



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

Proyecto de Investigación

“Actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños de preescolar.”

AUTORA:

Párraga Vélez Heidy Gabriela

TUTOR:

Lcdo. Tyron Moreira, Mg.

Facultad de Ciencias de la Salud

Carrera de Terapia ocupacional

Manta- Manabí -Ecuador

2022-2023

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Ciencias de la Salud de la carrera Terapia Ocupacional de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y revisado el trabajo de investigación, bajo la autoría de la estudiante **Párraga Vélez Heidi Gabriela**, legalmente matriculada en la carrera de Terapia Ocupacional, período académico 2022-2023(1), cumpliendo el total de 400 horas, bajo la opción de titulación de proyecto de investigación, cuyo tema del proyecto es “Actividades Lúdicas en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños de preescolar”.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 31 de agosto de 2022.

Lo certifico,

Lcdo. Tyron Moreira, Mg.
Docente Tutor
Área: Salud

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **HEIDY GABRIELA PÁRRAGA VÉLEZ**, portadora de la cédula de identidad **Nro.1314971696**, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de investigación titulado: “ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR” que presentamos como informe final, previo a la obtención del título de LICENCIADA EN TERAPIA OCUPACIONAL son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaramos que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del Proyecto de Investigación y posteriores de la redacción de este documento son y serán de nuestra autoría, responsabilidad legal y académica.

Manta, 9 de septiembre de 2022

AUTORA:

HEIDY GABRIELA PÁRRAGA VÉLEZ

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación lo dedico principalmente a Dios por darme salud, a mis padres y familiares que confiaron en mi desde el inicio de mi carrera y quienes han sido un apoyo fundamental e incondicional en mi vida.

Heidy Gabriela Párraga Vélez

TABLA DE CONTENIDO

CERTIFICACIÓN	2
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	3
DEDICATORIA	4
RESUMEN	6
CAPÍTULO I.....	8
1. INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO II.....	13
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	13
CAPÍTULO III.....	21
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
3.1 Tipo de Investigación	21
3.2 Tipo de estudio.....	22
3.3 Universo de estudio y muestra.....	22
3.4 Técnica e instrumentos para la recolección de datos/información.....	22
3.5 Aspectos Éticos.....	24
3.6 Análisis de datos.....	24
3.7 Categoría de análisis.....	25
CAPÍTULO IV	26
4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	26
4.1 Descripción de los resultados según los objetivos	27
4.1.1 Análisis del objetivo general de la Investigación	27
4.1.2 Resultados del primer objetivo específico	29
4.1.3 Resultados del segundo objetivo específico	30
4.1.4 Resultados del tercer objetivo específico.....	34
CAPÍTULO V.....	35
5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	35
CAPÍTULO VI.....	36
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	36
6.1. CONCLUSIONES.....	36
6.2. RECOMENDACIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	38
ANEXO	42

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo describir acerca de la actividad lúdica en el desarrollo motriz de los preescolares, misma que está basado en una revisión sistemática de la literatura, la cual, transcribe y señala aspectos importantes de esta actividad en el desarrollo, actitud, manejo y actuación de los niños preescolar durante acciones lúdicas. En un primer espacio se detallan criterios importantes para conocer acerca de este sustancial tema mediante los análisis teóricos en su marco correspondiente. Asimismo, se muestra el diseño metodológico que conlleva este estudio, centrado en un análisis cualitativo, cuya interfaz de datos se extrajeron mediante el uso de inclusión y exclusión respectiva, como gestores referenciales para este proceso investigativo. En un segundo momento, se detallan las estrategias de búsquedas mediante un cribado pertinente, mismo, que, representado en su flujograma respectivo, dan paso al uso de los anexos incluyentes en todo este proceso, atribuyendo así estudios en revistas como Redalyc, Scielo, Dialnet y Google Académico, con 100 fuentes iniciales, pero con 27 criterios importantes seleccionados para el proceso de desarrollo de la investigación. Posterior a esto, se dan paso a los resultados, con evidencias sustanciales que se marcaron en cada uno de los objetivos plantados, y respondiendo a los mismos en materia profesional. Por último, se presentan las discusiones necesarias y se detallan las conclusiones y recomendaciones que dan parte a la fase final del análisis establecido.

Palabras Claves: terapia ocupacional; niños; preescolar; juegos

ABSTRACT

This research aims to describe about the playful activity in the motor development of preschoolers, which is based on a systematic review of the literature, which transcribes and points out important aspects of this activity in the development, attitude, management and performance of preschool children during playful actions. In a first space, important criteria are detailed to know about this substantial topic through theoretical analyses in its corresponding framework. Likewise, the methodological design of this study is shown, focused on a qualitative analysis, whose data interface was extracted through the use of respective inclusion and exclusion, as referential managers for this research process. In a second moment, the search strategies are detailed through a pertinent screening, which, represented in their respective flowchart, give way to the use of inclusive annexes throughout this process, thus attributing studies in journals such as Redalyc, Scielo, Dialnet and Google Scholar, with 100 initial sources, but with 27 important criteria selected for the research development process. After this, the results are given way, with substantial evidence that was marked in each of the objectives planted, and responding to them in professional matters. Finally, the necessary discussions are presented and the conclusions and recommendations that give part to the final phase of the established analysis are detailed.

Key Words: Occupational therapy; children; preschool; games

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La importancia de las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de habilidades motoras en los niños, parten desde los primeros años de vida, dado que son fundamentales para el desarrollo humano, mismo que permiten comenzar a instruir a los pequeños en edades más avanzadas, enmarcadas en la figura preescolar de (4 - 6 años).

Por consiguiente, la etapa más importante del individuo son sus primeros años, en la que el entorno familiar y social desempeñan un papel predominante en el desarrollo físico, cognitivo y de personalidad; Un aspecto esencial para asegurar la correcta educación del niño es la estimulación del desarrollo de sus movimientos y de su percepción. La etapa preescolar es una formación muy importante para el individuo, es una fase decisiva en la formación de las personas, donde en ella se estructuran las bases fundamentales para el desarrollo de la personalidad y el sentido físico, misma que crean las condiciones indispensables para la independencia y permiten asimilar las nuevas formas de experiencia que los menores perciben en su vida escolar.

Ciertamente, se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor cuyas etapas de ejecución están formadas por serie de movimientos comunes, tales como: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, reptación, lanzar y capturar, a estos movimientos habituales en nuestras vidas cotidianas les llamamos habilidades motrices básicas (Roa González, 2019).

Así pues, en esencia a lo que expresa el autor Roa González , explica que, las habilidades motrices básicas no solo aparecen por efectos de maduración biológica, sino también por la actividad práctica de los niños en el medio que le rodea, donde el primer año de vida del menor comienza a orientarse en el entorno, a conocer su cuerpo y a realizar sus

primeras acciones motrices que permiten reorientar sus conocimientos y perfilar nueva información que, paulatinamente amplían nuevos espacios y ejecutan nuevas relaciones interpersonales, sociales y educativas.

Dado que, la necesidad de resolver esta problemática, por lo que no siempre se sistematizan estas habilidades motrices básicas en los niños, y, relacionada a lo que expresa Gonzales (2019) presentan limitaciones en este sentido, así se acrecienta la necesidad de favorecer el desarrollo de habilidades en estas edades. Sin embargo, aún resultan escasas las actividades que se proponen para el desarrollo de las habilidades motrices básicas para los niños y niñas que asisten a las vías no institucionales de Educación.

Por lo tanto, este trabajo se plantean las siguientes preguntas de investigación:

1.1.1 Preguntas que se plantea este trabajo de investigación

- ✓ ¿De qué manera inciden las actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades motoras en el aprendizaje de los niños?
- ✓ ¿Qué actividades lúdicas educativas se pueden realizar con niños del área de preescolar?
- ✓ ¿Por qué es importante el desarrollo de habilidades motoras en los niños?

1.2 Justificación

Conocer la mejor forma para desarrollar una buena actividad motriz en los niños, es una parte esencial en el ejercicio profesional, donde asistenciará y establecerá un buen entrenamiento en las capacidades motoras de los pequeños, debido, como señalar Gladis Caballero, que una buena actividad lúdica permite enlazar un equilibrio de percepción y conocimiento donde desarrolla un espacio para encaminar habilidades motoras para el ejercicio de un progreso educativo estable, y mucho más, un crecimiento personal saludable (Caballero, 2021).

De ahí que, el proceso de desarrollo de las habilidades motrices básicas, como caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar, en niños de 3 a 5 años que no mantienen una constancia de seguimiento, presentan dificultades muy específicas que, de una u otra manera, desequilibran su desarrollo y las fuentes esenciales del espacio en el que se desenvuelven, por lo que nos proponemos analizar las actividades lúdicas que constituyen una parte fundamental del desarrollo motor de las habilidades motrices básicas en los niños (Flores, 2013; Campos, 2020).

El propósito de esta investigación es entender de qué manera los niños responden a las actividades lúdicas, debido que estas desempeñan un papel en el ejercicio educativo y desarrollo motriz de las habilidades básicas para su crecimiento, y como expresa Ángeles y García en (Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico) y explicado por (Huizinga, 2000), fortalecer el dinamismo infantil con el desarrollo del juego, permiten obtener capacidades cognitivas esenciales, misma que centran las habilidades para el proceso de aprendizaje y equilibran el estado de salud para un buen crecimiento personal, social y educativo.

1.3 Objetivos de Investigación

1.3.1 Objetivo General

- Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades motoras en los niños de preescolar.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Definir y conceptualizar las actividades lúdicas y habilidades motoras
- Seleccionar actividades lúdicas que permitan desarrollar de manera integradora el desarrollo de habilidades motoras.

- Relacionar y comparar los resultados de las investigaciones científicas recopiladas sobre actividades lúdicas y habilidades motoras.

1.4 Antecedentes

Al tratar el tema de las habilidades motrices de los niños de edad preescolar, se emplean numerosos criterios que involucran la relevancia y necesidad de actividades en el aprendizaje de los niños. Cuando se abordan temas acerca de la manera en la que los profesionales que intervienen en el crecimiento valorativo, personal, social y emocional de los más pequeños, se centran análisis y con ello criterios en el aprendizaje escolar que ellos van adquiriendo. Ante esto, se estima una necesidad de señalar resultados relevantes acerca de esta modalidad y consigo subrayar que las actividades motrices de los niños logran un crecimiento para este progreso ante las actividades lúdicas presentadas.

En un primer punto, en el marco internacional se tiene las estrategias metodológicas lúdicas que incorporan unas herramientas de aprendizaje en la motricidad fina de los de 3 a 4 años. Para esto, un estudio de análisis llevado a cabo entre el 2016 y 2017 en un centro de Educación inicial por Landi (2017), señala que la manera de cómo es llevado las actividades lúdicas, es la esencia del crecimiento mental, físico y emocional en como los niños logran aprender, por ello, evidencia que es necesario la estimulación temprana cuando el niño ingresa a la unidad educativa, dado que inicio produce un cambio el desarrollo cerebral y con ello, involucra el equilibrio y evolutivo del cerebro.

Mediante esta idea, el autor señala que el desarrollo motriz, se debe emplear mediante diversas actividades lúdicas, dado que desenvuelven una serie de aprendizaje, curiosidad, la cual estructura el sentido de querer adquirir un desafío común para su crecimiento. Ante esto, cierra mencionando que el estudio centró en que “emplear una actividad lúdica en virtud a su

conocimiento, moldea y desempeña directrices finas y gruesas para producir una conducta ejemplar, la cual no solo se involucra la institución, sino la familia y lo social” (Landi, 2017).

Para el autor, Díaz (2017), las actividades lúdicas juegan un papel importante en el desarrollo de la psicomotricidad, ya que ha demostrado los grandes progresos de los alumnos que muestran una participación más activa, lo que a su vez se traduce en mejoras positivas en su reconocimiento de patrones, órdenes, reglas, instrucciones y las claves asignadas. De este modo, el juego se convirtió también en una estrategia para captar la atención de los niños y mantenerlos ocupados en las actividades. Es importante aplicar el juego cotidiano a todas las actividades que los niños realizan en el aula, ya que refuerza una serie de habilidades y capacidades para una mejor participación y liderazgo.

En otro punto, en un estudio empleador por Claudia Morocho (2021) en la ciudad de Cuenca para tratar la motricidad como estrategia del ejercicio lúdico, desarrolla en una investigación de Schiller (2001), menciona que la motricidad fina emplea una importancia el desarrollo de las habilidades y destrezas, la cual contribuyen la coordinación y la presión de las temáticas corporales para el juego y la dinámica, mismas que involucran la imaginación para producir una habilidad educativa en los preescolares.

Para esto, según Claudia Morocho (2021, como citó a Schiller, 2001) destaca que: La motricidad fina desarrolla los pequeños músculos de la mano y permite a los niños adquirir la capacidad de manipular materiales de su entorno y, finalmente, de escribir en las primeras etapas de la educación infantil.

Dando paso que, los profesionales son los que guían al niño y son los marcadores esenciales para el desarrollo de su creatividad y aprendizaje. Su tarea es observar a los alumnos para analizar su desarrollo y el del grupo, estimular la enseñanza y orientar al grupo

en función de sus características, especialmente las de cada niño, y fomentar los recursos necesarios para que los niños puedan configurar su propio aprendizaje.

El desarrollo de actividades lúdicas para el ejercicio de habilidades motrices en los preescolares, es una función de vital importancia, debido que permite fortalecer el desarrollo y las capacidades de cada niño.

Los terapeutas ocupacionales, estos profesionales se sitúan al equilibrio corporal y al seguimiento físico grupal y personal para la evolución del aprendizaje. Las actividades esparcidas en el marco de la acción, se experimentan a los alcances de un acompañamiento ocupacional para producir la motricidad en todas sus vías de una manera favorable. En varios momentos observados, según los casos detallados, el dibujo es un resultado que orienta únicamente a la creatividad; sin embargo, lineada en conjunto con el pintado, trazado, pegado y enmarcado, motiva a los niños a desarrollar las motricidades finas; mediante el acompañamiento crean seguridad, equilibrio y habilidad, donde la personalidad del niño se está desarrollando mediante la actividad lúdica que se está ejerciendo. Es por ello que una buena motricidad a los preescolares permite una articulación mental y física providencial.

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 ¿A qué determinados motricidad?

El término "habilidades motrices" se refiere a la capacidad de una persona para producir un movimiento, ya sea de una parte del cuerpo o de todo el cuerpo, como un proceso de acción voluntario e involuntario que determina las distintas unidades motoras; huesos, articulaciones y músculos que funcionan de forma coordinada y sincronizada. Por su parte, Vásquez (2018, citado por Morocho), determina la motricidad como una disciplina que

promueve el desarrollo de la actividad física de los niños y una mejor adaptación al entorno social, familiar y escolar.

Las habilidades motoras determinan un sentido de adaptación y desarrollo, mismas que promueven un equilibrio de pertinencia al ejercicio de la actividad que se frecuente. Para Adelantado (2013), establece que las habilidades motoras en el espacio de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje, es un área que ocupa la comprensión y los fenómenos de la acción que el menor realiza. Es por ello que existen diversas habilidades que ocasionan un significativo cambio en el proceso del desarrollo escolar.

2.1.1 Estimulación temprana

El aprendizaje del niño desde la estimulación temprana debe ser significativo, activo y expresivo, en conjunto a la actividad lúdica proporcionada, que armonice y consciente el desarrollo mental, físico y social ante la calidad de vida. Explicado así, Figueroa (2016) define este proceso como: Un conjunto de actividades, directas o indirectas, desde una etapa muy temprana, diseñadas para ofrecer el mayor número posible de oportunidades de interacción efectiva y adecuada con las personas y el entorno natural, para un desarrollo global o específico del ámbito.

2.1.2 Motricidad fina

Las actividades que están fomentadas por el control voluntario, se relacionan a lo que es motricidad fina, que precisan los movimientos de los dedos y fundamentan un gran equilibrio en destrezas escolares.

La motricidad fina comprende un elevado nivel de maduración, donde el menor aprende a estimular mecanismos de adaptación para su aprendizaje. En las actividades lúdicas, estas van como fuentes de creación de dominio y pureza corporal, que a largo plazo

desenvuelven diversas etapas, mismas que desencadenan niveles de precisión y dificultad, pero que enlazan al aprendizaje del niño.

Estas habilidades manuales permiten al niño explorar el mundo que le rodea a través del tacto y percibirse a sí mismo la estructura de su cuerpo, aprendiendo el proceso de desarrollo. La motricidad fina incluye todas las habilidades producidas por las manos que requieren precisión y coordinación.

Ante las menciones sobre la motricidad fina en el ejercicio lúdico, trae consigo aspectos para el desarrollo general de estas funciones y la evolución del aprendizaje cuando es dado de una forma adecuada, tales como:

- Coordinación visual
- Motricidad fonética
- Motricidad gestual
- Motricidad manual

Seguida de componentes relacionadas a estas acciones, como:

- La fuerza muscular
- El agarre y alcance
- La presión y coordinación viso espacial.

2.1.3 Motricidad Gruesa

Los seres humanos, como seres sociales, absorben desde su nacimiento los conocimientos, las habilidades, los hábitos y las características del entorno social con el que interactúan y se comunican, así como las formas específicas de movimiento de la cultura circundante, la familia, los amigos, las instituciones infantiles, los medios de comunicación y

los recursos disponibles (herramientas, objetos, espacio), que muestran a los niños formas y comportamientos de movimiento e influyen en su desarrollo motriz.

Desde este punto, se considera a la motricidad gruesa como el control de todo el cuerpo como saltar, correr, subir escaleras, jugar, entre otros.

2.2 ¿A qué determinamos Actividad Lúdica?

Es un proceso asociado al desarrollo humano; es una cualidad, una disposición hacia la vida cotidiana, una "forma de residir en ella", una relación que se da en un ambiente de placer, deleite, bienestar y relajación, y el juego crea esta relación especialmente en los niños. El juego favorece el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos y la formación de la personalidad, implicando una amplia gama de actividades en las que interactúan el placer, la alegría, la creatividad y el conocimiento.

En la descripción de Posso et al (2015), refiere que esta actividad es un reconocimiento y apreciación de la vida cotidiana y es una fuente de placer y satisfacción física, mental o emocional. Las actividades lúdicas desarrollan las habilidades, las relaciones y el sentido del humor.

2.2.1 La Actividad lúdica en el desarrollo motriz de los preescolares

Durante la evolución biológica, se ha observado con interés que el juego es un comportamiento relacionado con la capacidad cerebral del organismo y que existe una relación directa entre la cantidad de juego y la calidad del cerebro. Este tipo de comportamiento no se observa en los organismos primarios, sino que alcanza su máxima expresión en los mamíferos, donde se convierte en una institución cultural en los seres humanos. Si partimos de la base de que la cultura es una forma única elegida por el ser humano para adaptarse a su entorno, progresar y dominar, el juego es el primer paso para el desarrollo motriz en las personas.

El juego es una forma especial de interacción entre los niños y su entorno, muy diferente a la de los adultos. La mayoría de los expertos en la materia reconocen ahora que el término "juego" se refiere a una amplia gama de comportamientos muy diferentes. En una discusión, Smith (1983) señaló que uno de sus rasgos más característicos es que se centra en el comportamiento del propio sujeto y no en conductas específicas.

2.2.2 la habilidad motora y la actividad lúdica

En este contexto, Navarro (2010, como se citó en Campos, 2020), menciona que el juego promueve el aprendizaje porque proporciona experiencia, pruebas, resultados, repetición de temas, y es agradable y divertido. Por lo tanto, el juego impregna a los jugadores, especialmente a los niños, y el juego es una actividad frecuente. A través del aprendizaje, se gana mucha experiencia y conocimiento y nos introduce en una vida en la que la mejora y la repetición son los mejores criterios.

El juego repite acciones mejoradas y organizadas según lo permita su estructura; por ejemplo, el juego simbólico es una práctica continua del uso de símbolos significativos, que ayuda a desarrollar mecanismos de organización del aprendizaje cognitivo, motor, emocional y social.

Por otro lado, la actividad lúdica evoluciona la capacidad motora, como señala Urrea (2009), conoce la motricidad y permite la madurez psicológica y muscular, donde el menor desarrolla conductas y aptitudes que permiten un desenvolvimiento más pleno.

La habilidad motora y la actividad lúdica: Importancia en el desarrollo psicomotor

Como se ha expresado, la psicomotricidad es la esencia de las fomentaciones de bases para el equilibrio y aprendizaje. Mediante este punto permite el control de ciertas actitudes y aptitudes de los niños para formar su conducta.

Desde la terapia ocupacional, el desarrollo psicomotor refuerza el entorno de las habilidades y produce fervientes necesidades para la estabilidad individual en los preescolares.

Para Ginger en el (2013), el papel lúdico posiciona habilidades motrices significativas, donde en conjunto a la capacidad individual, plasma pensamientos, creatividad y enseñanza para coordinar y establecer buenas relaciones personales, social, familiares y educativas.

2.3 Los instrumentos Lúdicos

Considerado como una parte integral de la educación, el objeto lúdico es un juguete. Pero no de todo es así, son mecanismos que permiten el desarrollo y habilidad del niño ante algún proceso para su determinación mental.

Las herramientas de juego se asocian a la parte motor; son un conjunto de objetos concretos que se pueden manipular y que, utilizados correctamente y de forma lúdica, desarrollan la motricidad fina de los niños, estimulando muy eficazmente el desarrollo de las habilidades digitales, que son la máxima expresión del desarrollo motor humano.

Para Jiménez (2002, como se citó en Cangos,2019), las herramientas lúdicas poseen una dimensión textual, donde involucran las habilidades y procesos esenciales para afrontar algunas barreras. El mecanismo situacional que se deriva de esta, está formado por placeres y goce, es decir, la motivación que permite al niño armar nuevas ventajas.

2.4 Tipos de juego

Los juegos son un clasificador de la metodología mejor desempeñada para abordarla según el rango de planificación en los niños. Si bien, existen diversos tipos de juegos, describiéndolos de manera coloquial, pero, si se determinan de manera profesional, tiene una

clasificación central, tales como: simbólicas, motoras, de construcción y de reglas. A diferencia de la de construcción, las demás son determinadas como formas lúdicas, que corresponden a estructuras específicas de cada etapa en la evolución del desarrollo del niño (Piaget, 1968, citado por Moreira, 2014).

El juego motor: los más pequeños, antes de desempeñar el proceso del lenguaje, ejercen un amplio desempeño de actividad, como es el juego con los objetos o personas que tienen a su alrededor. Exploran todo lo que les rodea y, cuando encuentran cosas interesantes, las repiten hasta que dejan de ser interesantes. Es importante recordar que los intereses de los niños no coinciden con los de los adultos.

Para Moreira (2014) los juegos motores determinan diversos beneficios como:

- La coordinación de manual y de los ojos
- La comprensión de las cosas a su alrededor y los efectos que se determinan en ella.
- El desarrollo motor y sensorial.
- El proceso de coordinación, desplazamiento y movimientos.

El juego simbólico: es un proceso de etapa preoperacional que incluye la simulación de situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Al llevar a cabo este juego, los niños logran dominar la realidad que contiene este tipo de acciones, dado que ilustran la imaginación y ejecutan el comportamiento.

Los beneficios de estos juegos, según Moreira (2014) son:

- Crea, ilustra y desempeña imaginación de hechos que proporcionan la creatividad.

- Permiten comprender las situaciones que les rodea, logrando moldearlas a las visiones infantiles.

Juegos de reglas: Los niños de preescolar se inician en estos juegos sólo con las reglas más básicas, y sólo cuando son expertos se unen a ellos e inventan nuevos juegos. Este conocimiento y comprensión de su mínimo obligatorio les permite participar en los juegos de otros ligeramente mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores reduce sus requisitos de habilidad de juego (Moreira, 2014).

En este contexto, se sitúan algunos beneficios de este juego, como señala Marquez (2013, mencionado por Moreno, 2014):

- Fomentan aprendizaje y, así mismo, son parte del aprendizaje.
- Desarrollan habilidades y proceden a la creatividad de nuevos hechos.
- Equilibria el cuerpo, y ayuda a socializar con demás sujetos.

Juegos de construcción: Desde el primer año del niño hay actividades que pueden entrar en esta categoría: bloques de plástico que se pueden unir o colocar encima, bloques de madera con los que se pueden construir torres, entre otras.

Un niño de preescolar podrá utilizar cuatro bloques para hacer una granja o un muro de castillo, será feliz con cuatro bloques que pueden servir de paredes para una granja o un castillo. Pero cuanto más crece, más quiere que sus creaciones se parezcan al modelo real o al que dibujó al principio.

Los juegos de construcción ayudan al menor a ir perfeccionando imaginaciones, donde logran desembocar conductas que sean de beneficios para su desarrollo.

Según Piaget (citado por Moreno, 2014), los beneficios de estos tipos de juegos, ayudan a equilibrar el estado completo del niño, y logran sacar de ellos lo mejor para un

futuro, tanto así, que el aprendizaje se mide no por las cosas que se deben hacer, sino hasta donde logran hacerlo. Por tanto, los beneficios de esta actividad son:

- Crear potencialidad de creatividad.
- Moldea los hechos y los determina para el ejercicio personal.
- Facilita la compartición del juego.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

Mediante su proceso, este estudio conlleva una investigación de tipo revisión sistemática, misma que realizó la recogida de los materiales necesarios para la importancia y manejo del tema de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños de preescolar, cuyos criterios se basan en una revisión sistemática de la literatura, misma que, según Gonzales et al (2014), se trata de un contenido escrito que debe resumirse a partir de lo leído durante la fase de investigación, manteniendo el cribado establecido con una actitud crítica para completar el proceso de indagación con un análisis crítico reflexivo.

Así mismo, es sistemática porque según Moreno et al (2018), es un resumen claro y estructurado de la información disponible para responder a una pregunta clínica específica. Al estar formados por múltiples artículos y fuentes de información, representan el nivel más alto de la jerarquía de pruebas.

Este tipo de búsqueda genera conocimiento sobre la información científica actual y facilita la destilación de grandes cantidades de información de diferentes estudios en conjuntos de datos legibles: ayuda a comprender y sintetizar los datos relevantes encontrados en los buscadores científicos sobre un tema determinado.

3.2 Tipo de estudio

Se realizó una revisión sistemática para describir la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños en edad preescolar. Este tipo de revisión consiste en recopilar y sintetizar la literatura sobre un tema específico y seguir un procedimiento estructurado para reducir el riesgo de sesgo. Teniendo en cuenta lo anterior, este estudio siguió la metodología prisma.

Por ende, está contemplado en un estudio descriptivo analítico, el cual analizó la situación de la actividad lúdica y cómo influye en las habilidades motoras de los preescolares, misma que logra determinar propiedades, personas, características, grupos y comunidades, para resaltar un análisis con mayor fenómeno de información, que somete al centro de estudio en criterio propio para la formulación del trabajo en sí, donde, mediante la revisión sistemática se logra resolver el problema propuesto para el ejercicio investigado, fijando objetivos y esquema que logren dar mayor firmeza a lo que se quiere conseguir (Hernández et al., 2014).

3.3 Universo de estudio y muestra

Centrado en un criterio sistematizado, este estudio se construyó en bases literarias que resuelven el problema de investigación, misma que contemplan la muestra de 27 fuentes investigativas. Cada uno de estos epígrafes fueron extraídos de diversas fuentes con alto impacto al desarrollo central del estudio.

3.4 Técnica e instrumentos para la recolección de datos/información

3.4.1 Estrategia de búsqueda

Las fuentes consultadas están basadas en archivos anexados en revistas y páginas como Dialnet, Repositorio, Redalyc y Google académico, que muestran informaciones

necesarias, pertinentes para el desarrollo del tema propuesto. Se mantuvo terminologías claves como variables para la búsqueda de los materiales, mismas que se detallan como “La actividad lúdica” y “Habilidades motoras en los preescolares”. Así mismo, se reflejan combinaciones de términos para detallar, en forma más precisa, las literaturas consultadas, teniendo así las búsquedas con “actividad lúdica, niños, preescolar, desarrollo motor, el juego, salud, desarrollo motor y el juego, medicina, psicología, fisiología, educación, proceso, beneficios, motricidad fina, motricidad gruesa”; que dieron paso al análisis de la revisión sistemática para todo su proceso.

Como categoría prisma, desde un primer momento, y señalado anteriormente, se obtuvo un total de 100 fuentes consultadas de las 17 combinaciones establecidas. Desde este punto, se desarrolla el segundo momento, la cual tomó el cribado necesario de las investigaciones halladas desde los resúmenes, mismas que determinan y definen la necesidad en cada parte del trabajo, ya sea para el resumen, marco, resultados o conclusiones, que determinará su ayuda para el manejo del componente como es el problema central de estudio.

Los resultados obtenidos, después de pasar por el cribado investigativo, se obtuvo un total de 60 fuentes, donde allí, dan paso al manejo de las consideraciones de inclusión y exclusión para el ejercicio del desarrollo, dando como finalidad de selección un total de 27 estudios para la firmeza de los resultados como tal.

3.4.1 Proceso de Búsqueda y selección del material bibliográfico

A. Criterio de Inclusión

Para la revisión sistemática, los estudios seleccionados debían cumplir una serie de criterios como filtro de la revisión prisma, tales como:

- Fuentes que emplean el manejo del tema central con un idioma accesible para su análisis.

- Literaturas que estructuren análisis experimentales o longitudinales en la actividad lúdica y el desarrollo de las habilidades motoras en los preescolares durante un manejo procesal cualitativo.
- Fuentes que solventes su criterio en un periodo de 10 años

B. Criterio de Exclusión

- Estudios que no aborden análisis central en el tema de estudio.
- Fuentes, tesis o revistas que no aborden el tema o selección para el desarrollo de resultados.
- Que sean por duplicación o resumen para el material necesario.

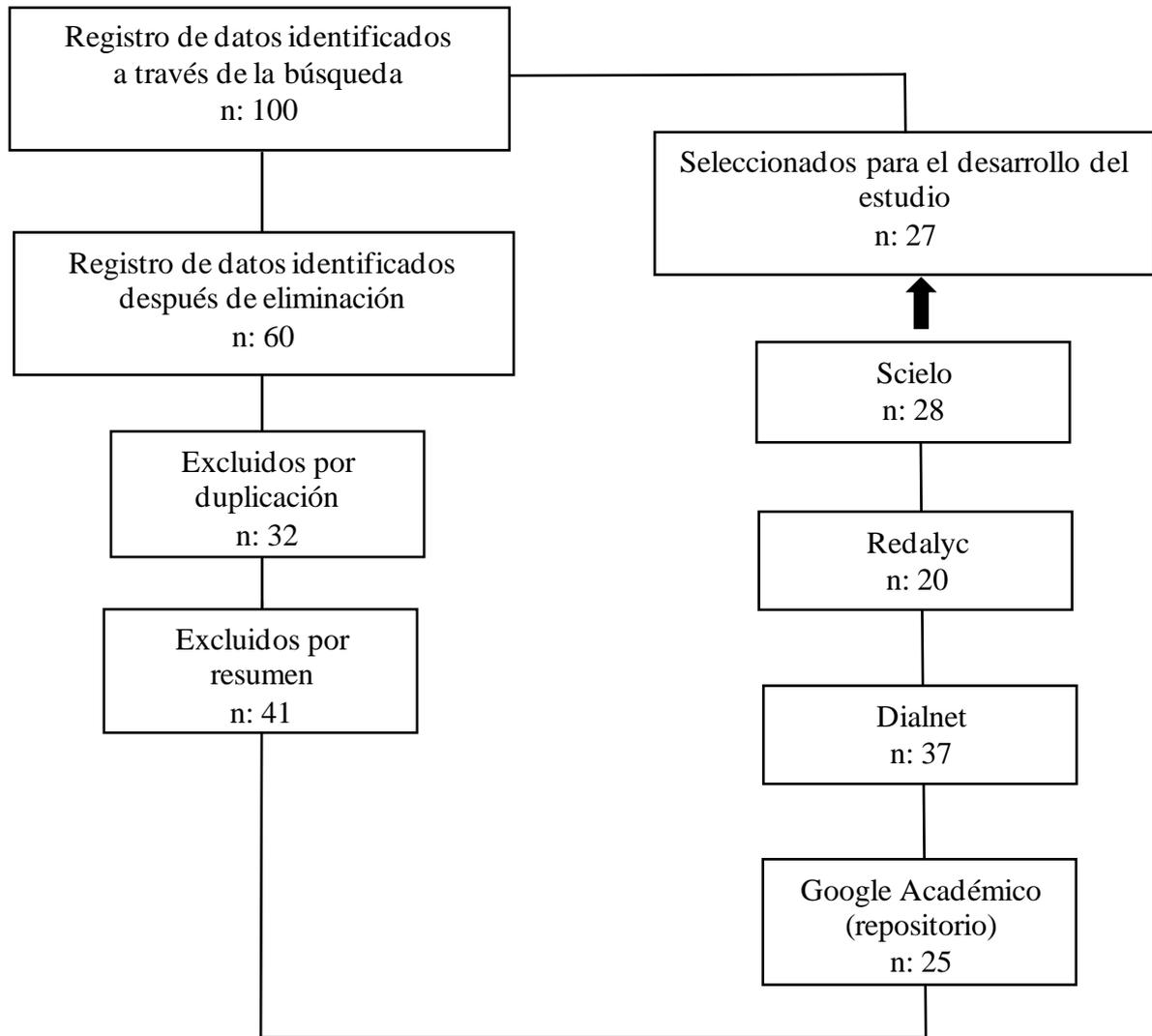
3.5 Aspectos Éticos

Mediante el uso de selección del material para la realización del trabajo investigativo, se maneja mediante un proceso centrado, que señale con claridad los resultados que en este se plantean. Las revisiones sistemáticas deben tener criterios auténticos y literarios; mediante el análisis y discusión, se determine con ética lo señalado, dado y establecido en la declaración de Helsinki, donde muestra que el quehacer científico debe ejercerse con responsabilidad y ocio, que respete las normas, vulnerabilidad y derechos de los datos con los que se maneja.

3.6 Análisis de datos

Mediante la búsqueda precisa en el análisis de datos, y los criterios necesarios, se obtuvieron un total de 100 fuentes, donde dieron paso a la revisión de 60, excluyendo 73 por no cumplir el manejo establecido para el análisis pertinente de selección, dando paso así, a la selección de 27 investigaciones que si cumplieron las valoraciones en detalle.

Diagrama de flujo para recolección de datos sistemáticos



3.7 Categoría de análisis

Tabla 1. *Categoría de análisis prisma de la Investigación sistemática*

Categoría de análisis	Definición conceptual	Indicadores de categoría	Descripción de la categoría
Categoría 1 Actividad lúdica	Es una dimensión de desarrollo de los individuos, que se refiere a las necesidades del hombre para producir desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Cognitivo • Aprendizaje • Juego • Educación • Habilidad • Desarrollo 	Revisión sistemática de la literatura

	y aprendizaje mediante el juego.		
Categoría 2 Habilidades motoras	Habilidad adquirida a través del aprendizaje, producto de resultados previstos con la mayor certeza posible y realizados por los niños para adquirir nuevos comportamientos de desarrollo que buscan el encuentro del cuerpo y la mente para el desarrollo de los mismo.	<ul style="list-style-type: none"> • Destrezas • Manos • Mente • Cuerpo • Equilibrio • Conducta 	Revisión sistemática de la literatura

Elaborado por: Heidy Párraga (2022)

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el primer encuentro ante el análisis, se llevó a cabo la validación de las fuentes consultadas durante el proceso metodológico establecido como es la revisión prisma, durante la cual, se llevó la selección de los materiales mediante el proceso de exclusion y inclusion, mismas que procedían para detallar un análisis más exhaustivo al estudio en el cumplimiento de la investigación.

Las fuentes consultadas llevaron un criterio documental esencial, donde, durante su proceso, las combinaciones de palabras establecidas dieron paso al encuentro del material; mismas que se proyectan en diversas validaciones que darán paso al desarrollo esencial de los resultados y complemento fundamental de todo el estudio.

Tabla 2. Indicadores Bibliométricos principales de la revisión prisma

Publicaciones de selección	Excluidas	Países fuente de estudio
		Ecuador (11)
		Perú (5)
27 fuentes seleccionadas para el análisis y descripción de los resultados	73 fuentes por no cumplir con el cribado establecido para el desarrollo del estudio	México (2)
		España (3)
		Colombia (2)
		Chile (2)
		Cuba (2)

Elaborado por: Heidy Párraga (2022)

4.1 Descripción de los resultados según los objetivos

4.1.1 Análisis del objetivo general de la Investigación

Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades motoras en los niños de preescolar.

En un estudio llevado por Daniel Moreira en Ecuador en el 2014, acerca de la importancia de la actividad lúdica y el desarrollo motriz, señala que el juego como actividad lúdica permite la esencia, la destreza, movilidad y agilidad de los niños para desarrollar su alcance evolutivo y permitir una reflexión simbólica de lo que hace y aprende en un 50%.

El mismo autor logra detallar que la expresión del juego no solo beneficia al crecimiento personal del pequeño, sino que en un 50% de las veces permite una conexión directa e indirectamente a la creatividad en donde las señales del cerebro logran simplificar un esquema de espontaneidad, en un 60% ilustra una dinámica de equilibrio y progreso. Las cualidades y el anhelo en el cuerpo, destacan una serie de procesos motrices que logran un encuentro de enseñanza. Por tanto Moreira siguió determinado que las habilidades que los

niños emanan están basadas en una agilidad y elasticidad cerebral, en un 75% que solo se logra emplear cuando se estimula adecuadamente su desarrollo.

Para Quirina Vásquez (2018), según estudios en Perú y Colombia, la motricidad es una dinámica que se aborda de reflejos, posturas y estímulo.

Según Mosquera en el 2011, nos señala que el desarrollo es una continuidad progresiva de aprendizaje, que no solo se vive con lo que se percibe, sino que debe estar estimulada y guiada con herramientas importantes.

El juego se establece como paridad de conocer a los niños; es una variante importante que gestiona una línea de saberes. El desarrollo motriz es la veracidad y intuición que ellos deben tener para un buen ejercicio escolar (Olivar y Miranda, 2013), el crecimiento infantil se vive en la lúdica, la edad y el desarrollo, es un crecimiento importante; esencial para la fundamentación motriz, que acelera o disminuye el crecimiento, estabilidad y progreso biológico del mundo infantil. Por tanto, desarrollar una actividad de juego propicia para la edad preescolar, permitirá que el menor desarrolle una motricidad en todas sus índoles, logrando una evolución conductual y personal al ejercicio de un progreso y equilibrio de aprendizaje.

El juego es una herramienta esencial en todas las áreas de los menores, y mucho más para el desarrollo motriz. A continuación se expresa una tabla de los análisis determinados de por qué es importante el juego (lo lúdico) en el desarrollo motriz:

Tabla 3. *Esquema de la actividad lúdica en la importancia del desarrollo motriz. Una visión de áreas que más proyecta ventajas según una muestra analizada de la recolección de datos de algunos países.*

Países criterio de análisis	Áreas de progreso	Porcentaje de desarrollo
Ecuador	Elasticidad cerebral (cerebro)	70%

Perú	Motricidad corporal (cuerpo)	74%
Colombia	Agilidad fina y gruesa (cuerpo)	89%
España	Equilibrio, motricidad gruesa (cerebro y cuerpo)	85%
México	Escolar y corporal (educación y cuerpo)	75%

Elaborado por: Heidy Párraga (2022)

4.1.2 Resultados del primer objetivo específico

Definir y conceptualizar las actividades lúdicas y habilidades motoras.

Los métodos lúdicos ante el criterio revisado, pueden ser visto como un camino o propuesta para lograr un objetivo enfocado y obtener un determinado resultado; o vista como una serie de pasos que procede de la ciencia para encontrar, aprender, enseñar y defender, lo que se estima, logrando señalar cierta relación entre la técnica y el método que se vaya a utilizar. Cada uno de los pasos que se utilice deben ser vistas como la herramienta profesional para lograr el punto clave a lo que se quiere llegar.

A través de la historia, se han ido implementando diversos ejercicios de aprendizaje, cada uno superando o quedando igual a los que van realizando, pero no es de allí la importancia de las actividades lúdicas, más bien, es el ejercicio de cómo se logra implementar dichas herramientas, o si suelen tener una agilidad personal en su desarrollo.

Sobre este punto, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF en sus ciclos en inglés), llevado a cabo en el desarrollo investigativo por (Caballero 2021), ejecuta la síntesis de lo que debe ser la actividad lúdica, por ello, se centra que la creación de estas

herramientas han logrado surgir la enseñanza, donde los niños logran aprender didácticamente y ejercer una buena conducta personal; “ los niños realizan actividades lúdicas para divertirse, dado que el juego es un aspecto esencial para el desarrollo del aprendizaje y la evolución personal de cada sujeto; no solo ayuda a ampliar las áreas de aprendizaje, sino que ayuda a conectarse con ellos y con el mundo, donde la curiosidad resulta de grandes beneficios, siempre y cuando estas sean abordadas con lucro de enseñanza” (UNICEF, como citó Caballero, 2021).

Los países como Ecuador, Colombia, México, España, logran señalar que, en la historia de la lúdica, el mecanismo de juego favorece no solo lo corporal, sino lo oral y lo racional, donde se planifica y organiza para que en el futuro puedan emplear decisiones acertadas para su vida. Para Luarte, Flores y Poblete (2012), refieren que la estimulación del juego, permite elevar un índice de aprendizaje favorable, tanto que, desde lo más pequeños, esto logra desarrollar un seguimiento adecuado en las áreas educativas.

4.1.3 Resultados del segundo objetivo específico

Seleccionar actividades lúdicas que permitan desarrollar de manera integradora el desarrollo de habilidades motoras.

En muchos aspectos de la vida, desarrollar actividades que beneficien el equilibrio corporal y mental en las personas, es un tema de mucha disputa, dado que aborda diversas metodologías en el ejercicio de los saberes de aprendizaje. Señalar una estimulación que beneficie plenamente un encuentro de desarrollo motor y educativo, es algo que se debe estudiar con precisión y paciencia. La estimulación, si bien, es la base secuenciadora que plantea actividades en edades tempranas; es un ejercicio fluido de mecanismos de acción que moldea todo el esquema corporal y mental en el sujeto, que proporciona un medio de

alteración de ver e involucrar el crecimiento o disminución de las áreas de aprendizaje (Pérez, 2017, como citó Macías et al., 2020).

A raíz de esto, se han elaborado diversos estudios que permite ver y validar que actividades lúdicas es más desarrollativa en el ejercicio preescolar, donde permita ver el gado de adecuación y secuenciación para el proceso de agilidad mental y sobre todo la corporal.

Un estudio llevado en Ecuador en el 2013 por María Mendoza, determinó de qué manera los niños de la edad preescolar lograban estimular satisfactoriamente las herramientas para su crecimiento educativo. En dicho análisis, arrojó que más del 90% de la muestra lograban tener avances en juegos didácticos corporales, mismo que se determinan con la motricidad gruesa para el desarrollo de estas. La práctica de herramienta corporal beneficia a la edad escolar a crear y ejecutar circuitos de aprendizaje, como es la estimulación con juegos de marcha, trepar, crear, bailar, y realizar deportes (Montero, 2010, como citó Mendoza, 2013).

Consecuentemente, un análisis comparativo llevado en España, por Córdoba et al. (2011), otro en México, por Bonilla et al. (2017) seguido de Colombia, por Campos et al. (2021), determinaron que las herramienta lúdica del juego de roles, y el proceso de adaptación corporal, como señala el estudio en Ecuador, son instrumentos de grandes alcances, debido que determinan la producción y agilidad mental en el proceso motriz, mismos que en estos países, más del 80% de la muestra analizada, establecen resultados gratificantes para emplearlos en demás áreas de juegos.

Para Flores y Bustos (2013, citado por Mera et al., 2021), la participación de los menores en áreas de recreación y agilidad lúdica, permite el incremento de ventajas en la educación, dado, que abordar instrumentos necesarios, logran manifestar mayores desarrollos motrices, que originalmente producen nuevas adquisiciones de conductas.

Por otra parte, para Cuba, así como señala Cabera et al. (2019; Pol et al., 2021), el juego no es una parte de promover solo la agilidad corporal, sino es la base de crear canales que inyecten aprendizaje en la línea educacional. En este sentido, señalan que la herramienta lúdica en juegos cooperativos, aborda una conceptualización física única, y refleja una situación mental que involucra todo el proceso de la aplicabilidad del aprendizaje. Los juegos cooperativos no son más que la forma de unión de los participantes, donde juntos realizan una serie de actividades, donde compiten para resolver un objetivo, y cual sea el resultado, su participación es circunstancial, donde permite el origen de las habilidades personales y sociales que se les atribuya, y a la vez, fortalecer las destrezas que cada uno acciona.

Por su parte, determinan que crear habilidades sociales como juego sustancial, permite un reflejo productivo en las áreas empleadas en el ejercicio de aprendizaje. Así, destacan que más del 60% de niños preescolares que logran evocar dichas prácticas, les permite realizar habilidades que involucra la parte fina y gruesa en su amplio rango de realización. La armonización y creatividad diaria en sentido social, fomenta una producción de nuevas agilidades mentales, mismas que involucran la parte sensorial y motriz, donde, desde niños, emplear dichas tácticas, desarrollan equilibrio motor, y con ello, agilidad mental y dominio social.

Tabla 4. *Actividades lúdicas para el desarrollo motriz*

País criterio de análisis	Tipo de actividad	Desarrollo y Dominio	Beneficios de la actividad
Cuba	Juego de coordinación dinámica “Patrones básicos”	Las estrategias que los menores deben desempeñar, según los autores (Chávez y Valecillo, 2013) citados en el estudio de Pol, Durruthy y Robert, deben ser determinadas para el desempeño motriz y desarrollo del aprendizaje. Los menores de preescolar necesitan moldear, crear e incentivar sus habilidades de manera óptima, misma que se debe llevar con juego	Durante el proceso, los beneficios determinados en este tipo de juego, permite la elaboración de alternativas, el desarrollo corporal y el equilibrio mental. Por otra parte, también permite el equilibrio del

		<p>modificables. En este punto, un análisis llevado en Cuba subraya que, estos tipos de juegos moldean el equilibrio y permiten el uso de patrones, la cual deben ser llevados con actividades de manos, asimismo de correr, patear y lanzar. Para Ramírez (2008, citado por Pol et al., 2021).</p>	<p>lenguaje, ya que constituye la ejecución y coyuntura de destrezas que están ligadas al uso de la palabra para determinar un hecho.</p>
Ecuador y Chile	<p>Trabajo didáctico “recortar, pegar, estirar y ejercitar”.</p>	<p>Reforzar el desempeño personal del uso de herramientas, permite al menos ejercer una serie de procesos, mismas que determinar un diagnóstico para el nivel de la habilidad que procesa. Para Tania Benegas (2017), evaluar el nivel inicial, permite ver el estado motriz de los niños de preescolar, dado que, al llegar a una edad de 3 a 4 años, logran identificar el tipo de adquisición que les genera mayor placer.</p>	<p>Con este tipo de juego y actividad, el menor logrará determinar decisiones propias en su futuro, dado que la creatividad y el uso diversas herramientas, vincula y establece lo educacional y los controles personales.</p>
Perú, Colombia, España y México	<p>Juegos psicomotores y expresiones corporales</p>	<p>El ser humano desempeña una serie de etapas, cada una genera aprendizajes únicos que proporciona de gran manera el desarrollo de la persona. En un estudio llevado en Perú por el autor (Vásquez, 2018), determina que utilizar los juegos psicomotrices como actividad lúdica, desarrolla un proceso orgánico único, donde el menor reconoce partes y esencias de si mismo, generando una composición de los hechos existentes. En este proceso, determinó actividades como dibujos de partes humanas, círculos de copias, construir líneas y ordenar figuras, donde desempeñar estas actividades logran abrir el encuentro de lo motriz y el conocimiento, que el menor ejerce procurando una transcendencia de los hechos. Desde la referencia anterior, Colombia, México y España desempeñan la expresión para ejercer un mecanismo más dinámico al aprendizaje, esto permite que el menor desempeñe un libre proceso de emociones.</p>	<p>Ejercer los juegos psicomotrices benefician al desarrollo mental, a la agilidad fina, a desempeñar la elección y sobre todo a reconocer y verbalizar las acciones que son de beneficio para si mismo. La acción de expresión, unido a lo dicho anteriormente, logra un encuentro del niño con el aprendizaje, dado que la expresión corporal genera esa libertad que facilita la cobertura de querer aprender más, y al mismo tiempo de querer desempeñar más.</p>

Elaborado por: Heidi Párraga (2022)

4.1.4 Resultados del tercer objetivo específico

Relacionar y comparar los resultados de las investigaciones científicas recopiladas sobre actividades lúdicas y habilidades motoras

El desarrollo infantil, es una posición que se determina con numerosas estrategias, mismas que enfocan en un encuentro entre el niño y la actividad que se desarrolla. Actualmente, la edad infantil, sin medir cual sea, ya se encuentran sumergidas a la globalización de los aspectos que se involucran en una sociedad cambiante, de la cual, determinan posiciones que pueden ser de beneficio o no para la vida humana.

En un primer análisis se tiene la investigación llevada por Rodríguez (2013, citada por Apaza, 2016), misma que señala que, el beneficio de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil, permite no solo un avance de aprendizaje, sino que ayuda al menor a abordar diversos aspectos esenciales de su vida, que influyen a todas las necesidades que el aborda en el transcurso de su crecimiento.

Por su parte, Roa (2013, citada en el mismo estudio anteriormente señalado), establece que la actividad lúdica permite una psicomotricidad integradora, consciente y benéfica, donde los más pequeños puedan desplegar reacciones emocionales, conductuales y cognitivas en base de una evolución necesaria y precisa para la edad en la que se encuentran, y a la vez, ejercer una estabilidad educacional esencial con alto rango de motricidad efectiva.

La actividad lúdica para Mendoza M (2013), adquiere una parte esencial en la evolución del niño, donde, independiente de lo que genere, esta permite un amplio grado de aprendizaje, y con ella un moldeado coordinado de conducta que es esencial para el desarrollo motor y la creatividad infantil.

CAPÍTULO V

5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Tratar el tema sobre la actividad lúdica como beneficio al desarrollo motor de los niños de preescolar, es algo muy extenso. Si bien, se ha determinado que el ejercicio de la actividad lúdica para el desarrollo del aprendizaje, es algo que se debe emplear frecuentemente a los niños.

Desde un primer punto se analizó y conceptualizó la síntesis de la importancia de lo lúdico en el desarrollo motor, misma que abordó aspectos de cuán importante viene haciendo este ejercicio en el crecimiento de los más pequeños. Para Macías et al. (2020), el esquema lúdico permite desarrollar habilidades corporales, que en ello se involucran diversos aspectos de crecimiento y agilidad para el aprendizaje. En este punto, Vasquez (2018), señaló que el ejercicio lúdico permite la estimulación necesaria, donde la cual, involucra las habilidades corporales y crean esta agilidad mental que guía a la motricidad a emplear un buen manejo creativo.

Mediante este aspecto, se es preciso aclarar también que la actividad lúdica es muy importante, independientemente de los hechos que esta atribuya, dado que el manejo del juego no solo logra generar agilidad y crecimiento como los señalan los autores, sino que permite dar valor como persona, desde una posición infantil, y que el amplio grado de estabilidad posicione una formación fuerte y segura de sí mismo.

Para el desarrollo motor, la actividad lúdica no es solo una empleación de crear o animar al niño a desarrollar cierta actividad, sino que moldea, incorpora y equilibra el estado natural, logrando que el menor desarrolle adecuadamente las articulaciones necesarias, como la motricidad gruesa y la fina. Según Macías et al. (2020, citado del Ministerio de Educación, 2014), dinamizar y estimular el desarrollo motor, permite que el niño logre evolucionar

adecuadamente su educación, dado que estimular la motricidad, expresa y crea sus ideales y emociones para un buen progreso personal.

Una buena motricidad permite al menor emplear movimientos y conductas que generan un equilibrio independiente; manifestar las habilidades infantiles y básicas, expresan un estado natural de la persona.

Los juegos educativos permiten una mayor interiorización y profundización de los contenidos, y su uso en el aula elimina el formalismo y consigue una mayor autonomía del alumno a través de la repetición constante y variada (Cuellar, Tenreiro y Castellón, 2018, como citó Macías et al., 2020).

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

- Para el criterio del **objetivo general**, se concluye que: La actividad lúdica, es una estrategia que dinamiza la oportunidad de los menores a desempeñar una independencia, y secuenciar adecuadamente su desarrollo personal. El juego es un estado natural, característico y único que moldea al menor a tener una estructura conductual madura y creativa, que, con ello, expresen sus sentidos y su desarrollo motriz adecuado.
- Ante el **primer objetivo específico** se detalla que: el origen de la formalidad lúdica es un hecho que se plasma en la culturalidad y función de las acciones. Desde tiempos remotos, tratar esta actividad era solo una visión de fortaleza, donde el desempeño moldeable a la conveniencia era el que vencía. Cuando se fue llevando el hito de su necesidad, la actividad lúdica fue diseñándose en bases más precisas, donde no solo el sujeto sea una constancia de necesidad sino una formalidad de actitudes. Así, el

desarrollo motriz sea virtud de activación mental y de riqueza de aprendizaje que fortalezca al estado natural y la agilidad corporal.

- Asimismo, para el **segundo objetivo específico** se concluye que: los principales estimuladores didácticos, basan su estructura a emplear una superación, donde la cual, logran desempeñar herramientas que permite el incremento de la creatividad imaginación y desempeño. El juego es un lineamiento de coordinación, equilibrio y ubicación, mismo que permite a la parte biológica humana a evolucionar en cada parte de superación.
- Por último, para la conclusión del **tercer objetivo específico** se detalla que: Con el desarrollo lúdico, los niños podrán desempeñar una constante agilidad motriz fina y gruesa, dado que desempeña un mecanismo que permite que los menores aprendan a controlar sus sentidos y refuercen su naturalidad simbólica. El uso de la estrategia didáctica dirige y ejecuta una maduración cerebral adecuada, que, con ello, se emplean el entramiento y el uso adecuado de sus recursos personales.

6.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda implementar más desarrollo lúdico en las aulas de clases, misma que desempeñe, el uso y estructura de la creatividad y fomente el esquema corporal para el desarrollo del menor.
- Se es necesario capacitar a los profesionales que interactúan con niños a emplear adecuadamente el uso del juego, dado que permita el crecimiento y agilidad para la parte educativa.
- Se recomienda a los padres aportar mayor información a los profesionales acerca del estado del menor que no desarrolla actividad lúdica precisa, la cual, permita evaluar y desempeñar un guía adecuada para el uso de esta actividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, I. R., Cando, E. V., & Panchi, E. (2015). Aplicación de instrumentos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 4 años de edad con variables de género, clase, etnicidad y territorial, incluye uso de tic's. *Universidad de Cuenca*, 1(373), 311-327. Recuperado de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/download/1353/1321/5095>
- Álvarez, R. J. (2019). Niveles de psicootricidad en niños de 3 a 5 años en una institución educativa-Callao. *Tesis de grado. Universidad Nacional Federico Villarreal*, 38-75. Recuperado de <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/3760>
- Apaza, G. C. (2016). Nivel de psicomotricidad en niños de tres años de edad de la institución educativa inicial 251 del distrito, provincia de lampa, región puno, año 2016. *Tesis de grado. Universidad Católica los Ángeles Chimbote*, 10-60. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/1344>
- Bonilla, M. S., Soloviera, Y., Méndez, I. B., & Díaz, I. R. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. doi:<http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Caballero, G. C. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje* (núm. 57 ed., Vol. 6). Trujillo, Perú. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Cabrera, B. V., & Dupeyrón, M. G. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Revista de Educación*, 17(2), 222-239. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Campos, C. L. (2020). La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar. *Trabajo de titulación. Universidad Los Libertadores*, 10-30. Recuperado de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3387/Campos_Claudia_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Campos, K. C., Monsalves, G. C., Macías, M. P., Alarcón, K. S., Castelli, L. F., & Luarte, C. R. (2021). Importancia de la estimulación temprana para el desarrollo motor en niños con síndrome de Down: Una revisión sistemática. *Revista.perú.cienc.act.fís.deporte*,

8(3), 1210-1219. Recuperado de
<https://www.rpcfad.com/index.php/rpcfad/article/view/152/195>

Carrasco, A. I. (2017). Alteraciones de motricidad fina y su relación con el aprendizaje en la etapa inicial: Guía de actividades funcionales con enfoque de terapia ocupacional. *Tesis de Grado. Universidad de Guayaquil. Facultad de Ciencias Médicas*, 20-97. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/37136/1/CD-062-CARRASCO%20VALAREZO.pdf>

Cordoba, D. N. (2012). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia. Ssc322_3* (1 Edición ed.). (S. INNOVACIÓN Y CUALIFICACIÓN, Ed.) Andalucía, España: Ice Editorial.

Díaz, L. R. (2015). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en los mecanismos cerebrales en la edad preescolar. *Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Maestría en Diagnóstico y Rehabilitación Neuropsicológica*. Recuperado de <https://repositorioinstitucional.buap.mx/handle/20.500.12371/8061>

Flores, J. M. (2013). Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años. *Revista Ciencia y Tecnología, Escuela de Postgrado*, 9(4), 101-117. Recuperado de <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/pgm/article/view/426>

García, G. L., & Lazo, M. V. (2021). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la unidad educativa OTTO AROSEMENA GÓMEZ. *Revista Educare*, 644-665. Recuperado de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1680/1633>

Gómez, E. L., Navas, D. F., Aponte, G. M., & Betancourt, L. A. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Revista Dyna*, 81184, 158-163. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/496/49630405022.pdf>

Hernández, R. S. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta ed.). México: El oso panda.com. Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Huizinga. (2000). *Editorial Aliaza/Emercé*, 12.

- M^a Ángeles Andreu Andrés, M. G. (s.f.). *Centro Virtual Cervantes*. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Macías, A. M., García, I. Á., Bernal, R. E., & Zapata, H. E. (2020). La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años. *Revista Conrado*, 16(74), 306-311. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000300306
- Mendoza, M. L. (2013). “La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as del primer grado de la escuela de educación básica “la condamine”, parroquiade tababela cantón Quito, provincia de Pichincha”. *Repositorio. Universidad técnica de Ambato*, 30-120. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6323/1/FCHE-CEP-494.pdf>
- Meneses, M. M., & Monge, M. A. (2001). El juego en los Niños: Enfoque Teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar, J., Domancic, S., & Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Rev. Clin. Periodoncia Implantol. Rehabil. Oral*, 11(3), 184-186. doi:10.4067/S0719-01072018000300184
- Pol, Y. R., Durruthy, R. R., & Robert, D. G. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. Universidad de Holguín Holguín. *DeporVida. Revista Científica Especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte. Revista trimestral*, 18(3), 143-151. Recuperado de <https://www.deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787>
- Roa González, A. H. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Revista Conrado*, 15(69), 386-393. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Sailema, Á. T., Sailema, M. T., Amores, P. G., Navas, L. F., Mallqui, V. Q., & Romero, E. F. (2017). Juegos Tradicionales como estimulación motriz en niños con Síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigación Biomédica*, 36(2), 1-13. Recuperado de <http://www.revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/view/72>

- Santamaría, D. C., & Santamaría, J. A. (2016). La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar. Universidad del Tolima. *Tesis de Grado*. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/2055>
- Silupu, P. R. (2019). Destrezas motoras a través de actividad lúdicas en niños de 5 años. *Tesis de Grado. Universidad de Tumbes*, 1-30. Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2159>
- Vargas, N. L. (2012). La actividad lúdica y su importancia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la escuela fiscal “10 de agosto” de la parroquia barreiro, cantón Babahoyo, durante el periodo lectivo 2011 – 2012. *Tesis de grado*, 5-63. Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1297/2/T-UTB-FCJSE-BASICA-000047.02.pdf>
- Vásquez, Q. S. (2018). Nivel de psicomotricidad y el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 5 años en el Área de Comunicación en la Institución Educativa Inicial N° 6184 del barrio Jerusalén de Contamana, Loreto - 2018. *Repositorio. Universidad Católica los Ángeles Chimbote*, 20-100. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/5121>

ANEXO

Textos relacionados al modelo teórico de la Investigación				
Autor: Heidy Párraga Vélez				
Tema: Actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños de preescolar. Una revisión sistemática de la literatura.				
N°	TÍTULO	AUTOR	AÑO /PAÍS	FUENTE EXTRAÍDA
1	Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior	Candela, Yesenia María; Benavides, B. Jeovanny	2020/ Ecuador	Scielo
2	Las actividades lúdicas para el aprendizaje	Caballero, Gladis E	2021 / Perú	Dialnet
3	Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares	Bonilla, Sánchez. María del Rosario; Soloviera, Yulia; Méndez, Balbuena. Ignacio; Díaz, Ramírez. Lleana	2017/ México	Scielo
4	Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en los mecanismos cerebrales en la edad preescolar	Díaz, Ramírez. Lleana	2015/ México	Repositorio
5	Efectos del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años	Flores, Aguilar. Jacqueline M	2013/ Perú	Redalyc
6	La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación de Ibagué	Santamaria, Varón. Diana C; Santamaria, Varón, Jorge Andrés	2016/ Colombia	Repositorio
7	Importancia de la estimulación temprana para el desarrollo motor en niños con síndrome de Down: Una revisión sistemática	Campos, Campos. Kevin; Molsalves, Geraldice; Macías, Paredes. Marcelo; Alarcón, S. Karina;	2021/ Chile	Scielo

		Castelli, Luis Felipe; Luarte, R. Cristián		
8	La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años	Macías, M. Azucena Monserrate; García, Álvarez. Ignacio; Bernal, C. Raisa E; Zapata, Jaramillo. Holger E.	2020/ Ecuador	Scielo
9	Destrezas motoras a través de actividades lúdicas en niños de 5 años	Silupu, R. Patricia Elena	2019/ Perú	Repositorio
10	El juego en los niños: Enfoque teórico	Meneses, M. Maureen; Monge, A. María	2001/ España	Dialnet
11	Juegos motrices y habilidades motrices básicas	Pol, Rondón. Yanni; Durruthy, R. Reynier; Robert, G. Daniel A	2021/ Cuba	Repositorio
12	Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down	Sailema, T. Ángel A; Sailema, T. Marcelo; Amores, G. Patricia; Navas, F. Lourdes E; Mallqui, Q. Victor A; Romero, F. Edgardo	2017/ Ecuador	Redalyc
13	El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria	Delgado, M. Diana	2016/ Ecuador	Google Académico
14	Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia	Mero, Massri. Eduardo A; Armijos, A. Juan Carlos; Luarte, R. Cristian E.	2021/ Chile	Scielo
15	La actividad lúdica y la motricidad gruesa	Chicaiza, P. Luis A	2021/ Ecuador	Repositoio
16	Experiencia de educación para la salud y el consumo a	Padial, Ruz. Rosario; López, B. Pedro Sáenz.	2016/ España	Dialnet

	través del juego y la motricidad en infantil			
17	El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar	Cabrera, Valdés. Barbara; Dupeyron, G. Marilin	2019/Cuba	Dialnet
18	La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar	Campos, Hernández. Claudia L.	2021/ Colombia	Repositorio
19	Alteraciones de motricidad fina y su relación con el aprendizaje en la etapa inicial. Guía de actividades funcionales con enfoque de terapia ocupacional	Carrasco, V. Ariana I	2017 / Ecuador	Repositorio
20	Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia	Córdoba, N. Dolores	2011/ España	Repositorio
21	Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años en la unidad educativa Otto Arosemena Gómez	Garcí, G. Gema L; Lazo, M. María V	2021/ Ecuador	Redalyc
22	La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de la escuela de educación básica “La condamine”.	Mendoza, R. María Mendoza	2013/ Ecuador	Repositorio
23	Niveles de psicomotricidad en niños de tres años de edad de la institución educativa inicial 251 del distrito, provincia de lampa, regio puno, año 2016.	Apaza, V. Gaby M	2016/ Perú	Repositorio
24	Niveles de psicomotricidad en niños de 3 a 5 años de en el área de comunicación de la institución educativa inicial 6184 del barrio Jerusalén de Contamana, loreto 2018.	Vásquez, S. Quirina	2018/ Perú	Repositorio
25	La actividad lúdica y su importancia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la escuela fiscal “10 de agosto” de la parroquia Barreiro.	Moreira, A. Daniel J	2014/ Ecuador	Scielo
26	Estrategia metodológica para mejorar la motricidad fina en	Benegas, C. Tania M	2017/ Ecuador	Repositorio

	niños de 3 a 4 años en la unidad de atención mies, creciendo con nuestros hijos (CNH) estrellitas radiantes de la parroquia Luis cordero vega.			
27	Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el centro de educación inicial ciudad de cuenca.	Morocho, U. Claudia V	2021/ Ecuador	Repositorio