

Actividades Lúdicas “Aprendo Jugando” Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primer Año De Educación Básica

Bayas Machado Ramón Fernando

Magíster en Cultura Física y Deportología

Docente de la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador

Chicaiza Sinchi Dina Lucia

Magíster en Educación Parvularia, Mención juego, arte y aprendizaje.

Ponce Bravo Hernán Leopoldo

PhD Doctor en Actividad Física y Salud.

Docente de la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador

Bayas Machado Juan Carlos

Licenciado en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo

doi: 10.19044/esj.2017.v13n26p180 [URL:http://dx.doi.org/10.19044/esj.2017.v13n26p180](http://dx.doi.org/10.19044/esj.2017.v13n26p180)

Abstract

The purpose of this current research is to make and implement a didactic guide based on playful activities called “Aprendo Jugando”. This is in a bid to develop the gross motor skills on the first year basic education of boys and girls at Santa Mariana Educational Unit in Riobamba. The guide was organized through a schedule, and it contains games to influence the big muscles movements. The games are intended to reinforce the basic motor skills to evaluate the coordination of the body movements such as jump, march, and jumping on one foot. The sample incorporated 20 children chosen at random. The results were obtained through a direct observation and they were registered with an observation card that was applied before and after the development of the guide. An indicator table was used. Here, the indicators were statistically analyzed, especially the ones that allowed evaluating the hypothesis significance with the use of the students test. At the end of the research, it was concluded that the application of the didactic guide develops the gross motor skills. These evidences play an essential role in the child’s life. As a result, it is recommended to use the guide in a permanent and continuous way because if a child develops the gross motor skills in an appropriate way, he would have confidence on himself. Above all, it will be easier for him to assimilate the basic fine motor skills.

Keywords: Playful activities, Gross motor skills, Games

Resumen

El objetivo de la presente investigación, fue elaborar y aplicar una guía didáctica de actividades lúdicas denominada “Aprendo Jugando” para desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas del primer año de educación básica en la Unidad Educativa Santa Mariana de la ciudad de Riobamba. La guía está organizada mediante un cronograma y consta de juegos para incidir en los movimientos de los músculos grandes. Los juegos pretenden fortalecer las habilidades motrices básicas y para evaluar la coordinación de los movimientos corporales como: saltar, marchar, caminar, saltar con un solo pie. La muestra comprende veinte niños, escogidos de forma aleatoria. Los resultados se obtuvieron mediante la observación directa y se registraron a través de una ficha de observación, misma que se aplicó antes y después de desarrollar la guía. Se utilizó una tabla de indicadores que fueron tratados estadísticamente y permitieron valorar su significación de la hipótesis mediante el test de students. Al término de la investigación se llegó a la conclusión que al aplicar la guía didáctica desarrolla la motricidad gruesa siendo evidente que el juego es esencial en la vida del niño, recomendando que se utilice la guía de forma constante y continua porque si un niño tiene bien desarrollado la motricidad gruesa, será un niño que confiara en sí mismo y sobre todo será más fácil de que asimile las habilidades básicas de la motricidad fina.

Palabras-Claves: Actividades Lúdicas, Motricidad gruesa, Juegos

Introducción

El juego ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, formando parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad. Desde el punto de vista de la antropología cultural, se ha comprobado que el juego infantil posee connotaciones diferentes según el contexto cultural; esto es, debido a que cada cultura tiene elementos que lo caracterizan.

El juego hace muchos siglos ha sido utilizado por diferentes teorías de aprendizaje que han tratado de explicar el significado de esta actividad, los resultados obtenidos con anterioridad por socio-pedagogos, demuestran que el juego es un valioso medio para educar y fomentar en el niño el desarrollo motor. Por ello, se hace necesario orientar constantemente a los docentes para que desarrollen destrezas cognitivas, recreativas y pedagógicas mediante estrategias como los juegos, que permiten el desarrollo integral del niño. Se motivó la presente investigación para la elaboración y aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas “Aprendo Jugando” a fin de

desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas del primer año de educación básica en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús, en la que se consideran juegos tradicional y sensorio motor, con diferentes variantes a fin de potenciar y fortalecer las habilidades básicas motrices propias en el niño de cinco a siete años.

La investigación se sustenta en las siguientes fuentes bibliográficas como: elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “Mágicas Travesuras” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa “San Vicente de Paul” cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2013- 2014, donde la autora concluye que las canciones, baile y actividades recreativas son parte integral del proceso enseñanza aprendizaje, que al aplicarlas sistemáticamente desarrolla las capacidades básicas del estudiante (Ati, 2015).

Además, en la investigación denominada: la expresión lúdica y su relación con la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Milton Reyes” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el periodo 2010-2011, donde se sustenta que la expresión lúdica está íntimamente relacionada con la motricidad gruesa, ya que favorece el desarrollo integral del niño.

Metodología

La presente investigación es cuasi experimental, ya que se analizó las variables de representadas como: las actividades lúdicas (juegos) y la motricidad gruesa para establecer la relación que existe a través de la observación. Se considera el nivel de relación existente entre la variable independiente y dependiente para cada hipótesis a fin de dar a conocer el aporte del instrumento didáctico aplicado.

La investigación es de campo educativo, ya que se aplicó en el lugar donde se encuentran los sujetos de investigación como son: los niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús.

En el proceso investigativo se aplicó el método científico, porque se trabajó en el campo de conocimientos para transformar el campo de estudio. Se estudió los factores que condicionan la predisposición de los niños y niñas en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa. Se realizó el estudio a través de una muestra representativa de los niños y niñas a fin de inducir aspectos que ocasionan el retraso del desarrollo motriz.

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación a través de una ficha de observación estructurada revisada y validada por pares académicos quienes sugirieron adaptaciones y que permitió su aplicación para registrar información de manera directa durante todo el proceso de investigación.

La población del proyecto fueron los niños y niñas del primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús de la parroquia Veloz, cantón Riobamba provincia de Chimborazo periodo lectivo 2013- 2014. El cálculo del tamaño de la muestra se realizó mediante la fórmula de análisis de población finita, obteniendo una muestra aleatoria simple, pues en este caso todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser seleccionadas para integrar la misma, de la cual se obtuvo 20 individuos entre niños y niñas.

Para el análisis de los resultados, se usó la estadística descriptiva a través de la tabulación de datos, que se registraron en tablas y se representaron en gráficos de barras. Para la comprobación de las hipótesis, se utilizó el test students de muestras relacionadas. Los cálculos se realizaron en hojas de Excel y se estableció la hipótesis que: la aplicación de la Guía Didáctica de Actividades Lúdicas “Aprendo Jugando” desarrolla la Motricidad Gruesa en los niños y niñas del primer año de educación básica. Para demostrar la hipótesis se estableció que los juegos tradicionales potencian la Motricidad Gruesa, y que los juegos sensorio-motores las fortalecen.

Para realizar la investigación, primero se evaluó el estado de la motricidad gruesa de la muestra de la investigación antes de aplicar la guía (PRE TEST). Posteriormente se identificaron las actividades que fueron acordes al contexto de la investigación, quienes sustentaron el diseño y elaboración de la guía didáctica que está compuesta de juegos que estimulan los órganos sensoriales, actividades grupales, ordenamiento de acuerdo a secuencias temporales y descripción de posiciones de objeto. Los juegos tuvieron el objetivo de incidir en los movimientos de los músculos grandes para fortalecer las habilidades motrices básicas y permitir evaluar la coordinación de los movimientos corporales como: saltar, marchar, caminar, saltar con un solo pie. Los datos obtenidos fueron tabulados, analizados. La aplicación de la guía se organizó en un cronograma distribuido en veinte semanas, misma que fueron evaluadas y ejecutadas tres veces a la semana (POST TEST). Se analizó e interpretó los resultados obtenidos del fortalecimiento a través de juegos tradicionales y la potenciación a través de los juegos sensorio-motores. Resultados que contribuyeron para finalmente comprobar si la variable independiente afectó a la variable dependiente, con el objetivo de demostrar el planteamiento de la hipótesis general: “La aplicación de la Guía Didáctica de Actividades Lúdicas “Aprendo Jugando” desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas del primer año de educación básica en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús de la parroquia Veloz, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo periodo 2013- 2014.”

Resultados

Procedimiento para la prueba de hipótesis

a) Planteamiento de la hipótesis

$H_1: \bar{X}_{post} > \bar{X}_{pre}$ Hay una diferencia significativa positiva después de la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas “Aprendo Jugando” en los niños y niñas del primer año de Educación básica

$H_0: \bar{X}_{post} = \bar{X}_{pre}$ No hay una diferencia significativa después de la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas “Aprendo Jugando” en los niños y niñas del primer año de Educación básica.

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05 = 5\%$$

$$gl = 20 - 1 = 19$$

c) Criterio con el que se rechaza H_0 :

Rechácese H_0 si $t_c > t_t = 1,73$

Donde t_t , es el valor teórico de t con 19 grados de libertad y $\alpha = 0,05$, caso contrario acéptese la de investigación t_c , es el valor calculado de t que se obtiene aplicando la fórmula.

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d / \sqrt{n}}$$

d) Cálculos

Tabla 1. Diferencia de Promedios Hipótesis I

x_t	Antes	Después	D	$(d - \bar{d})^2$
1	9	9,9	0,9	0,2916
2	8,2	9,6	1,4	0,0016
3	7,4	9,1	1,7	0,0676
4	8,1	9,5	1,4	0,0016
5	7,1	8,6	1,5	0,0036
6	9,2	10	0,8	0,4096
7	6,4	8,1	1,7	0,0676
8	7,1	8,7	1,6	0,0256
9	7,6	9,2	1,6	0,0256
10	9,0	9,8	0,8	0,4096
11	6,4	8,2	1,8	0,1296
12	7,2	8,8	1,6	0,0256
13	6,3	7,4	1,1	0,1156
14	7,3	8,9	1,6	0,0256
15	8,1	9,4	1,3	0,0196
16	6,3	7,4	1,1	0,1156
17	6,4	8,3	1,9	0,2116
18	8,0	9,3	1,3	0,0196

19	6,4	8,4	2	0,3136
20	7,3	9,0	1,7	0,0676
	$\Sigma d = 148,8$	$\Sigma d = 177,6$	$\Sigma d = 28,8$	$\Sigma(d - \bar{d})^2 = 2,35$

Fuente: Cuadro de promedios del pre-test y post test.

Elaborado por: Chicaiza Dina, 2015

Promedio del pre – guía didáctica: $\bar{X}_{pre} = \frac{\Sigma x_i}{n} = \frac{148,8}{20} = 7,44$

Promedio del post – guía didáctica: $\bar{X}_{post} = \frac{\Sigma x_i}{n} = \frac{177,6}{20} = 8,68$

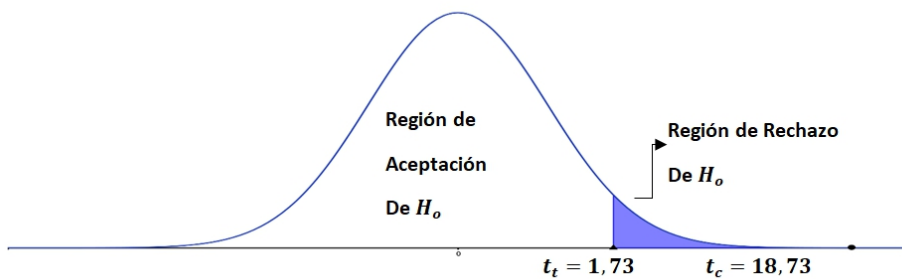
Diferencia promedio : $\bar{d} = \frac{\Sigma d}{n} = \frac{28,8}{20} = 1,44$

Desviación estándar de la diferencias: $S_d = \sqrt{\frac{\Sigma(d - \bar{d})^2}{n - 1}} = \sqrt{\frac{2,35}{19}}$
 $= 0,35$

$$t_c = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}} = \frac{1,44}{\frac{0,35}{\sqrt{20}}} = 18,39$$

e) Decisión estadística

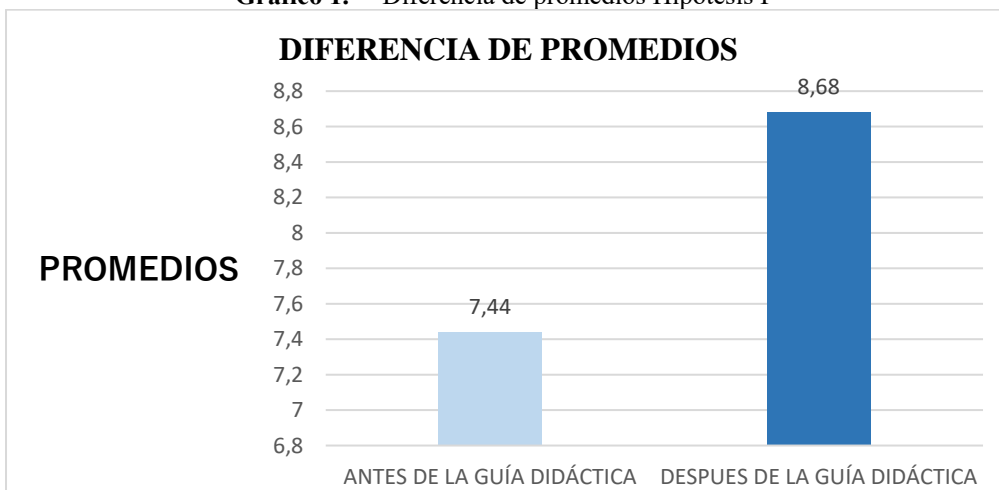
Como $t_c = 18,39 > t_t = 1,73$, se rechaza la hipótesis nula, porque no se encuentra en la región de aceptación, por tanto se acepta la H_i .



f) Conclusión

Por tanto, la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas “Aprendo jugando” sí tiene efectos significativos en su motricidad gruesa sobre los niños y niñas del primer año de Educación básica

Gráfico 1. Diferencia de promedios Hipótesis I



Fuente: Diferencia de promedios
Prueba 1. Hipótesis específica

a) Planteamiento de la hipótesis

$H_1: \bar{X}_{post} > \bar{X}_{pre}$ Hay una diferencia significativa positiva después de la aplicación de los juegos “Sensorio -Motor” en los niños y niñas del primer año de Educación básica.

$H_0: \bar{X}_{post} = \bar{X}_{pre}$ No hay una diferencia significativa positiva después de la aplicación de los juegos “Sensorio -Motor” en los niños y niñas del primer año de Educación básica.

b) Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$

$gl = 20 - 1 = 19$

c) Criterio con el que se rechaza H_0 :

Rechácese H_0 si $t_c > t_t = 1,73$

Donde t_t , es el valor teórico de t con 19 grados de libertad y $\alpha = 0,05$, caso contrario acéptese la de investigación t_c , es el valor calculado de t que se obtiene aplicando la fórmula.

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d / \sqrt{n}}$$

d) Cálculos**Tabla 2.** Diferencia de Promedios Hipótesis II

x_i	Antes	Después	d	$(d - \bar{d})^2$
1	7,25	9,5	2,25	0,02
2	6,5	9,25	2,75	0,12
3	6	9	3	0,36
4	7	9,25	2,25	0,02
5	5,75	8,25	2,5	0,01
6	7	9,75	2,75	0,12
7	5,5	7,75	2,25	0,02
8	5,75	8,5	2,75	0,12
9	6	9	3	0,36
10	6,5	9,5	3	0,36
11	5,75	8	2,25	0,02
12	6,25	8,5	2,25	0,02
13	5,75	7,25	1,5	0,81
14	6	8,5	2,5	0,01
15	6,5	9,25	2,75	0,12
16	5,75	7,25	1,5	0,81
17	5,75	7,25	1,5	0,81
18	6,75	9	2,25	0,02
19	5,75	8,25	2,5	0,01
20	6,25	8,75	2,5	0,01
	$\Sigma d = 123,75$	$\Sigma d = 171,75$	$\Sigma d = 48$	$\Sigma(d - \bar{d})^2 = 4,18$

Fuente: Cuadro de promedios del pre-test y post test.

Elaborado por: Chicaiza Dina, 2015

$$\text{Promedio del pre – juegos sensorio motriz: } \bar{X}_{pre} = \frac{\Sigma x_i}{n} = \frac{123,75}{20} = 6,19$$

$$\text{Promedio del post – juegos sensorio motriz: } \bar{X}_{post} = \frac{\Sigma x_i}{n} = \frac{171,75}{20} = 8,59$$

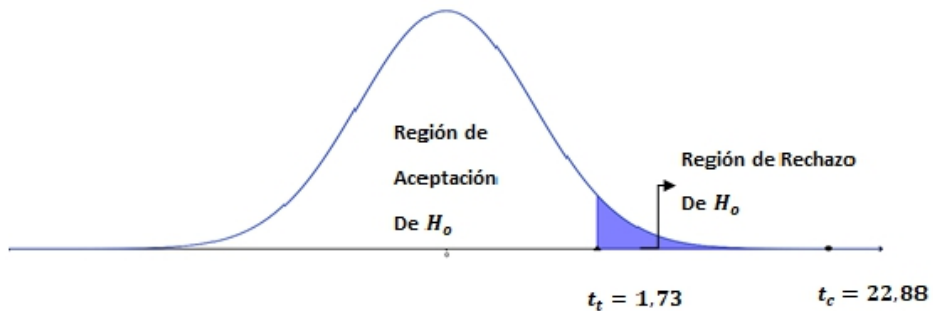
$$\text{Diferencia promedio : } \bar{d} = \frac{\Sigma d}{n} = \frac{48}{20} = 2,4$$

$$\text{Desviación estándar de la diferencias: } S_d = \sqrt{\frac{\Sigma(d - \bar{d})^2}{n - 1}} = \sqrt{\frac{4,18}{19}} = 0,47$$

$$t_c = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}} = \frac{2,40}{\frac{0,47}{\sqrt{20}}} = 22,88$$

e) Decisión estadística

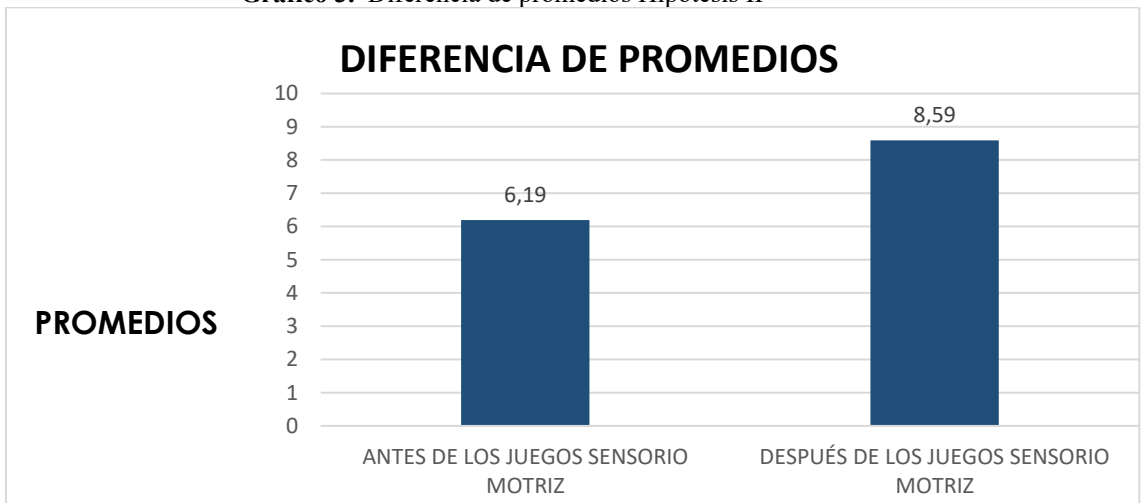
Como $t_c = 22,88 > t_t = 1,73$, se rechaza la hipótesis nula, porque no se encuentra en la región de aceptación, por tanto se acepta la H_i .



f) Conclusión

Por tanto, la aplicación de los juegos “Sensorio -Motor” si tiene efectos significativos en su motricidad gruesa sobre los niños y niñas del primer año de Educación básica

Gráfico 3. Diferencia de promedios Hipótesis II



Fuente: Diferencia de promedios
Prueba 2. Hipótesis específicas

a) Planteamiento de la hipótesis

$H_1: \bar{X}_{post} > \bar{X}_{pre}$ Hay una diferencia significativa positiva después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños y niñas del primer año de Educación básica.

$H_0: \bar{X}_{post} = \bar{X}_{pre}$ No hay una diferencia significativa positiva después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños y niñas del primer año de Educación básica.

b) Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$

$gl = 20 - 1 = 19$

c) Criterio con el que se rechaza H_0

Recházese H_0 si $t_c > t_t = 1,73$

Donde t_t , es el valor teórico de t con 19 grados de libertad y $\alpha = 0,05$, caso contrario acéptese la de investigación t_c , es el valor calculado de t que se obtiene aplicando la fórmula.

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d / \sqrt{n}}$$

d) Cálculos

Tabla 3. Diferencia de Promedios Hipótesis III

x_i	Antes	Después	d	$(d - \bar{d})^2$
1	7,75	9,75	2	0,030625
2	7	9,5	2,5	0,105625
3	6,5	9,25	2,75	0,330625
4	7	9,5	2,5	0,105625
5	6,25	8,5	2,25	0,005625
6	7,5	10	2,5	0,105625
7	6	8	2	0,030625
8	6,25	8,75	2,5	0,105625
9	6,5	9,25	2,75	0,330625
10	7	9,75	2,75	0,330625
11	6,25	8,25	2	0,030625
12	6,75	8,75	2	0,030625
13	6,25	7,5	1,25	0,855625
14	6,5	8,75	2,25	0,005625
15	7	9,5	2,5	0,105625
16	6,25	7,5	1,25	0,855625
17	6,25	7,5	1,25	0,855625

18	7,25	9,25	2	0,030625
19	6,25	8,5	2,25	0,005625
20	6,75	9	2,25	0,005625
	$\Sigma d = 133,25$	$\Sigma d = 176,75$	$\Sigma d = 43,5$	$\Sigma(d - \bar{d})^2 = 4,2625$

Fuente: Cuadro de promedios del pre-test y post test.

Elaborado por: Chicaiza Dina, 2015

$$\text{Promedio del pre – juegos tradicionales: } \bar{X}_{pre} = \frac{\Sigma x_i}{n} = \frac{133,25}{20} = 6,66$$

$$\text{Promedio del post – juegos tradicionales } \bar{X}_{post} = \frac{\Sigma x_i}{n} = \frac{176,75}{20} = 8,81$$

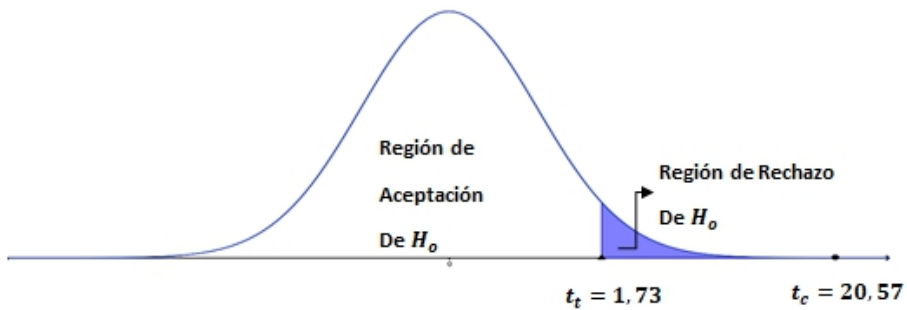
$$\text{Diferencia promedio : } \bar{d} = \frac{\Sigma d}{n} = \frac{43,5}{20} = 2,18$$

$$\text{Desviación estándar de la diferencias: } S_d = \sqrt{\frac{\Sigma(d - \bar{d})^2}{n - 1}} = \sqrt{\frac{4,26}{19}} = 0,474$$

$$t_c = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}} = \frac{2,18}{\frac{0,474}{\sqrt{20}}} = 20,57$$

e) Decisión estadística

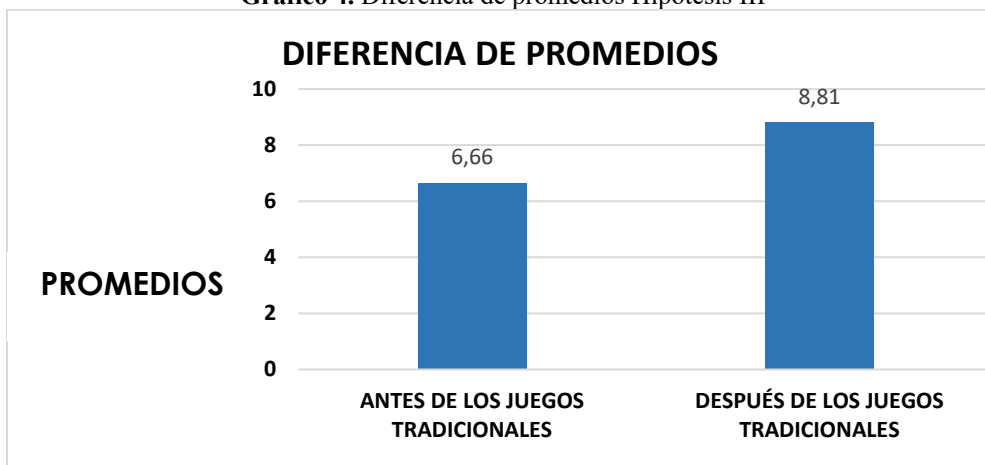
Como $t_c = 20,57 > t_t = 1,73$, se rechaza la hipótesis nula, porque no se encuentra en la región de aceptación, por tanto se acepta la H_i .



f) Conclusión

Por tanto, la aplicación de los juegos tradicionales si tiene efectos significativos en su motricidad gruesa sobre los niños y niñas del primer año de Educación básica

Gráfico 4. Diferencia de promedios Hipótesis III



Fuente: Diferencia de promedios

Discusión

Froebel (1840) expresa que la pedagogía para la formación del niño y de la niña, se centra en la realización de actividades a través del juego. Donde se toma en cuenta las diferencias individuales, inclinaciones e intereses del niño en un medio apropiado para su desarrollo físico, intelectual y moral, el juego es la preparación para la vida al suministrar medios precisos para el desarrollo integral del niño (Minerva, 2007).

Los cambios se dan según transcurre el tiempo, pero existe aspectos que perdurarán como las actividades lúdicas, que son parte importante en el desarrollo del niño. A pesar del apareamiento de la tecnología, el juego siempre estará en las actividades prioritarias del niño, a través del juego desarrolla la creatividad, imaginación, etc, a la vez que fortalece las habilidades básicas motrices para desarrollar la motricidad gruesa y la adaptación al ambiente que lo rodea.

Según Piaget J (1964), el conocimiento no es una copia de la realidad, conocer un objeto, conocer un suceso no implica sencillamente observarlo o hacer una copia o una imagen mental de ellos. Conocer un objeto es actuar sobre él. Conocer es modificar, es transformar el objeto y entender el proceso de esta transformación y, como consecuencia, comprender la forma como se construyó el objeto.” (Woolfolk, 2010)

Piaget (1973), expone. El desarrollo cognitivo ocurre a partir de la reestructuración de las estructuras cognitivas internas del aprendizaje, de sus esquemas y estructuras mentales, de tal forma que al final de un proceso de aprendizaje deben aparecer nuevos esquemas y estructuras como una nueva forma de equilibrio. (UNACH, 2009).

La experiencia vivencial que tiene el niño, permite desarrollarse en un medio social y académico exponiendo sus experiencias adquiridas las mismas que le servirá para relacionar con nuevas experiencias para lograr un aprendizaje para la vida, que saldrá a florecer cuando sea adulto que lo hará con la debida madurez y seguro de sí mismo.

Vygotsky (1931) en su teoría sustenta que el juego nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos, así, a través de la actividad lúdica los niños avanzan en su desarrollo. A medida que el niño va creciendo, el juego va evolucionando, convirtiéndose el juego en el motor de desarrollo que crea: Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie. Zona de Desarrollo Real (ZDR); capacidad de resolver un problema con la ayuda del adulto o de un compañero más capaz, Zona de Desarrollo Potencial (ZDP); distancia que el niño debe recorrer entre lo que sabe y lo que puede aprender si el medio le proporciona los recursos necesarios. Estos recursos vendrán dados en el proceso de socialización (Psicología Educativa, 2010).

Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. La zona de desarrollo próximo represente los conocimientos, habilidades y destrezas que están dispuestos a ser activados en el niño desde fuera con ayuda de la interacción social. (Burgos, 2011).

La funcionalidad e independencia es un medio favorable para que el niño pueda desenvolverse en un contexto social, de esta manera logrará un desempeño adecuado referente a lo académico. Mediante el juego el niño se desarrolla en la zona de desarrollo próximo, ya que las mediaciones de este y el profesor logran desarrollar sus capacidades.

Ciertas visiones de la Pedagogía Crítica se fundamentan en el incremento del protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo, en la interpretación y solución de problemas, participando activamente en la transformación de la sociedad. En esta perspectiva pedagógica, el aprendizaje debe desarrollarse por vías productivas y significativas que dinamicen la metodología de estudio, para llegar a la meta cognición. (Ministerio de Educación & Cultura, 2010).

Ausubel (1973) En sus anotaciones fundamenta que “Un aprendizaje es significativo cuando puede incorporarse a las estructuras de conocimiento que posee el sujeto”, es decir cuando el nuevo material adquiere significado para el sujeto a partir de su relación con conocimientos anteriores. El alumno aprende cuando es capaz de atribuir significado al contenido de lo que está estudiando. Es decir, cuando es capaz de construir un esquema de conocimiento relativo a este contenido. Esto se hace posible a partir de las

interacciones entre los elementos del triángulo interactivo (alumno, contenido, profesor) (Bermúdez, 2011).

El juego propicio en los niños el desarrollo de habilidades sociales y autor reguladores que son necesarias para aprender información compleja. Es un espacio propicio para el uso del lenguaje y es central en el desarrollo mental de los pequeños (Parreño, 2013).

Según Jiménez (2002), la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

El juego es importante para el desarrollo sano del cuerpo y cerebro, permite que los niños participen en el mundo que les rodea, que usen su imaginación que descubran maneras flexibles de utilizar los objetos y de resolver problemas y que se prepare para los roles de adulto. Por medio de estas actividades los niños estimulan los sentidos, ejercitan sus músculos, coordina vista con movimiento, gana dominio de su cuerpo, toma decisiones y adquiere nuevas habilidades (Papalia, Wendkos & Duskin, 2009).

El juego es importante en todas las actividades diarias que el niño lo realiza, esto le permite sentirse libre, sin presión alguna porque existe papitos que impiden que el niño juegue por miedo a que se lastimen al decirles no lo hagas, cuidado, te vas a caer, estas palabras a ser muy repetitivas los niños se graban, e impide que él se desenvuelva libremente, provocando dificultades al desarrollar sus habilidades básicas motrices como al saltar, correr, brinca, etc. Por eso es importante que la maestra sea muy conservativa, para fortalecer a través del juego estas dificultades.

Conclusion

La identificación de las actividades lúdicas a través de los juegos acordes al contexto de la investigación, fueron elaborados e incluidos en la guía denominada “Aprendo a Jugar”. Sirvió de instrumento para su aplicación cronológica y sistemática.

La aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas “Aprendo Jugando” a través de los juegos tradicionales potenciaron la motricidad gruesa en los niños y niñas. Así mismo los juegos sensorio motor fortalecieron la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Unidad Educativa Santa mariana de Jesús la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús.

El juego no solo ayudó a desarrollar la motricidad gruesa sino también permitió a los niños a adaptarse al ambiente que lo rodea, logrando con cada actividad un aprendizaje, que se reflejará y se pondrá en práctica en algún momento de su vida sin ninguna dificultad.

Después de analizar los temas investigados es evidente que las actividades lúdicas son importantes en el desarrollo del niño, porque estimula las habilidades básicas motrices como saltar, correr, lanzar, pero lamentablemente estas actividades no son practicadas continuamente.

References:

1. Ati, R. (2015). Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos "MAGICAS TRAVESURAS" en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial, Tesis para obtener el Título de Magíster en Educación Parvularia mención, Juego, Arte y Aprendizaje.
2. Bermúdez, J. V. (2011). Teoría del aprendizaje significativo de Ausbel.
3. Burgos, S. (2011). La expresión lúdica en los procesos de Aprendizaje
4. Cando, I. (2012). Modulo Estimulación temprana. UNACH
5. Flor, I. (2002). Manual de Educación Física (pág. 10). Móstoles-Madrid – España
6. Gobierno. (2013-2017). Plan del Buen Vivir. Ecuador. Quito
7. Kapeluz (2006). La educación Preescolar teoría y práctica. España: Editorial. Cinel.
8. Manual de Educación Física, España. Madrid Editorial. Cultural S.A (p. 10, 11,12)
9. Manual de Juegos. (P.2-3) Editorial Océano.
10. Minerva, C. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Trujillo, Perú. Trujillo
11. Ministerio de Educación & Cultura (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (pág. 11). Quito. Editorial. Versión Web.
12. Montero, M. & Monge, A. (2002). Instrumentos de evaluación del desarrollo motor. "Revista Educación N.- 162" (P. 17- 18.)
13. Morales, D. J. (2002). Apuntes de la asignatura Problemas de Aprendizaje. Ecuador, Riobamba
14. Muñoz, L. (1991). Evaluación de las habilidades motoras y crecimiento físico de los niños de un jardín infantil. Educación Física y Deporte, vol. 13 Nos. 1-, 4-6.
15. Narvarte, M. "Prevención de los trastornos escolares" (pág. 19, 20, 28, 36, 40, 57,66). Colombia, Editorial Lexus.
16. Papalia, D., Wendkos, S. & Duskin, R. (2004). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia (p. 282,283, 338 - 339). México. Editorial. McGraw.Gill

17. Tailor, B. (1989). Qué hacer con el niño preescolar. España, Madrid, Editorial: Narcea
18. Tenesaca, R. (2000). Psicomotricidad. Áreas que abarca la Psicomotricidad. Ecuador. Riobamba
19. Tripero, A. (1991). Juegos, Juguetes y Ludoteca. España, Madrid Editorial. Dislibe.
20. UNACH, D. R. (2000). Psicomotricidad. Fases de la Motricidad Gruesa. Ecuador. Riobamba, Chimborazo,
21. UNACH, Vicerrectorado (septiembre de 2009). La evaluación del aprendizaje un enfoque critico a competencias Ecuador. Riobamba.
22. Zúñiga, X. (2012). Importancia de la filosofía en la formación del niño “.Ecuador. Milagro.