con su cuerpo acorde a las capacidades de cada juego, su esquema corporal es manipulado en organizar las conexiones cuerpo y mente para seguir con el plan de mejoramiento de las habilidades y ser reflejadas en el juego con la precisión de la capacidad que demuestran estabilidad y dominio.

Jean Piaget expresa en sus obras que: *“Es necesario seguir paso a paso los progresos de la imitación, posteriormente los del juego, para llegar, en el momento dado, a los mecanismos formadores”* (Piaget, 2019, pág. 17). Estos procesos realizados con el juego, como se expresa en el estudio investigativo, inducen a que las dificultades sean dominadas, cada paso induce a mejorar las habilidades y si alguna falla se debe a complicaciones externas que no involucran al formador, es decir que están fuera de su alcance, pero podrían manipularse porque se conocen que disponen cada uno de los estudiantes de Inicial 1 al realizar evaluaciones para identificar los conocimientos.

Es importante considerar las ideas también del psicólogo Ovide Decroly porque detalla que: *“la raíz de sus propuestas podría resumirse en su idea de una escuela en la vida, por la vida y para la vida”* expone (Ortega, 2014, pág. 123). Al ser un estudio psicológico los estudiantes de Inicial 1, deben estar preparados para la vida, en la intención de poseer bases que incorporen las ideas principales y activen el nuevo conocimiento sobre edades tempranas, evaluar sus progresos y aplicar las mejores tácticas que los diferencien con la sociedad, es lo que se pretende considerar en el estudio para las correctas soluciones en la labor del formador con el apoyo de la familia en la educación actual.

1.6.12. Fundamentación Psicopedagógica

Se considera el estudio de los principales roles para colaborar con la investigación en la didáctica del aprendizaje que fortalezca y oriente la formación de la familia y de los docentes encargados del área de Inicial 1, como es a edades tempranas aplicada en el estudio, esta ciencia se encarga de considerar los procesos de aprendizaje y enseñanza de acuerdo a los conocimientos que poseen los estudiantes, se analizan las ideas relacionadas con la coordinación motriz gruesa en el juego de parte de Jean Piaget, quien complementa que: *“El juego es revelación psíquica del niño”* (Oliveira & Bossa, 2018). Por consiguiente, es observado al estudiante de Inicial 1, para que el significado de su aprendizaje sea visible, en la contribución del crecimiento sano en su vida adulta para ser más completa.

Jean Piaget considera que la inteligencia de los niños y niñas no empieza desde su yo interior como se supone, esta se debe con la interacción docente – estudiante, en la enseñanza que aplique como tal para manifestar una idea del tema de clases, las estrategias, los recursos o simplemente las actividades didácticas, el aporte del psicólogo conlleva a manifestar que el estudio que se enfoca en la aplicación de la motricidad gruesa en el juego, propone reacciones favorables que mejoren las capacidades a través de la práctica de los estudiantes de Inicial 1, con la orientación e interacción en el juego se amplían las destrezas motoras básicas.

1.6.13. Fundamentación Epistemológica

Es importante que se considere en la investigación la epistemología porque esta ciencia estudia el conocimiento del ser humano, al ser un apoyo que dirija el análisis de pretender y comprender describir la parte que aporta la motricidad gruesa en el juego de los niños y niñas de Inicial 1, al conocer las ideas en relación con un contenido, el método clave con el cual se aprende establecer una conexión que aborda el conocimiento de los estudiantes con el juego, por consiguiente, se evalúan los procesos cognitivos desde edades tempranas y verificar cada proceso que establece una formación con el juego.

Aduce Lev Vygotsky que el juego es básico sobre los escenarios que se practica la enseñanza, por el cual, los niños o niñas desarrollan su parte social, afectiva e intelectual a su vez se comprometen con proyectar un conocimiento esencial para ser el correcto ante la sociedad, por ende, este precursor permite al estudio alegar que las bases de un correcto

desenvolviendo es con el uso de actividades a tempranas edades. Pero también “en 1969 Jean Piaget constituyen con el proceso de la psicomotricidad, al plantear que la motricidad está inmersa en las diversas etapas del desarrollo de ellas funciones cognitivas” (Seminario, 2016, pág. 19). Cabe mencionar que los niños y niñas que demuestran una habilidad por el desarrollo de sus habilidades y la guía del formador estimulan mejor el conocimiento para ser reflejada en su vida educativa o personal, por lo tanto, el presente estudio se enfoca en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en el juego.

1.6.14. Fundamentación Legal

Nos amparamos en los artículos de la LOEI, como primer punto sobre el Art. 27. Referente a la misión y visión centrada en el ser humano para garantizar una formación integral, capacitada y potencializada desde los primeros años de vida con calidad y calidez, (Ley Orgánica de Educación, 2017, pág. 1). Una educación de calidad que ofrece el sistema actual dirigido por parte del docente y es de conocimiento que el objetivo educativo es un derecho para el cambio.

Es importante sustentar nuestra investigación también sobre el Código de la Niñez y adolescencia en el Art. 26. Detalla el derecho a una vida digna para los niños, niñas y adolescentes que deben de disfrutar de sus condiciones sociales, económicas, educativas en el pleno hecho de la alimentación, salud, recreación y el juego, (Adolescencia, 2014, pág. 6). Cada integrante de la República del Ecuador posee derechos enfocados en la participación de sus habilidades, el estudio conlleva a que sean generados en las actividades lúdicas que se proponen con sus respectivas acciones con la orientación del guía educativo.

Además, del Plan Nacional de Desarrollo 2017 – 2021 “Toda una Vida”, es considerado en la investigación por regirnos en los propósitos que se visualizan en: “Fortalecer los sistemas de atención integral a la infancia con el fin de estimular las capacidades de las niñas y niños” (Senplades, 2017, pág. 49). Aplicaciones sociales generadas para una forma práctica de incluir al educando en participar en el juego con las habilidades motoras correctamente desarrolladas. Además de “Incrementar el porcentaje de niñas y niños menores de 5 años que participan en programas de primera infancia” (Senplades, 2017, pág. 50). Estos programas generados para actuar directamente en el caso de estudio que se realiza, aplicar la motricidad gruesa en el juego.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

2.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

De acuerdo con la situación actual que se vive por la pandemia, el proceso investigativo se realiza de forma indirecta y directa con el aporte de la comunidad educativa, es considerado un estudio de tipo cualitativo – cuantitativo, enfocado en la **INCIDENCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN EL JUEGO EN NIÑOS ENTRE 3 A 4 AÑOS** de edad, con la intención de describir los aspectos más relevantes de las variables, a través de la aplicación de las técnicas de investigación de recolección de información: bibliográfica, descriptiva, correlacional y de observación; con los métodos de investigación; y, las herramientas como: ficha observación y cuestionarios, recabados en los integrantes de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, periodo lectivo 2020 - 2021.

En relación con el estudio se considera la descripción y correlación de las variables, por lo general, la variable independiente es la motricidad gruesa que incide en la variable dependiente como es el juego, ante el desarrollo de los movimientos y coordinación correcta para la adquisición de aprendizajes basados en la práctica educativa. Se contó con la información de campo para resaltar en el estudio el aporte de la comunidad educativa, asistiendo a la entidad educativa en la obtención de datos para la aplicación de cada instrumento. Por último, se considera que es un análisis de tipo no experimental por ser un suceso recurrente ya expuesto por varios investigadores, sin manipular los hechos para la descripción y relación de ambas variables en las debidas conclusiones y recomendaciones.

2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.2.1. Población

Se define la población de estudio el grupo de personas de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2020 – 2021, a quienes se le aplicó los instrumentos de investigación.

2.2.2. Características de la población

Se determina la dirección del estudio a los estudiantes correspondientes de la edad de 3 a 4 años de Inicial 1, de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”.

2.2.3. Delimitación de la población

Es un estudio finito por contar con un grupo determinado de estudiantes entre la edad de 4 a 5 años de Inicial 1 y un docente de la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”.

2.2.4. Tipo de muestra

La muestra que se aplica es de tipo probabilística porque se seleccionan a los estudiantes entre 3 a 4 años, para la ejecución de la ficha de observación y entrevista.

2.2.5. Tamaño de la muestra

Se analiza la muestra en la aplicación de la motricidad gruesa para el desarrollo de los juegos correctamente en el ejercicio de las habilidades, se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 3 Muestra

MUESTRA	
Niños de 3 y 4 años	45
Docente	1
Total	46

Elaborado por: Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisca de Jesús, 2021

2.3. MÉTODOS Y TÉCNICAS

2.3.1. Métodos de investigación

Es el proceso que permitió obtener información sobre la motricidad gruesa como incidencia en el juego de los niños y niñas de Inicial 1. Para ahondar en el problema, con la finalidad de realizar el proceso con los siguientes métodos teóricos y empíricos. Se empleó el estudio histórico – lógico, deductivo – inductivo y analítico – sintético, en estudio.

2.3.2. Técnicas e instrumentos de investigación

Se aplicó la observación en los estudiantes de Inicial 1, correspondientes a 3 niños entre la edad de 3 a 4 años, dentro del ámbito educativo se elaboraron 7 preguntas. La entrevista dirigida al docente quien podría informar, además, de sugerir la limitación de la investigación y la aprobación de esta.

2.3.3. El tratamiento estadístico de la información

De acuerdo con la información obtenida de los instrumentos aplicados a los estudiantes en la ficha de observación y de la entrevista al docente en Inicial 1, se detallaron aspectos relevantes sobre preguntas de la motricidad gruesa en el desarrollo del juego, con el propósito de realizar un seguimiento a las actividades que el docente aplica en las clases.

2.3.4. Operacionalización de las variables

Tabla 4 Operacionalización de las variables

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INSTRUMENTOS
Variable Independiente Motricidad gruesa	Son las actividades que permiten el desarrollo de los movimientos en el cual se utilizan gran parte de los músculos del cuerpo para las habilidades.	- Utiliza el juego como estrategia en el desarrollo de los movimientos. -Emplea los recursos didácticos de acuerdo con la actividad.	Entrevista Ficha de observación
Variable Dependiente El juego	Es la actividad que permite convertir un ambiente sano y divertido, con el fin de aprender a quienes la integran.	-Ejercita las habilidades motoras gruesas en el juego. -Práctica y se comunica con el docente en el ejercicio de la actividad.	Entrevista Ficha de observación

Elaborado por: Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisca de Jesús, 2021

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS

De acuerdo con el estudio realizado al docente y estudiantes de Inicial 1, con la recopilación de datos directos de la entrevista y ficha de observación facilitaron la interpretación de los resultados se manifiestan los siguientes:

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES

1.- ¿Presenta dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa?

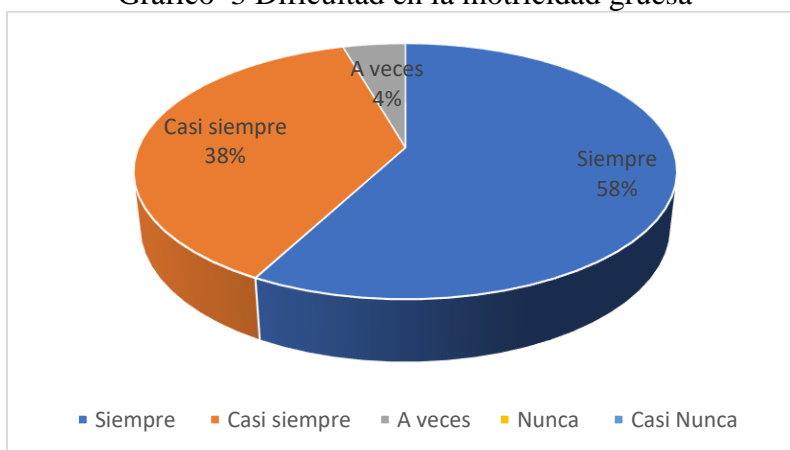
Tabla 5 Dificultad en la motricidad gruesa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	26	58,00%
Casi siempre	17	38,00%
A veces	2	4,00%
Casi nunca	0	0,00%
Nunca	0	0,00%
Total	45	100,00%

Elaborado por: Investigadoras, 2021

Fuente de información: Ficha de observación

Gráfico 3 Dificultad en la motricidad gruesa



Elaborado por: Investigadoras, 2021

Resultados: De acuerdo con el análisis del estudio el 58% siempre presentan una dificultad en la motricidad gruesa, que imposibilita que las actividades se desarrollen correctamente en el ejercicio del aprendizaje, mientras un 38% casi siempre y el 4% a veces.

2.- ¿Muestra el nivel correcto de maduración en la infancia de acuerdo con el ritmo del aprendizaje?

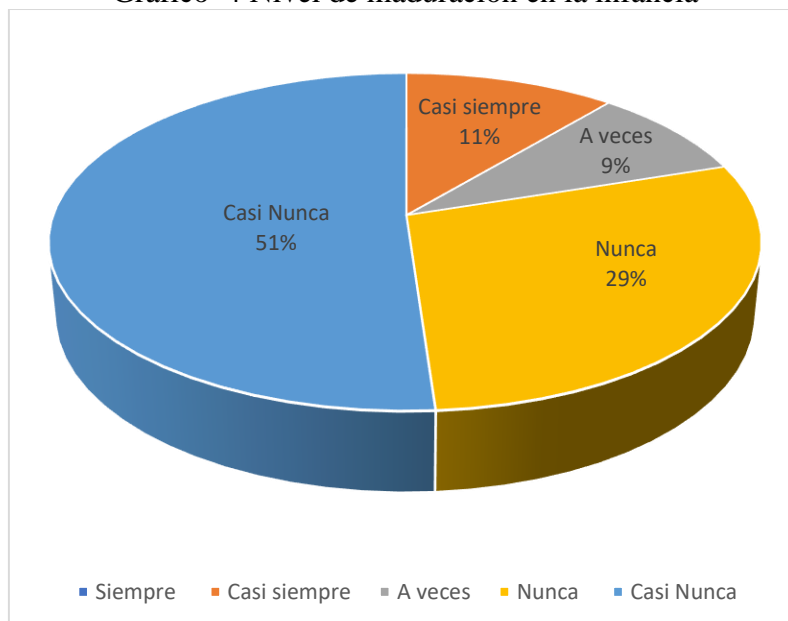
Tabla 6 Nivel de maduración en la infancia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
Casi siempre	5	11,00%
A veces	4	9,00%
Casi nunca	23	51,00%
Nunca	13	29,00%
Total	45	100,00%

Elaborado por: Investigadoras, 2021

Fuente de información: Ficha de observación

Gráfico 4 Nivel de maduración en la infancia



Elaborado por: Investigadoras, 2021

Resultados: De los datos obtenidos consideran que el 51% casi nunca y el 29% nunca, muestran un correcto nivel de maduración en la infancia de acuerdo con el ritmo del aprendizaje, mientras que un 11% casi siempre y un bajo correspondiente al 9% a veces muestran.

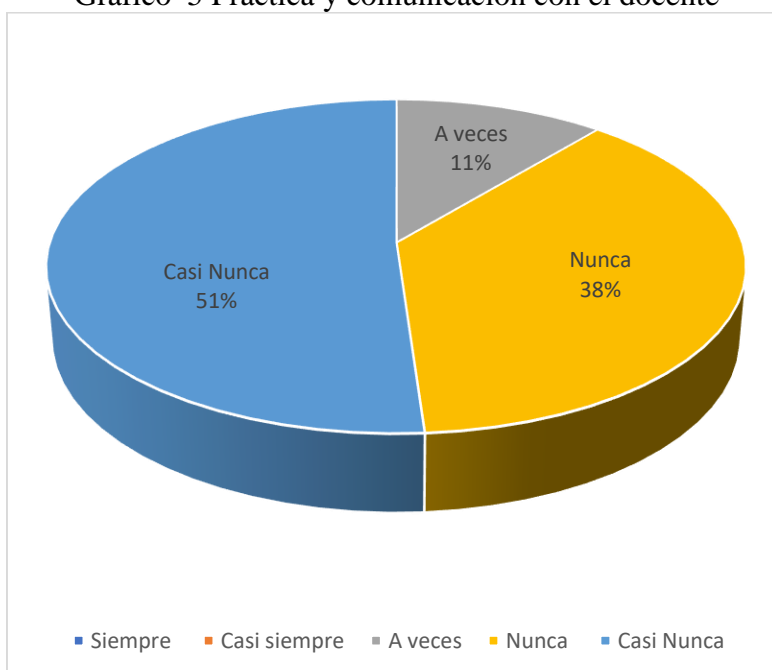
3. ¿Practica y se comunica con el docente en el ejercicio de las actividades?

Tabla 7 Práctica y comunicación con el docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
Casi siempre	0	0,00%
A veces	5	11,00%
Casi nunca	23	51,00%
Nunca	17	38,00%
Total	45	100,00%

Elaborado por: Investigadoras, 2021
Fuente de información: Ficha de observación

Gráfico 5 Práctica y comunicación con el docente



Elaborado por: Investigadoras, 2021

Resultados: El estudio confirma según los datos obtenidos que los estudiantes el 51% casi nunca, el 38% nunca y el 11% a veces, practican las actividades y se comunican en relación con el aprendizaje que se proyectan en las clases del docente.

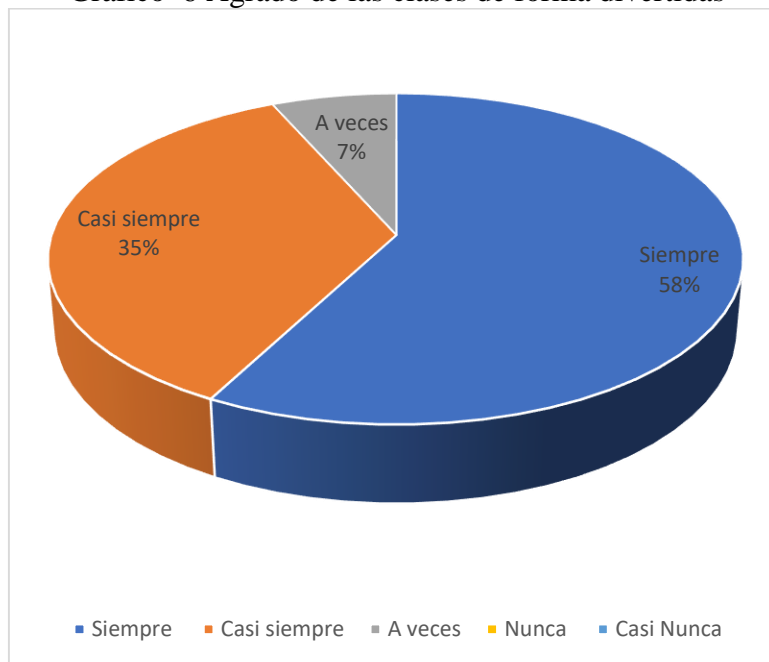
4.- ¿Es de agrado de él o ella comenzar las clases de manera divertida?

Tabla 8 Agrado de las clases de forma divertidas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	26	58,00%
Casi siempre	16	35,00%
A veces	3	7,00%
Casi nunca	0	0,00%
Nunca	0	0,00%
Total	45	100,00%

Elaborado por: Investigadoras, 2021
Fuente de información: Ficha de observación

Gráfico 6 Agrado de las clases de forma divertidas



Elaborado por: Investigadoras, 2021

Resultados: Los participantes determinan que el 58% siempre es de agrado comenzar las clases de manera divertida porque a través de la lúdica es de interés y participación, el 35% casi siempre y un bajo dato del 7% a veces.

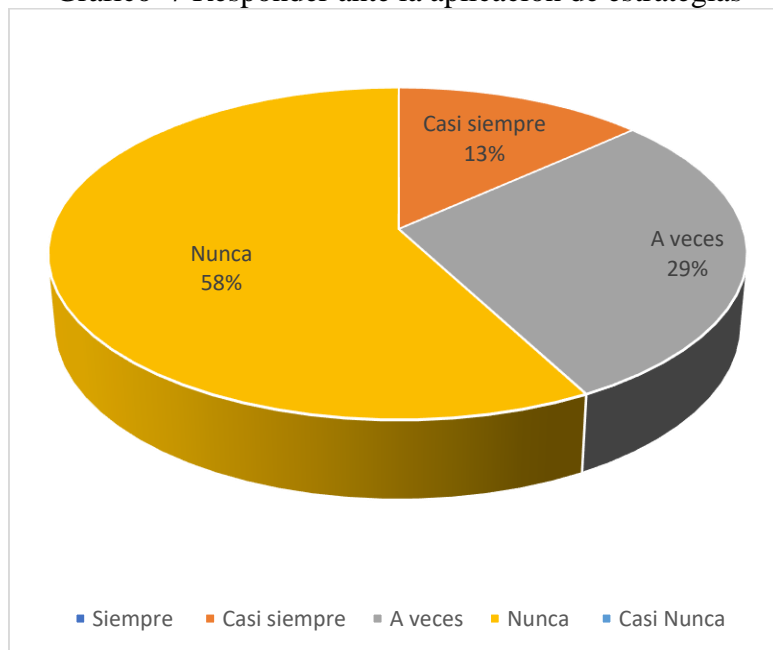
5.- ¿Responde correctamente a las instrucciones con las estrategias aplicadas?

Tabla 9 Responder ante la aplicación de estrategias

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
Casi siempre	6	13,00%
A veces	13	29,00%
Casi nunca	0	0,00%
Nunca	26	58,00%
Total	45	100,00%

Elaborado por: Investigadoras, 2021
Fuente de información: Ficha de observación

Gráfico 7 Responder ante la aplicación de estrategias



Elaborado por: Investigadoras, 2021

Resultados: De la ficha de observación aplicada determina el 58% nunca responder correctamente a las instrucciones con las estrategias aplicadas que el docente considera en las clases, no entiende y el 13% casi siempre representa un déficit de atención y un bajo dato sobre el 29% que a veces.

6.- ¿Expresa opiniones, inquietudes o ideas que representen un cambio de acción en el desarrollo de la actividad lúdica?

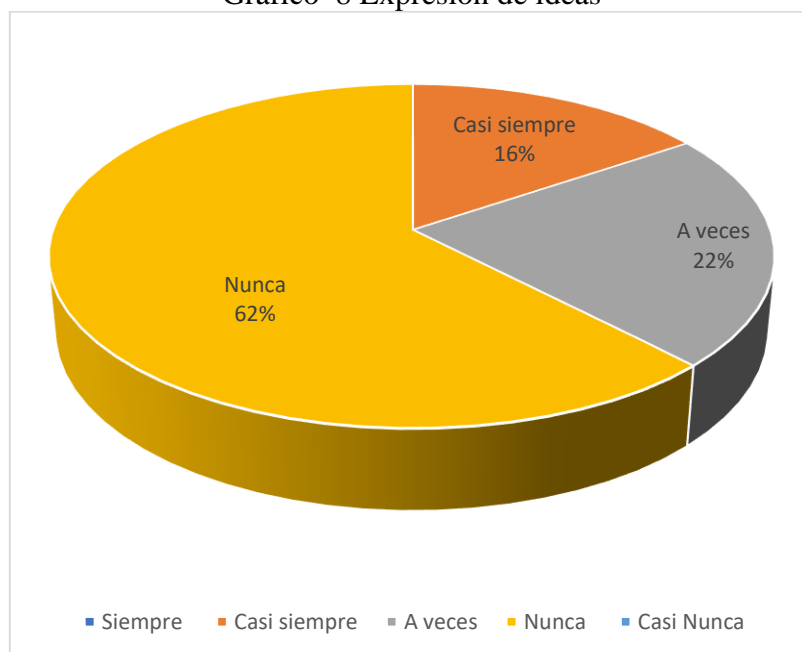
Tabla 10 Expresión de ideas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
Casi siempre	7	16,00%
A veces	10	22,00%
Casi nunca	0	0,00%
Nunca	28	62,00%
Total	45	100,00%

Elaborado por: Investigadoras, 2021

Fuente de información: Ficha de observación

Gráfico 8 Expresión de ideas



Elaborado por: Investigadoras, 2021

Resultados: Según los datos obtenidos los estudiantes un 62% nunca expresan las opiniones, inquietudes o ideas que representen un cambio de acción en el desarrollo de la actividad lúdica, un 22% a veces y una baja información sobre 16% casi siempre.

7.- ¿Se observan correctas acciones como caminar, saltar, escalar, bailar, brincar, entre otras dentro del juego?

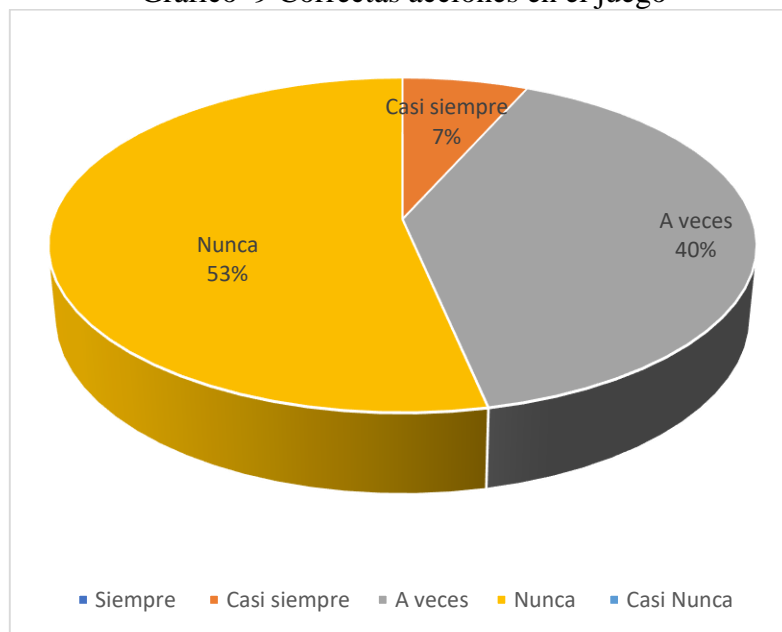
Tabla 11 Correctas acciones en el juego

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
Casi siempre	3	7,00%
A veces	18	40,00%
Casi nunca	0	0,00%
Nunca	24	53,00%
Total	45	100,00%

Elaborado por: Investigadoras, 2021

Fuente de información: Ficha de observación

Gráfico 9 Correctas acciones en el juego



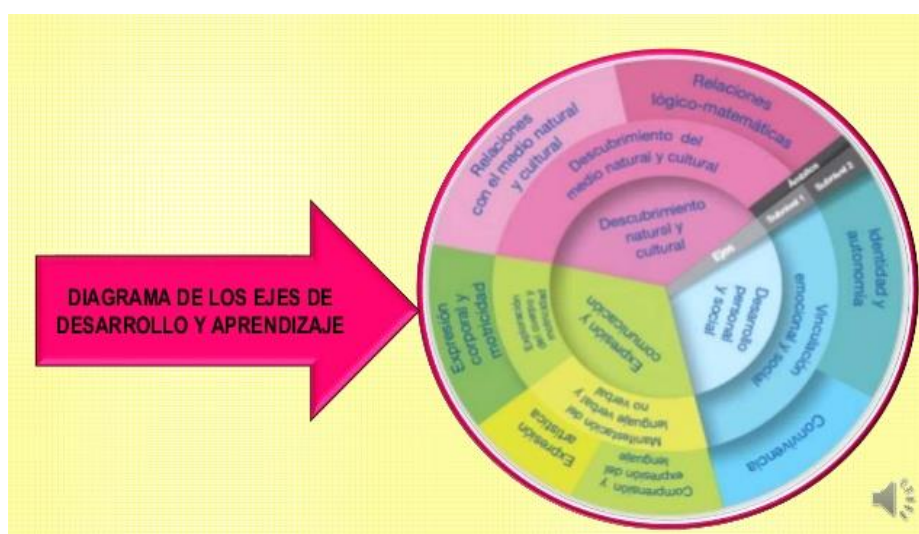
Elaborado por: Investigadoras, 2021

Resultados: El estudio refleja que el 53% nunca se observan correctas acciones como caminar, saltar, escalar, bailar, brincar, entre otras dentro del juego, un 40% a veces y un bajo porcentaje a el 7% casi siempre, en relación con las actividades que desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes.

3.1. Análisis de los resultados

El estudio del análisis investigativo se realiza mediante la organización curricular del aprendizaje, comprende el “*diagrama de la relación existente entre los ejes de desarrollo y aprendizaje, con los correspondientes ámbitos determinados para cada uno de los subniveles de Educación Inicial*” (Educación M. d., 2014, pág. 19). Dentro de los procesos que representan en el aprendizaje alcanzarlos se componen de los ámbitos de motricidad gruesa, expresión corporal y exploración del cuerpo, en estudio. Se detalla en la siguiente figura:

Figura 11 Diagrama de los ejes de desarrollo y aprendizaje



Fuente: Currículo de Educación 2014

El diagrama representa los contenidos más relevantes que se desarrollan de forma correcta en el nivel inicial, establecidos y alcanzados como propósitos determinados por el Ministerio de Educación, se relacionan con las variables en estudio para conseguir el aporte del docente en el ejercicio de cada destreza en el aprendizaje, de acuerdo con la conexión se establecieron las preguntas para la ficha de observación y entrevista.

Para la obtención de los siguientes resultados, se aplicó la entrevista al docente encargado del curso de Inicial 1, con el uso de 10 preguntas enfocadas en su labor en la institución, práctica educativa en inicial y aporte en la formación del aprendizaje con el uso de actividades direccionadas en la motricidad gruesa en el juego, para la obtención de dicha información se estableció un día considerable para ahondar en el papel de entrevistador hacia su entrevistado, por ende, las respuestas fueron algo extensas porque explicaban la problemática que se suscita en la Escuela de Educación Básica “Río Pedro Carbo”.




Por parte del mismo formador, se anunciaron las dificultades en el aprendizaje, se refiere a ciertos estudiantes que maneja en clases, sostiene que algunas de las dificultades son desde un principio en la vida del aprendiz, se estableció también una charla amena, en la misma se obtuvieron datos que recalcan el aporte en el juego como activación de contenido de clase. En la entrevista al docente de Inicial 1, manifestó que el aporte que brinda el estudio no solo permitirá ayudar en las actividades de sus enseñanzas, sino también, en el ejercicio de nuevas adaptaciones curriculares de acuerdo con la problemática que se plantea, en conclusión, duró un tiempo aproximado de 1 hora que permitieron conocer todo en relación con el estudio. Finiquitó con la idea de que, el juego es parte de las principales tareas que debe un docente aplicar en las clases, porque a partir de estas actividades se motiva al estudiante, además, de conocer y evaluar los problemas a los cuales se enfrentan a diario.




Con el aporte de la información obtenida de los estudiantes de Inicial 1, no fue nada fácil debido a que se prohíbe el acceso directo con los participantes por la pandemia, por ende, con algunos se aplicó la plataforma digital para establecer la información precisa, en otros directamente con el docente y muy pocos de manera presencial, con la aplicación de la ficha de observación se mantuvo la misma formalidad directa e indirecta sobre preguntas que establecen en el aporte de la motricidad gruesa desarrollada para el juego.




La aplicación de la siguiente información se recabó de los estudiantes de Inicial 1, indicaron una serie de opiniones con la relación de la investigación, elaborada con 7 preguntas que forman sobre los siguientes aspectos en el aprendizaje. Un porcentaje alto comprende que presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, por problemas congénitos o eventos no intencionados que producen un deterioro cognitivo; Algunos muestran un nivel bajo de maduración sobre su infancia por no mantener un ritmo acorde al aprendizaje que se ejecuta en clases; Pocos mantienen una comunicación y práctica excelente, las actividades no son realizadas con la orientación del docente, por la ausencia de las clases presenciales.

Los estudiantes estuvieron muy atentos a las preguntas realizadas, algunos de los padres de familia coincidieron que se debe apoyar en la enseñanza del docente, otros con la intención de aportar en casa y muy pocos en relación con las preguntas respondieron de manera clara, pero no fue un impedimento, más bien nos ayudó a complementar el estudio, porque se basa sobre hechos reales otorgados por personas que mantienen necesidades educativas. Cada opinión resaltó el estudio sobre qué, cómo y por qué abordar la temática de ambas variables.

Tabla 12 Actividades que desarrollan la motricidad gruesa en la lúdica

Actividades					
Motricidad gruesa	Nombre de la actividad	Objetivo de la actividad	Recursos para la actividad	Procedimiento	Fuente
Coordinación general	Obstáculos al alcance	Desarrollar la coordinación general de los participantes sobre sus movimientos para el uso de forma correcta del cuerpo.	Variedad de objetos	<ul style="list-style-type: none"> - Se crea una pista de obstáculos. - Se colocan diversos objetos. - Se requiere de un espacio bien grande. - Se pinta una línea de partida seguido de los objetos que deben realizar la acción. - Indicar las reglas de juego. - Realizar de forma individual. - Las indicaciones varían de acuerdo con los objetos, por ejemplo: saltar la cuerda, mover el balón hacia la derecha, entre otras. - Establecer conclusiones. 	 <p>Figura 12 Dominio</p> <p>Fuente: https://www.hacerfamilia.com/ocio/juegos-coordinacion-juegos-grupo-psicomotricidad-20170124134453.html</p>
Ritmo	Baila mientras puedas	Formar las bases de sus movimientos de manera repetida entre intervalos de tiempos en el aprendizaje.	Sillas pequeñas un gran número de ellas. Grabadora, celular o parlantes con Bluetooth y Pendrive.	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir sillas pequeñas. - Se deben colocar sillas formando un círculo. - Indicar que deben bailar al ritmo de la música. - Colocar en pausa la música para que seleccionen la silla. - Los estudiantes deben obtener una silla, aquellos que no, deben salir del juego. - Gana quienes o quien logre sentarse en la última silla. 	 <p>Figura 13 Ritmo</p> <p>Fuente: http://piecitosdeduende.blogspot.com/2015/11/las-canciones-motrices.html</p>
Coordinación viso-motriz	¡Coordino mis movimientos!	Controlar los movimientos que se ejecutan de forma deliberada para la precisión de los eventos	Cartón Pintura de colores Pegamento Bolas de colores	<ul style="list-style-type: none"> - Permitir que el niño o la niña observen el material. - Seleccionar a los estudiantes que deseen participar. - Solicitar que agarren el cartón lleno de obstáculos y la bola. 	 <p>Figura 14 Coordinación</p>

		simultáneos por el cuerpo.		<ul style="list-style-type: none"> - Indicar que deben pasar la bola por los colores que se les indique. - Quienes realicen mejor esta actividad son acreedores de un premio sorpresa. 	Fuente: https://www.pinterest.com/pin/266345765442749436/
Dominio estático	¡Quien se mueva pierde!	Interiorizar el esquema corporal de los estudiantes sobre acciones lúdicas para el aprendizaje significativo.	Reloj	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar las reglas del juego. - El o los estudiantes deberán mantenerse de acuerdo con el reloj en un solo pie. - Deben permanecer el mayor tiempo posible en un solo pie. - Aquel o aquellos que no permanecen de pie pierde. - Finalmente se repiten los movimientos hasta obtener a un solo ganador. 	 <p>Figura 15 Estático</p> Fuente: https://sportcity.com.mx/blog/b-eb-activo-el-dominio-corporal-de-los-pequenos
Autocontrol	¡Sé, lo que hago!	Dominar los impulsos que representan una habilidad sobre los pensamientos del estudiante.	3 globos de colores verde, rojo y azul.	<ul style="list-style-type: none"> - Sentar en un círculo a los niños y entregar los globos. - Comenzar una charla con los niños. - Deben las preguntas estar relacionadas con sus emociones y reacciones. - Informar las mejores decisiones que deben realizar ante cualquier suceso. - Detallar las ideas más relevantes de la actividad. - Finalizar con ejemplos. 	 <p>Figura 16 Autocontrol</p> Fuente: http://emocionesbasicas.com/2015/11/16/juegos-para-desarrollar-el-autocontrol/
Respiración	¡Todos a respirar!	Aplicar ejercicios de respiración en el control de las habilidades motoras gruesas del cuerpo.	Globos	<ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante debe poseer un globo sin inflar. - Se les indica que deben realizar la acción a la orden de las palabras del docente. - Enseñar mediante ejemplo la acción inhalar y exhalar con el globo. - Cuando se infla el globo se inhala (se llena) y, cuando se suelta se exhala (se desinfla). - Después se solicita a los niños realicen esta acción con sus propios cuerpos. 	 <p>Figura 17 Respiración</p> Fuente: https://es.dreamstime.com/mujer-joven-que-toma-una-respiraci%C3%B3n-profunda-ilustraci-n-del-vector-pinturas-y-dibujo-originales-image153452446

Relajación	¡Yo me relajo!	Realizar posturas motivacionales que permitan la relajación del cuerpo ante el aprendizaje y dominio corporal.	Videos sobre posturas. Computadora , pendrive o celular. Imágenes concretas.	<ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en realizar posturas de animales. - Cada postura representa a un animal que ellos les gusta. - Se solicitan los nombres de los animales y en orden se escriben en la pizarra para realizar. - Después se solicitan que repitan la acción de acuerdo con el animal que más le gusto la postura. - Cada postura es referente al desarrollo de su motricidad gruesa. 	 <p>Figura 18 Relajación</p> <p>Fuente: https://educayaprende.com/juegos-respiracion-ninos/</p>
Estabilidad	¡No me caigo!	Conocer y valorar las habilidades que dispone el cuerpo del niño para su aprendizaje.	Cuerdas Pinturas Papel	<ul style="list-style-type: none"> - Se indican las órdenes del juego. - Los estudiantes deben seguir la línea sea esta por cuerdas, pintada o de acuerdo con el material que se disponga. - Deben cruzar la línea sin errores o saltar en la misma. - Quien domine esta acción ganará. 	 <p>Figura 19 Estabilidad</p> <p>Fuente: https://www.lifeder.com/habilidades-motrices-basicas/</p>
Dominio	¡Capitán manda!	Realizar ejercicios de control sobre el cuerpo para el manejo de las habilidades corporales.	Objetos varios del medio.	<ul style="list-style-type: none"> - Permitir que los niños se imaginen el ambiente en el que se desarrolle la actividad, puede ser el mar, fiesta, escuela, entre otros. - Indicar las reglas del juego. - Seleccionar a los participantes. - Solicitar algún objeto que se disponga a los estudiantes. - Deben entregar en el menor tiempo posible el objeto. - Reunir los objetos la mayor parte de ellos. - Establecer al ganador. 	 <p>Figura 20 Control</p> <p>Fuente: http://happykidsbolivia.com/habilidades-motrices-basicas/</p>

Fuente: Actividades diseñadas por las autoras, Chóez Jaramillo María Lorena - Párraga Minaya Narcisca de Jesús, 2021.

3.2. CONCLUSIONES

Los datos obtenidos expresan que:

La motricidad gruesa en el desarrollo del juego habilita las acciones del cuerpo y motiva el aprendizaje en los niños y niñas de Inicial 1, pero algunos de los estudiantes poseen dificultades en la adquisición de contenidos a consecuencias de la no generación de la estimulación temprana.

El juego favorece en la enseñanza porque los estudiantes se entretienen, divierten y motivan cuando se les aplica una actividad, aunque la mayoría de los estudiantes del plantel presentan problemas de dominio, control, movimientos y en coordinación de sus acciones específicas.

Es importante determinar que el estudio permite ahondar y conocer los problemas existentes sobre dificultades, causas y consecuencias de las acciones o efectos que se visualizan en los estudiantes de Inicial 1 de la institución.

La aplicación del estudio culminó gracias al apoyo incondicional de los participantes, no interrumpieron el proceso y menos nos negaron su opinión, con la aprobación de la autoridad principal fue posible la investigación.

Es un estudio con relevancia social, porque proyecta participantes aptos para desenvolverse correctamente con la sociedad, además, conocer las facultades para reflejar modelos útiles que aporten con la enseñanza – aprendizaje, incluso se una base de estudio para nuevas investigaciones.

3.3. RECOMENDACIONES

La psicomotricidad desde temprana edad es fundamental para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la institución se recomienda que:

Fortalecer los aprendizajes de la primera infancia a través de la aplicación de la motricidad gruesa en el juego, para habilitar las acciones corporales y motivar el aprendizaje de los estudiantes de Inicial 1, además, resolver las dificultades en la adquisición de contenidos para la generación de contenidos que favorezca al sistema actual de educación.

Aplicar juegos que activen el conocimiento motor grueso para entretener, divertir y motivar a los integrantes de Inicial 1, en la ejecución de correctas acciones para el dominio de varias actividades específicas en el aprendizaje.

Aportar en las ideas del formador en las enseñanzas para resolver problemas o dificultades que se conviertan en causas principales que imposibiliten el desarrollo de las habilidades del aprendiz.

Realizar estudios que permitan aportar en la enseñanza de los docentes de Inicial 1, a beneficio de toda la comunidad educativa para generar el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

Crear participantes de edades tempranas al ser capaces de formar nuevos conocimientos, ser partícipes de sus propias habilidades y modelos en su profesión, con la capacidad de ahondar en la solución de problemas sociales y personales cotidianos.

3.4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adolescencia, C. d. (07 de 07 de 2014). *LEXIS*. Obtenido de Gobierno de la República del Ecuador : https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf
- Alonso, Á. Y., & Pazos, C. J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en educación infantil de los centros educativos de Vega (España). *Educacao e Pesquisa*, 46(1), 1 - 17. Obtenido de https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022020000100509
- Cabrera, V. B., & Dupeyrón, G. M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Revista de Educación MENDIVE*(17), 222 - 239. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Castro, B. M. (Mayo de 2015). Obtenido de Proyecto de implementación de un área recreativa que promueve el dominio corporal : <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9742/1/QT07536.pdf>
- Cortez, M. M., Mendoza, M. G., & Torres, A. N. (15 de Octubre de 2019). *Repositorios de la UNEMI*. Obtenido de Universidad Estatal de Milagro : <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4949>
- Educación, I. E. (2019). *Educador (Educación Infantil)*. Madrid: CEP.
- Educación, M. d. (2014). *Currículo Educacional Inicial* . Quito : Ministerio de Educación .
- Kliegman, R. M., Stanton, B. M., Geme, J. S., & Schor, N. F. (2016). *Nelson. Tratado de pediatría*. Pennsylvania: ELSEVIER.
- Ley Orgánica de Educación, I. (05 de 2017). *Ministerio de Educación*. Obtenido de [educación.gob.ec](https://educacion.gob.ec): <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- López, E. G. (2015). *Repositorios de la Universidad Tecnológica Equinoccial*. Obtenido de Universidad Tecnológica Equinoccial: <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/15744>
- Martín, C. A., Campos, B. B., Pérez, S. L., Cardona, A. J., Medina, R. A., González, F. R., . . . Cabrerizo, D. J. (2021). *El desarrollo de la profesión docente. Una nueva visión desde la acción*. Madrid: UNED.
- Mata, J. (2018). *Aprendizaje a través del juego* . Estados Unidos : UNICEF.

- Mirta C. Campos Díaz, D. A. (2000). Alteraciones del Sistema Nervioso Periférico en la drepanocitosis. *Rev Cubana Hematol Inmunol Hemoter*, 16(1), 45 - 8. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/hih/v16n1/hih05100.pdf>
- Oliveira, V. B., & Bossa, N. (2018). *Evaluación psicopedagógica de 0 a 6 años: Observar, analizar e interpretar*. NARCEA : España.
- Ortega, C. F. (2014). La presencia de Ovide Decroly en el boletín y en la revista de escuelas formales. *Revista de Pedagogía*, 66(3), 121 - 131. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/Bordon.2014.66308>
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño*. México: Fondo de Cultura Económica .
- Rodríguez, D. P. (17 de Julio de 2019). *Repositorios PUCE* . Obtenido de Universidad Católica del Ecuador : <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16324/1.%20Estrategias%20Didcticas%20para%20Desarrollar%20la%20Motricidad%20Gruesa%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, M. T., Gómez, I. M., Prieto, A. A., & Gill, M. P. (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del Lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de investigación en Logopedia - Universidad de Castilla La Mancha España*, 7(1), 89 - 106. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3508/350851047005.pdf>
- Rosada, H. S. (7 de Abril de 2017). *Recursos Bibliográficos*. Obtenido de Repositorios de la Universidad Rafael Landívar: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
- Salamanca, M. S., & Sánchez, R. M. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor* . España: EDITEX.
- Santamaría, V. D., & Santamaría, V. J. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa*. Obtenido de Repositorios de Universidad del Tolima: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>
- Seminario, Y. G. (2016). Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa del distrito de Castilla – Piura. *Universidad de Piura, Facultad*

- de Ciencias de la Educación Piura Perú*, 1 - 84. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf
- Senplades, S. N. (2017). *Plan Nacional para el Buen Vivir*. Obtenido de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Serrano, G. T., & Pons, P. R. (2011). El Constructivismo. *Revista electrónica de investigación educativa*, 13(1), 1 - 27.
- Tamaño, G. A., & Restrepo, S. J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios*, 13(1), 105 - 128. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Vanegas, D. V., Duarte, R. A., & Riaño, J. S. (2015). Modelo Interdisciplinar de Intervención Pedagógica - Didáctica propulsor de un proceso de enseñanza - aprendizaje de calidad. *Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 8(1), 151 - 158.

ANEXOS



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ENTREVISTA

I.- Información general:

Nombre: -----

Institución donde labora: -----

Años de experiencia: -----

Grado académico obtenido: -----

Especialidad: -----

Fecha de la entrevista: -----

Entrevistador: -----

II.- Observaciones generales y de conducta:

III.- Contenido de la entrevista

1. ¿Conoce le proceso que se desarrolla en la motricidad gruesa?

2. ¿Cree Ud. ¿Que la motricidad gruesa mejora las habilidades para interactuar el estudiante con la sociedad?

3. ¿Considera que para iniciar una clase se debe comenzar con una actividad en el juego?

3. ¿Cree Ud. Aplicar actividades que permitan el desarrollo de sus destrezas corporales?

4. ¿Cree que es de interés de los estudiantes el juego en cada clase?

6 ¿Considera que es importante realizar estimulaciones tempranas en los niños?

7. ¿Al ejecutar una actividad puede expresar el estudiante sus habilidades correctamente?

8. ¿Aplica juegos que expresen toda clase de activación corporal?

9 ¿Cree que con el empleo de la motricidad gruesa en el juego se logra desarrollar completamente las habilidades?

10.- ¿Posee conocimientos que incorporen actividades lúdicas para el desarrollo del movimiento, coordinación y habilidad?



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA: MOTRICIDAD GRUESA Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 1

NOMBRE: _____

CURSO: _____

La presente encuesta es de carácter confidencial; sus resultados solo servirán para fines exclusivos de la presente investigación

ÍTEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1.- ¿Presenta dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa?					
2.- ¿Muestra el nivel correcto de maduración en la infancia de acuerdo con el ritmo del aprendizaje?					
3.- ¿Practica y se comunica con el docente en el ejercicio de las actividades?					
4.- ¿Es de agrado de él o ella comenzar las clases de manera divertida?					
5.- ¿Responde correctamente a las instrucciones con las estrategias aplicadas?					
6.- ¿Expresa opiniones, inquietudes o ideas que representen un cambio de acción en el desarrollo de la actividad lúdica?					
7.- ¿Se observan correctas acciones como caminar, saltar, escalar, bailar, brincar, entre otras dentro del juego?					

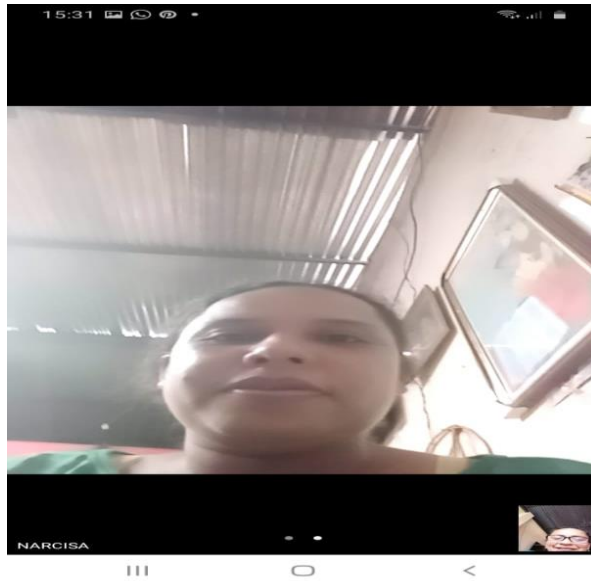
EVIDENCIA FOTOGRÁFICA



Aprobación y aplicación del trabajo investigativo por parte de la Lic. Sonia Valencia directora Escuela De Educación Básica “Río Pedro Carbo”



Visita a los estudiantes de la Escuela De Educación Básica “Río Pedro Carbo”



Charla con los representantes de los estudiantes de la Escuela De Educación Básica “Río Pedro Carbo” por medio de la plataforma digital.



Los estudiantes de Inicial 1, participantes en las actividades de motricidad gruesa en el juego de la investigación aplicada de forma virtual en compañía de los padres o representantes legales