



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE MAGÍSTER EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE**

**TEMA: INCIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE
EXPRESIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN DE
SALINAS**

AUTORA: LIC. JIMÉNEZ JARAMILLO, MARÍA BELÉN

DIRECTOR: MGRT. BARRIONUEVO BALSECA, DENICE DEL PILAR

SANGOLQUÍ

2019



**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA
CENTRO DE POSGRADOS**

CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación, *“INCIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE EXPRESIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN DE SALINAS”* fue realizado por la señora Jiménez Jaramillo, María Belén el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí, 24 de junio del 2019

Firma:


Mgtr. Denice del Pilar Barrionuevo Balseca
C.C: 1710285949



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSGRADOS

AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD

Yo, Jiménez Jaramillo, María Belén, con cédula de ciudadanía N° 1720674686, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: *INCIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE EXPRESIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN DE SALINAS* es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas

Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz

Sangolquí, 22 de julio del 2019

Firma

Lic. María Belén Jiménez Jaramillo
C.C: 1720674686



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSGRADOS

AUTORIZACIÓN

Yo, Jiménez Jaramillo, María Belén, con cédula de ciudadanía N° 1720674686, autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, publicar el trabajo de titulación ***“INCIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE EXPRESIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN DE SALINAS”*** en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi responsabilidad

Sangolquí, 22 de julio del 2019

Firma

Lic. María Belén Jiménez Jaramillo
C.C: 1720674686

DEDICATORIA

A mis dos hijos María José y Chistopher Vinicio los motores e inspiración divina a quien dedico mi esfuerzo, entrega y lucha en esta tesis, la cual sin duda les servirá como ejemplo que el límite está en la mente, y que las horas de ausencia y lejanía se ve ahora reflejado en este logro el cual será para beneficio de ustedes

A mis pilares de vida, mis padres Mercy y Vinico por su total e incondicional apoyo y a quien debo el poder superarme día a día y que nunca me han dejado de alentar y que han velado por el bienestar de mis hijos mientras yo culminaba mi tesis

A mis queridos hermanos Jairo y Cristopher por su cariño, soporte y alegría lo cual me motivo para seguir, gracias por cuidar a mis hijos y acompañarme en las largas jornadas de universidad

A mi tía Myriam que pese a que no está entre nosotros me apoyo siempre y me dijo que nunca desmaye y que luche hasta sacar mi título, pues llegó el día y tu estas presente en mi corazón

A mis seres queridos y amigos que estuvieron alentándome en cada paso con palabras inspiradoras y motivadoras,

AGRADECIMIENTOS

A Dios por haberme otorgado la fortaleza necesaria para llevar a cabo mi proyecto de tesis

A mi familia y amigos quienes me brindaron su apoyo incondicional y me motivaron para desarrollar y culminar mi presente tesis

Mi gratitud a la Universidad de las Fuerzas Armadas “ESPE” por la oportunidad de poder cursar mi cuarto nivel de preparación académica en la Maestría de Recreación y Tiempo Libre

De manera especial a Mgtr. Denice Barrionuevo, por su asesoría, tutoría y apoyo.

Al personal Docente y Administrativo de la Unidad Educativa “Juan de Salinas” que contribuyeron y apoyaron con su potencial en mi trabajo de titulación

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN	I
AUTORIZACIÓN	III
AGRADECIMIENTOS	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE FIGURAS	XI
RESUMEN	XII
ABSTRACT	XIII
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.2. OBJETIVOS	4
1.2.1. OBJETIVO GENERAL	4
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA:	5
1.4. HIPÓTESIS:	6
1.4.1. Modelo lógico	7
1.4.2. Modelo matemático	7
1.4.3. Modelo estadístico	7
1.5. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN:	7
1.5.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES:	7

1.6. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:.....	8
1.6.1. Población y muestra.....	9
1.6.2. Métodos de investigación.....	9
1.6.2.1. MÉTODOS TEÓRICOS:.....	9
1.6.2.2. MÉTODOS LÓGICOS.....	9
1.6.2.3. MÉTODOS EMPÍRICOS.....	10
1.7. FUENTES, TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	11
1.7.1. Fuentes y técnicas.....	11
1.7.1.1. Fuentes primarias.....	11
1.7.2. Tratamiento y análisis estadístico de los datos.....	11
1.8. RECURSOS ECONÓMICOS.....	11
1.9. PRESUPUESTO.....	12
1.10. CRONOGRAMA.....	13
CAPÍTULO II.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
2.1. La recreación.....	14
2.1.1. Enfoque de la recreación en la educación.....	15
2.1.2. Expresiones de la recreación.....	17
2.2. Expresión lúdica.....	18
2.2.1. Juego.....	19
2.2.2. Características del juego.....	21
2.2.3. Funciones del juego en la infancia.....	22
2.2.4. Tipos de juego.....	23
2.3. Motricidad Gruesa.....	24

2.3.1. Esquema corporal.....	25
2.3.2. Control tónico.....	26
2.3.3. El control postural.....	27
2.3.4. El control respiratorio.....	28
2.3.5. La lateralización.....	29
2.3.6. La estructuración espacio – temporal.....	29
2.3.7. El control motor práxico.....	31
CAPÍTULO III.....	33
PROGRAMA LÚDICO RECREATIVO RECRE-KIDS.....	33
3.1. Antecedentes.....	33
3.2. Objetivos.....	33
3.2.1. Objetivo General.....	33
3.2.2. Objetivo Específicos.....	33
3.3. Datos Informativos del Programa.....	34
3.4. ACTIVIDADES.....	34
GRUPO EXPERIMENTAL.....	34
3.4.1. El circuito de obstáculos (40 min los días martes).....	34
Desarrollo.....	35
3.5. Estrategia a utilizar.....	41
CAPÍTULO IV.....	43
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	43
PRUEBA DE COORDINACIÓN DINÁMICA.....	43
CONTROL DEL PROPIO CUERPO.....	45
PRUEBA DE CONTROL POSTURAL.....	46

PRUEBA DE LATERALIDAD.....	46
4.2 Sin la aplicación de programa	48
PRUEBA DE COORDINACIÓN DINÁMICA	48
CONTROL DEL PROPIO CUERPO	49
PRUEBA DE LATERALIDAD.....	51
CONTROL DEL PROPIO CUERPO	53
PRUEBA DE CONTROL POSTURAL	53
PRUEBA DE LATERALIDAD.....	54
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	57
BIBLIOGRAFÍA.....	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Variable independiente: programa de expresión lúdica</i>	7
Tabla 2: <i>Variable dependiente: Motricidad gruesa</i>	8
Tabla 3: <i>Recursos económicos</i>	12
Tabla 4: <i>Presupuesto</i>	12
Tabla 5: <i>Porcentaje de incremento en la prueba de coordinación dinámica</i>	52
Tabla 6: <i>Porcentaje de incremento en la prueba de control del propio cuerpo</i>	53
Tabla 7: <i>Porcentaje de incremento en la prueba de control postural</i>	53
Tabla 8: <i>Porcentaje de incremento en la prueba de lateralidad</i>	54
Tabla 9: <i>Frecuencias observadas con la aplicación o no del programa</i>	55
Tabla 10: <i>Frecuencias experimentales con la aplicación o no del programa</i>	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Saltar con los pies juntos sin impulso antes del programa	44
Figura 2: Saltar con los pies juntos sin impulso después del programa.....	44
Figura 3: Imitación de gestos simples antes del programa	45
Figura 4: Imitación de gestos simples después del programa.....	45
Figura 5: Mantenerse sobre las puntas de los pies, antes del Programa	46
Figura 6: Mantenerse sobre las puntas de los pies, después del Programa.....	46
Figura 7: Imitar gestos antes del programa.....	47
Figura 8: Imitar gestos antes del programa.....	47
Figura 9: Saltar con los pies juntos sin impulso antes de la actividad normal.....	48
Figura 10: Saltar con los pies juntos sin impulso después de la actividad normal	48
Figura 11: Imitación de gestos simples antes de la actividad normal.....	49
Figura 12: Imitación de gestos simples después de la actividad normal	49
Figura 13: Mantenerse sobre las puntas de los pies, antes de la actividad normal	50
Figura 14: Mantenerse sobre las puntas de los pies, después de la actividad normal.....	50
Figura 15: Imitar gestos, antes de la actividad normal	51
Figura 16: Imitar gestos, después de la actividad normal.....	52

RESUMEN

En la actualidad la recreación ha tomado gran importancia en el aprendizaje de los niños ya que brinda grandes posibilidades para que su desarrollo sea integral, pues busca el disfrute en cada actividad que realizan. Por esto el trabajo de investigación se enfatizó en como un programa de recreación lúdica puede mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Juan de Salinas y se aplicó un pre test y post test para conocer como los niños frente a actividades de recreación pueden mejorar y desarrollar habilidades como equilibrio, control postural, coordinación dinámica y tonicidad fundamentales para poder desarrollar la motricidad gruesa en los niños y así fue el resultado que se obtuvo después de que el grupo de control que estuvo sujeto al programa recreativo lo cual indico que los niños responden de manera positiva ante actividades lúdico recreativas y no solo pedagógicas como se pretende en la actualidad que desde tempranas edades solo se quiere que desarrollen capacidades cognitivas mediante extenuantes jornadas pedagógicas en un escritorio creando sedentarismo y desmotivación por aprender , pero cuando los niños realizan actividades que generan diversión disfrute causa mejores aprendizajes y más significativos y se interiorizan de manera permanente ya que ellos aprenden mediante el movimiento de todo su cuerpo

PALABRAS CLAVE

- **PROGRAMA RECREATIVO**
- **ACTIVIDADES LÚDICAS**
- **MOTRICIDAD GRUESA**

ABSTRACT

Today has been of great importance in the learning of children because it offers great possibilities for their development to be integral, because it seeks enjoyment in every activity they perform. That's why the research work was emphasized in how a playful recreation can improve the thickness of 5-year-olds from the Juan de Salinas Educational Unit and a pre- and post-test test is applied to know how children deal ac Recreation can improve and develop skills such as balance, postural control, dynamic coordination and fundamental tone to be able to develop thick motor skills in children, so it was the result that was obtained after the control group that was subject to the recreational program that indicates that children positively to recreational activities and not only to pedagogical activities as is intended today that from an early age they only want to develop cognitive skills through strenuous pedagogical days at a desk creating sedentary and demotivation to learn, but when when kids perform activities that generate fun of enjoyment cause better learning and more and are permanently internalized as they learn by their whole body

KEYWORDS

- **RECREATIONAL PROGRAM**
- **PLYFUL ACTIVITIES**
- **THICK MOTOR**

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se busca rescatar el trabajo docente en educación infantil, con la herramienta primordial del juego donde el sistema educativo debe tener una innovación permanente tanto de forma y fondo ya que esto constituye una parte fundamental del aprendizaje de hábitos, habilidades, destrezas y actitudes de los niños y niñas y el Docente es el guía mediador de este proceso.

Por ello “Se debe aplicar acciones dirigidas a poner el desarrollo de la motricidad gruesa, con actividades recreativas con diferentes movimientos” (Fernández, 2015, p. 64). Es así que la recreación lúdica aparece en acción ya que toda actividad realizada y dirigida hacia los niños es sobre la base del juego, el motivador por naturaleza en los niños y que, de manera sistemática, guiada y con objetivos correctamente planteados pasa de un entretenimiento a ser un canal de aprendizaje natural.

Aguilar (2011) afirma: “Mediante el cuerpo el niño conoce, explora y vivencia su entorno y con actividades recreativas se brinda la alternativa para conducir acciones como hábitos, valores, habilidades y conocimientos” (p. 7). Donde se dará un desarrollo personal, pero de manera divertida y placentera y así incrementar la calidad de vida. Porque lo que se ve se recuerda, pero lo que se hace y se vive no se olvida.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Las actividades lúdicas son un soporte para que el niño desarrolle sus funciones psicomotrices tanto en la motricidad gruesa como en la fina (Michelet, 1986) ya que el primer canal de aprendizaje que tiene es su cuerpo y es mediante este donde su conexión con el mundo exterior empieza y todo lo hace por curiosidad y diversión.

La recreación debe buscar el disfrute, goce y satisfacción en las personas mediante diferentes estrategias y brindar la posibilidad de que el niño tenga placer en las actividades que realiza, no obstante, se lo debe llevar acabo con actividades lúdicas para facilitar el desarrollo pleno de sus potencialidades, “las cuales se inician con la socialización e independencia” (Carbonell, 2013). Claro que se debe tener en cuenta aspectos vitales como: el físico, psicológico, emocional, social y espiritual.

La recreación lúdica está encaminada a un desarrollo motriz grueso, proporcionando entretenimientos o juegos para los niños, la mayoría de los cuales adquieren estas destrezas conforme crecen de manera inconsciente al realizar diferentes actividades, movimientos y juegos.

La falta de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Juan de Salinas institución fiscal del Cantón Rumiñahui, donde existen alrededor de 350 niños de educación infantil y se manejan grupos de 40 niños por aula, lo que ha creado un limitante al momento de tratar de realizar actividades lúdicas dirigidas a un fin específico, se deja de lado este aspecto fundamental por cumplir con la exigencia del currículo de manera escrita y tangible provocando un escaso desarrollo motor grueso, debilitando habilidades como equilibrio, coordinación , lateralidad entre otras. Esto se debe al poco estímulo que los niños reciben y la

escasa importancia que se da a realizar actividades lúdicas dirigidas a un objetivo especial y necesario.

Se pudo evidenciar que durante el momento de juego los niños usan este tiempo para realizar lo que desean de manera totalmente libre, pero no se puede realizar esto todo el tiempo más bien se debe fusionar juego y aprendizaje en actividades lúdicas recreativas para que “el niño con movimiento aprenda y se divierta y su desarrollo evolutivo se da de manera integral” (Wallon, 1964, p.85).

La motricidad gruesa trata de relacionar dos elementos hasta ahora desconectados, desde una misma evolución: el desarrollo psíquico y el desarrollo motor, parte por tanto de una concepción de la maduración de las funciones neuro motrices y de las capacidades psíquicas del individuo, de manera que ambas cosas no son más que dos formas, hasta ahora desvinculadas, de ver lo que en realidad es un único proceso.

La psicomotricidad puede entenderse como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. Pero la psicomotricidad es fundamentalmente una forma de abordar la educación o la terapia que pretende desarrollar las capacidades del individuo (inteligencia, comunicación, afectividad, sociabilidad, aprendizaje, etc.) a partir de movimiento acción.

Ante esto sería necesario el empoderamiento por parte de cada docente y buscar afirmarse en los recursos ya existentes como el espacio físico, lo cual posibilitaría sin lugar a duda el llevar cabo actividades recreativas al aire libre y que daría un giro motivacional significativo en los niños, ya que el encierro en el aula por largas horas genera cansancio, fastidio, amortiguación muscular y desgano, lo cual puede cambiar con un simple traslado de escenario de cuatro paredes limitantes a un lugar abierto que brinde un aire liberador, donde el cuerpo se conecte con su entorno y mediante

el juego consiga integrar en su ser nuevos aprendizajes de manera natural y así cumplir con las funciones de la recreación planteadas por Dumazedier: descanso, diversión y desarrollo personal (Gamboa 2001)

1.1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La aplicación de un programa de expresión lúdica ayudará en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Unidad Educativa Juan de Salinas?

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

Investigar la incidencia de la expresión lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Unidad Educativa “Juan de Salinas”

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.2.1.1 Describir conceptualmente la expresión lúdica y motricidad gruesa.

1.2.1.2 Analizar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Juan de Salinas” con la aplicación del test Picq y Vayer.

1.2.1.3 Establecer la incidencia de la expresión lúdica en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Juan de Salinas”.

1.2.1.4 Diseñar un programa de expresión lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa “Juan de Salinas”.

1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA:

A menudo las dificultades con determinadas habilidades relativas a la motricidad gruesa son temporales o van desarrollándose con un correcto estímulo el problema se da cuando no se toma en cuenta la posibilidad de presentar este estímulo o motivación y esto va limitando el aprendizaje de los niños, pero la sociedad es responsable de velar que el derecho universal que tienen los niños y niñas se cumpla dentro de parámetros de seguridad, ética, responsabilidad y profesionalismo por parte de quienes conforman el ente educativo ecuatoriano.

Todo niño tiene la capacidad de usar su cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, controlar los movimientos, desarrollar las destrezas para manipular objetos y transformar elementos, incluye coordinación, equilibrio, flexibilidad fuerza y velocidad.

Pero el estímulo que se recibe va más allá de actividades motrices practicadas en el aula de clases, se debe reconocer que el niño y niñas son seres lúdicos, es decir, que toda actividad que realicen debe producir placer, goce y disfrute en cada uno de sus desplazamientos. Es aquí que se da lugar a la mediación pedagógica, donde el docente es el facilitador que guía a los alumnos en la búsqueda de estrategias que den solución a problemáticas existentes o planteadas y esto lo enfatiza algunos autores

El programa es viable porque se cuenta tanto con el talento humano, físico, material para la ejecución del mismo, donde las autoridades asumen el reto de la educación de esta franja etaria y brindan todo el apoyo generando el espacio necesario., creando una nueva cultura educativa que deje atrás los esquemas de una educación cien por ciento tradicional y abra sus fronteras hacia la incorporación de una educación inicial integral, pero esto se podrá llevar a cabo con la incorporación de políticas, planes, estructuras y programas encaminados a buscar el desarrollo de

destrezas en los niños desde edades tempranas, poniendo énfasis en cada uno de los aspectos que deben desarrollar en estas edades, generando así un potencial cognitivo, motriz y psicológico de manera eficaz y oportuna.

Esto es aplicable ya que se fundamenta en el Plan Nacional del buen vivir 2017 -2021, donde se hace hincapié en objetivos claros con énfasis en garantizar una vida digna, respetando la pluriculturalidad y plurinacionalidad, lo cual indica claramente que todos están inmersos en este derecho y posibilidad, creando una sociedad más participativa y así correlacionarse con el derecho a recrearse, tener tiempo libre y de ocio y es ahí donde se puede buscar el camino para crear una cultura de educación en y para el tiempo libre, donde se aprenda y se disfrute.

El aprendizaje se lleva a cabo cuando un nuevo conocimiento se relaciona con aprendizajes anteriores llegando incluso a modificarlos, para esto los niños deben fijar relaciones significativas y para que esto se dé, se deben realizar tareas que tengan verdadero sentido, centradas en su vida, necesidades e intereses.

Fernández (1999), define a la recreación como: “cualquier forma de actividad o experiencia en la cual el ser humano consigue auto expresarse; fortalecer su cuerpo, mente y espíritu gastados por el ritmo de la vida diaria; permitiéndole un desarrollo integral máximo” (p.2). Por ello se busca brindar un estímulo directo con varias actividades lúdicas que, fusionadas con movimientos corporales, logren en los niños el desarrollo de su cuerpo.

1.4. HIPÓTESIS:

El presente trabajo de investigación buscará definir la influencia de una variable sobre la otra. Siendo la hipótesis de investigación la siguiente: “La expresión lúdica ayudará en el desarrollo de la motricidad gruesa”

1.4.1. Modelo lógico

1.4.2. Modelo matemático

1.4.3. Modelo estadístico

1.5. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN:

Esta investigación tiene dos variables de investigación las cuales son:

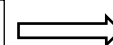
- ✓ V. I Expresión lúdica y sus dimensiones (cuerpo y los sentidos, pensamiento y creatividad, comunicación y socialización, expresión y control emocional).
- ✓ V. D Motricidad gruesa (tonicidad, control postural, control respiratorio, estructuración espacial, estructuración temporal, capacidad perceptiva).

1.5.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES:

Tabla 1: *Variable independiente: programa de expresión lúdica*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Expresión Lúdica	Actividad inherente al ser humano que se da de manera libre y voluntaria, dentro de	- Juego de competencia	Satisfacción	Registro de observación
		- Juegos prehispanicos	Participación	Registro anecdótico
			Duración	
			Aceptación	

CONTINUAR



límites temporales y espaciales, según reglas preestablecidas.	Motivación
--	------------

Tabla 2: *Variable dependiente: Motricidad gruesa*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Motricidad Gruesa	La habilidad que el niño va desarrollando, para mover de manera armoniosa los músculos de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> - Tonicidad. - Control postural. - Control respiratorio. - Estructuración espacial. - Estructuración temporal. - Capacidad perceptiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Combinación de movimientos. Posiciones del cuerpo. Desplazamientos. Sentido del movimiento. Disposición del espacio. Apoyo de la visión. Tensión muscular. Planos de altura. Duración. 	Test de Picq y Vayer adaptado.

1.6. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

Se realizó una investigación cuasi experimental donde se buscó determinar cómo incide la variante independiente en la variable dependiente, y así establecer los efectos directos que tiene la expresión lúdica en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Juan de Salinas.

1.6.1. Población y muestra

Se trabajó con todo el universo de la población, 81 estudiantes del primer año de Educación general básica de la Unidad Educativa “Juan de Salinas”.

Se trabajó con el primer grupo experimental compuesto por 40 niños con el cual se desarrolló la propuesta y el segundo grupo de control con el cual se realizó las actividades escolares normales

1.6.2. Métodos de investigación

Las técnicas de investigación empleadas ayudaron en la recolección de los datos e información importantes para determinar y evaluar la situación de los niños referente a su destreza motriz gruesa.

Los instrumentos de investigación estuvieron relacionados con métodos tanto a nivel teórico como empírico.

1.6.2.1. MÉTODOS TEÓRICOS:

1.6.2.1.1. Método histórico: se empleó para determinar la implementación de planes, estrategias o metodologías alternativas relacionadas con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Unidad Educativa Juan de Salinas, para ello se utilizó el procedimiento de análisis y síntesis.

1.6.2.2. MÉTODOS LÓGICOS

1.6.2.2.1 Hipotético-deductivo: sobre la base del conocimiento del tema tanto por estudios relacionados como por la experiencia de la autora en las artes escénicas, se empleó este método para establecer la hipótesis y su comprobación luego de la intervención.

1.6.2.2.2 Sistémico: se usó para desestructurar el objeto de estudio, en este caso el programa de recreación artística y analizar las partes o dimensiones, los indicadores que se deberían incluir para su ejecución. Aplicando el procedimiento de abstracción e integración.

1.6.2.2.3 Modelación: se utilizó para realizar el programa de motricidad gruesa como modelo para aplicarlo.

1.6.2.2.4 Dialéctico: se manejó para establecer la relación entre las variables, cómo la implementación del programa planteado influyó en el desarrollo de la motricidad gruesa, se recurrió al procedimiento de deducción- inducción.

1.6.2.3. MÉTODOS EMPÍRICOS

1.6.2.3.1. Observación: Se utilizó la observación directa, participativa, sistematizada y encubierta, tanto en las sesiones del programa como en la aplicación del pre-test y post-test, se estableció un registro y análisis de resultados.

1.6.2.3.2. Método de medición: Se empleó estadística no paramétrica con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, para comparar los resultados del pre-test y pos-test.

1.6.2.3.3. **Método experimental:** Se aplicó el test de Picq y Vayer para conocer el desarrollo motriz grueso de los niños, luego se aplicó el programa de expresión corporal y se midió sus efectos en los niños.

1.7. FUENTES, TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

1.7.1. Fuentes y técnicas

1.7.1.1. Fuentes primarias

- a. Aplicación de un pre test para medir el nivel de desarrollo motor grueso.
- b. Ejecución del programa.
- c. Observación de los cambios generados en los niños
- d. Registro de observación con eventos significativos.

1.7.1.2. Fuentes secundarias

- a. Revisión bibliográfica, tesis de maestría y doctorados, artículos, revistas, etc.

1.7.2. Tratamiento y análisis estadístico de los datos

Los procesadores de datos fundamentales utilizados fueron el Microsoft Excel como tabulador de información general y el SPS v20 para procesar estadísticas no paramétricas.

1.8. RECURSOS ECONÓMICOS

Todos los rubros económicos necesarios para la realización de la investigación detallada, fueron asumidos en su totalidad por el maestrante responsable de la investigación.

Cabe indicar que se contó con recursos materiales de la institución lo cual aportó significativamente a abaratar costos de realización.

Tabla 3: *Recursos económicos*

Cantidad	Detalle	V unitario	V total	Observación
500	copias	0,03	15,00	Recursos propios
1	Grabadora	100,00	100,00	Juan de Salinas
1	Parlante y amplificación	250,00	250,00	Juan de Salinas
10	Costales medianos	1,00	10,00	Recursos propios
8	Conos plásticos	2,50	20,00	Juan de Salinas
1	pito	10,00	10,00	Recursos propios
2	Cajas de tizas	2,00	4,00	Recursos propios
20	Sillas	10,00	200,00	Juan de Salinas
20	Cucharas	1,50	30,00	Recursos propios
20	Limonas	0,10	2,00	Recursos propios
1	Pagos a experto	200,00	200,00	Recursos propios
	Total		841,00	

1.9. PRESUPUESTO

Tabla 4: *Presupuesto*

Detalle	Valor total	Observaciones
Recursos propios	271,00	Proporcionado por el maestrante
Recursos autogestión	570,00	Proporcionado por la U.E. Juan de Salinas
TOTAL	841,00	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad dar a conocer como las actividades encaminadas mediante la expresión lúdica logran desarrollar la motricidad gruesa de niños de cinco años.

Ante esto se cita algunas investigaciones realizadas respecto a esta temática, donde se refiere la influencia directa de la recreación lúdica sobre el desarrollo de la expresión corporal en los niños.

La actividad lúdica y su importancia en el desarrollo de la motricidad de los niños

2.1. La recreación

El ser humano tiene muchas necesidades las cuales deben ser suplidas como: la alimentación, vivienda, salud, educación entre otras, pero también la recreación debe ser considerada una necesidad primordial, la cual ha quedado relegada por las diferentes ocupaciones muy extenuantes, horarios de trabajo, sin dar la importancia que merece este espacio para el ser humano.

Se debe ver la recreación como un derecho, pero también como una oportunidad para educar en y para el tiempo libre, donde las personas puedan llevar a cabo actividades o acciones placenteras y esto fue valorado y destacado desde edades tan antiguas donde se atribuía que los momentos de ocio son las mejores adquisiciones pero que la sociedad de producción ha convertido al tiempo como un espacio para generar más recursos y economía.

La recreación como disciplina tiene como finalidad manejar las horas de descanso, es decir el tiempo libre para que el hombre recobre su valor como ser humano y como ente de una sociedad,

través de hacer uso de este tiempo con actividades creadoras que motiven a su desarrollo deportivo, social, artístico cultural y profesional.

Ante esto, la recreación para (Veblen, 1899) “Debe representar una fuerza activa mediante la cual se desarrolle el individuo a plenitud” (p.65). Lo que quiere decir que se le permita desarrollar cada facultad, ya que por medio de la recreación el ser humano enriquece su conocimiento y el concepto en sí del entorno.

Se convierte en una experiencia integral para cada individuo ya que capta, proyecta y fortalece su propio ritmo, se convierte en un medio para mejorar la mente, desarrollo de carácter, mejorar habilidades, propiciar una mejor salud o capacidad física. En la actualidad para algunas personas la palabra recreación tiene una connotación placentera, de diversión, entretenimiento o solo descanso, y puede ser que todo esto englobe teniendo claro también que, es una disciplina que ayuda a las personas a generar un tiempo libre fuera de horas de la jornada laboral y en él llevar a cabo actividades de ocio que fomenten: descanso, diversión y desarrollo personal.

En este sentido para (Dumazedier, 1960) un sociólogo destacado el cual ha realizado estudios sobre el tiempo libre, cataloga a la recreación como un conjunto de ocupaciones a las que el ser humano se puede entregar luego de haberse liberado de las establecidas obligaciones como: familia, trabajo o sociedad, y así, descansar, divertirse, desarrollar la información que ya tiene y encontrarse consigo mismo.

2.1.1. Enfoque de la recreación en la educación

Desde una perspectiva educativa y de tantos programas existentes en la actualidad para llenar el tiempo libre, hay que insistir en que el ocio exige una educación previa y conduce a una

educación permanente, esta tendrá que llevarse a cabo respetando al máximo las características del verdadero ocio, para que así no quede en una simple programación de un tiempo libre que no fue utilizado en libertad y por esto no llegó a alcanzar la categoría de ocio- desarrollo personal y menos aún, la de ocio – actitud vital.

La educación formal y no formal tiene bastante camino por recorrer para hacer realidad esta propuesta de educar y concientizar a las personas, desde edades tempranas sobre el uso del tiempo libre, de manera que lleven a cabo actividades de ocio y así puedan también recrearse y mejorar su estilo de vida.

A principio de los años ochenta se dio un giro a la idea o concepto de aire libre por otra diferente de ocio, en la que las ideas anteriores estaban inmersas en estas, desde una visión más global del tiempo libre de los niños y así abarcar aspectos pedagógicos, sociales, etc. Y surgió la llamada pedagogía del aire libre y así conocer los factores que intervienen en el tiempo libre y el uso de este por parte de cada ser humano.

Para docentes y alumnos el permanecer en el medio educativo se vuelve un lugar común, así como lo indica (Auge, 2000) describe “la existencia de una serie de lugares contemporáneos que tienen como característica la configuración de identidades y relaciones históricas, lo contrario sería entonces un no lugar” (p.50). Sobre la base de esto la escuela como un generador de cambio constante, un lugar donde las relaciones entre los niños y los docentes se van construyendo de manera cotidiana

Desde lo anteriormente planteado algunos alumnos ven a la escuela como el segundo hogar donde pasan mucho tiempo, donde se puede encontrar la posibilidad de crear relaciones de amistad y lazos que se afiancen con el tiempo. Comparar a la escuela con una familia da la posibilidad de entender como para algunos alumnos los procesos de socialización son tan importantes creando a

su vez identidad y territorialidad, es por ello que se debe dar énfasis en cada actividad que se lleva a cabo, para brindar un espacio de mejora personal de manera continua y no solo un lugar donde el tiempo pasa sin detenerse.

Casi todos los estudiantes y docentes reclaman espacios de obligatoriedad, tiempos para descansar y otras alternativas, lo cual se ve más evidente cuando se da la interrogante acerca de la categoría del tiempo libre, se observa que en la mayoría de las respuestas no se relaciona con la escuela, sino con algo externo ya cuando toda la extenuante jornada se termina. Como se indica en Gestión del tiempo de (Gestión del Tiempo , 2009) donde “la escuela no tiene ni posibilita el tiempo libre, quizá porque allí se forma con un determinado concepto de gestionar el tiempo libre si se quiere conseguir algo o hacer algo” (p.45).

2.1.2. Expresiones de la recreación

En la recreación hay diferentes áreas o expresiones de la recreación como son:

1. Expresión físico deportiva. - deportes y actividades referentes al deporte, como básquet, fútbol, tenis, etc.
2. Expresión al aire libre. - toda actividad de ambiente, montañismo, orientación, descenso en río, etc.
3. Expresión acuática. - actividades en agua acuaticos, buceo, natación, etc.
4. Expresión lúdica. - toda actividad referente al juego, se incluyen programas como ludotecas.
5. Expresión manual. - actividades de arte y pasatiempos (escultura en metal, barro, papel, madera, etc.).

6. Expresión artística. - todo lo referente a arte escénica, como teatro, bandas, música, danza...etc.
7. Expresión conmemorativa. - carnavales, festivales de etnias, rodeos, etc.
8. Expresión social. - actividades de club, noche de talentos, imitación, juegos de mesa, etc.
9. Expresión literaria. - actividades de juegos mentales, rompecabezas, talleres de narración y composición, etc.
10. Expresión de entretenimiento y aficiones. - referente a toda actividad de colección, como antigüedad, llaves, monedas, billetes, etc.
11. Expresión técnica. - toda actividad de enriquecimiento personal y que puedan generar un segundo empleo de darse el caso, autodefensa, mecánica, cocina, etc.
12. Expresión comunitaria. - actividades que generen servicio social, con participación voluntaria, programas de nutrición, jornadas de vacunación, etc.
13. Expresión de la salud. - actividades para mantener la salud, jornadas de salud, nutrición, asesoría física.

2.2. Expresión lúdica

Alrededor de la recreación hay varios términos como lúdica, tiempo libre y juego, un error es confundir la lúdica con juego, pese a su similitud las personas suelen manejarlas como si fuesen lo mismo siendo totalmente diferentes.

La lúdica es tan compleja que no se puede explicar en una sola frase, no se reduce a solo ser un juego. Es una forma de expresar sentimientos y emociones a través del cuerpo, comunicarse

con los demás y desarrollar el aspecto psicosocial del individuo, aportando valores y vivencias, ayudando en la formación educativa como método de aprendizaje más rápido y preciso.

Es por esto que actividades como: escuchar música, hacer chistes, ir al cine o leer un libro no son juegos, pero generan emociones y sentimientos similares, por lo tanto, son actividades lúdicas.

Por otro lado, el juego, sobre la base de lo que definen algunos autores, es natural en el ser humano, hace parte de su naturaleza, es algo existencial y que muchas veces distingue a culturas, se da de manera voluntaria y en un tiempo y espacio determinados.

Cabe indicar que todo juego es generador de placer y aprendizaje cada vez que se lleva a cabo sin que esto sea el fin para realizarlo, por ello el juego acompaña a cada individuo en su desarrollo desde que nace hasta que muere.

2.2.1. Juego

El juego ha estado presente en el transcurso de la historia, los niños de todas las culturas y épocas han jugado, pero desde el punto de vista de la antropología cultural se ha comprobado que el juego infantil, aun teniendo carácter universal y cambios de acuerdo con la edad de los niños, posee características diferentes, ya que cada cultura tiene distintas particularidades y eso modifica la experiencia lúdica de cada grupo, como la consideración de la infancia, el papel de la sociedad, el medio donde está cada cultura establecida, el desarrollo de cada juego.

Cuando se dieron las primeras sociedades industriales, el trabajo infantil se daba de manera común y su fin era que los niños contribuyeran con un salario en cada una de sus familias, en esta

realidad las horas y espacios dedicados al juego eran mínimos, incluso socialmente el juego era considerado como algo improductivo.

El niño juega para conocer sus posibilidades, descubre el mundo, conoce su entorno, la forma de jugar es individual y se debe respetar las elecciones libres que realizan, claro siempre que esto no afecte a su integridad física.

El juego es un derecho como se indica en la declaración de los Derechos del niño y se considera tan fundamental como el derecho a la salud, la seguridad o la educación. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones que deben estar encaminados a los fines perseguidos por la educación y es responsabilidad de la familia, sociedad y autoridades precautelar para que esto se lleve a cabo y se respete este derecho fundamental.

Para (Huizinga, 1940) el juego es:

- “Una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.” (p.7)

El juego no puede entenderse si no se tiene libertad para decidir si se quiere jugar o no y lo importante no es el fin es el proceso de cada juego.

Desde otro punto de vista está (Vygostsky, 1924) “el juego constituye el motor del desarrollo donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia” (p.80). Para este autor el juego busca desarrollar todas sus capacidades y también realizar sus deseos los cuales no han sido satisfechos y lo logra mediante una realidad creada por él.

2.2.2. Características del juego

El juego tiene una finalidad y significado en sí mismo, es una actividad esencial y necesaria con plenitud propia, descubre, investiga, goza de la creación, es un canal para despejar sus impulsos y sentimientos y lo lleva a cabo dando lugar a las cosas que están varadas por el adulto de manera regular.

Estas son algunas características que se dan en cada juego y de manera natural:

- Es una actividad placentera. - Persigue el fin de producir placer y satisfacción
- Debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario. - Se debe jugar porque quiere, no necesita preparación o planificación, debe darse sin presiones y no deben los niños sentirse coaccionados a realizar algo.
- Tiene un fin en sí mismo. - cada juego se juega porque sí, por el placer de hacerlo, no se espera nada en concreto, no importa si da o no un beneficio directo, por ello lo importante es el proceso del juego más que su fin.
- Se desarrolla en una realidad ficticia, el escenario que crea cada niño para jugar es una realidad paralela, donde puede hacer o creer lo que desee, donde se vive un mundo imaginario, esta característica fue destacada por Freud (1896).
- Tiene una limitación espacial y temporal. - el tiempo vendrá determinado por el interés de cada jugador y el espacio por el lugar donde resida, por ello en las zonas urbanas se presentan más problemas para desarrollar juegos por la movilidad vehicular existente.
- Implica actividad. - Quiere decir que estén psicológicamente activos para moverse, imitar, explorar, comunicarse, etc.
- Es algo innato. - Se da de manera natural, por ello los adultos no deben indicar cómo jugar.

- Muestra la etapa evolutiva. - mediante el crecimiento y desarrollo del niño el juego y su interés cambia lo cual indica que va teniendo características o etapas diferentes.
- Permite afirmarse al niño. - aunque el juego se da por diversión, para el niño es algo serio donde afirma su personalidad y su autoestima se eleva, ya que puede generar cambios, respuestas o situaciones a la realidad existente.
- Favorece el proceso socializador. - busca crear lazos afectivos los cuales permiten la fácil relación con sus pares.
- Cumple una función compensadora y rehabilitadora. - el juego puede ser adaptable a cualquier niño, situación o momento lo cual genera que se pueda aplicar sin importar el contexto del niño y esto crea alivio.
- Puede ejecutarse sin necesidad de materiales. - de tener o poseer materiales se hará uso, pero caso contrario se puede adaptar o solo llevar a cabo la acción de jugar.

2.2.3. Funciones del juego en la infancia

Siempre y cuando el niño sea el actor principal del juego este se convierte en el ente necesario para su desarrollo integral. Es fundamental que el adulto al querer llevar las reglas del juego no otorgue al niño la posibilidad de desarrollar sus propias reglas y con esto quitarle el protagonismo que él requiere para su desempeño. Lo que el adulto puede hacer sin interferir en este proceso es:

- ✓ Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- ✓ Estar a disposición del niño.

- ✓ No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

Las actividades lúdicas constantemente hacen referencia tácita o manifiesta a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es: ser placentera. El juego tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve. Una de sus principales características es la sobre motivación, la cual, pretende hacer de una actividad ordinaria una actividad de motivación suplementaria. El juego temprano y variado contribuye positivamente a todos los aspectos del crecimiento y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son: el psicomotor, el intelectual, el social y afectivo-emocional (Suarez, 2019). p.23)

2.2.4. Tipos de juego

- 2.4.1. Juegos de competencia
- 2.4.2. Juegos de azar
- 2.4.3. Juegos de vértigo
- 2.4.4. Juegos prehispánicos
- 2.4.5. Grandes juegos
- 2.4.6. Ludotecas
- 2.4.7. Juegos acuáticos
- 2.4.8. Juegos predeportivos
- 2.4.9. Juegos de mesa
- 2.4.10. Juegos intelectuales

2.3. Motricidad Gruesa

Para (Ajuriaguerra, 1978), el desarrollo infantil atraviesa diferentes fases cada una de las cuales -fundamenta a la siguiente, así la primera fase es la que organización del esqueleto motor en la que se organiza el tono de fondo, desaparecen los reflejos, dado lugar a las segunda fase que es la organización del plano motor y es aquí que se va elaborando la motricidad voluntaria y entra en acción la fase tres que es la automatización donde el tono, movimiento se coordinan entre sí y permiten realizaciones más ajustadas y el movimiento da lugar al conocimiento.

“La importancia de la motricidad como elemento imprescindible para el acceso a los procesos superiores del pensamiento” (Fonseca, 1979, p.65). Donde el desarrollo del individuo comienza con la inteligencia neuromotora, siguiéndole la sensomotriz como locomoción, prensión y suspensión, después de esto se ve reflejada la inteligencia percepto motriz, donde se da la canción de lateralidad, espacio temporal y para finalizar se da lugar a la inteligencia psicomotriz, donde están fusionadas las anteriores y permite su accionar en la sociedad.

El desarrollo del ser humano que se da con la percepción, lo motriz, lo verbal y lo cognitivo, se concibe como “un árbol de tronco común de donde emergen grandes ramas y se apoyan entre ellas” (Cratty, 1974, p.50) y al estar todas estas unidas permiten en conjunto un desenvolvimiento total del ser humano, donde si una falla o falta crearía falencias irreparables.

La motricidad gruesa es de gran vitalidad en el desarrollo total del niño y se relaciona con todas las acciones que implican o involucran grandes grupos de músculos en general, se refiere a partes grandes del cuerpo o el cuerpo en sí.

Es así que la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, abdomen, cabeza, espalda, y al funcionar de manera correcta se pueden realizar diferentes acciones como subir la cabeza, voltearse, gatear, andar, correr, etc.

La motricidad también implica habilidades del niño para moverse o desplazarse, conocer el mundo que lo rodea y experimentar con el entorno, se trata de una especie de estructura piramidal que tiene por base los movimientos que se dan como reflejo y luego se especializa la capacidad motriz en base a su adaptación con el medio. Donde el ser humano progresa en el plano de la motricidad, de lo simple a lo complejo y de lo general a lo específico, pero esto se da con tiempo y actividades destinadas a este fin.

2.3.1. Esquema corporal

Las primeras sensaciones del recién nacido se dan por su cuerpo, tanto el malestar y el bienestar, los movimientos y desplazamientos, sensaciones visuales y auditivas, y con esto se genera un cúmulo de información que luego le servirán para ubicarse y encontrarse en el mundo exterior, puede entenderse como la organización de todas las sensaciones relativas al propio cuerpo creando posibilidades y límites.

Boulch (1973) indica que el esquema corporal es: “una intuición global o conocimiento inmediato que nosotros tenemos de nuestro propio cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y con los objetos que los rodean” (p.75). “Es el resultado de la experiencia del cuerpo en la que el individuo toma poco a poco conciencia y constituye la forma que se relacionan con el medio con sus propias posibilidades” (Coste, 1980, p.95).

El esquema corporal constituye una especie de patrón al cual se refieren las percepciones de posición y colocación, información espacial del propio cuerpo y las intenciones motrices que permiten la realización de gesto, la conciencia que se tiene del cuerpo es la que permite elaborar voluntariamente el gesto antes de su ejecución pudiendo así controlar y modificar movimientos.

2.3.2. Control tónico

Al efectuar cualquier movimiento o acción corporal es preciso la participación de los músculos del cuerpo; unos deben activarse o que su tensión aumente y otros se inhiban o relajen su tensión, para ejecutar un acto motor voluntario es imposible si no se tiene control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos.

Hay dos dimensiones en la actividad muscular. El aspecto clónico, fásico o cinético que se refiere al alargamiento o acortamiento muscular y el aspecto tónico que tiene que ver con los diferentes grados de tensión o distensión muscular, el tono está en relación con las actitudes y posturas las cuales están encaminadas hacia el contacto humano a partir de los sistemas de sensibilidad.

“El tono muscular consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales” (Stambak, 1979, p. 19). Pero esta tensión ligera no está presente solo cuando los músculos están en reposo, sino también en toda actividad cinética o postural, Cada persona tiene determinada organización de su tonicidad lo que ha llevado incluso a la descripción de tipos en función de sus manifestaciones tónicas.

Existe una relación directa entre el campo tónico – emocional y afectivo – situacional, por ello las tensiones psíquicas se expresan siempre en tensiones musculares, por eso para la psicomotricidad resulta interesante la posibilidad de hacer reversible la equivalencia y poder trabajar con la tensión/relajación muscular para provocar aumento/disminución de la tensión emocional de las personas.

No se puede olvidar las actividades de relajación y su relación con el control tónico, dependiendo si va direccionada al cuerpo en total o partes del mismo, que se van sumando progresivamente al estado de relajación, en edades tempranas es doble, por una parte proporciona elementos para la construcción del esquema corporal y el conocimiento del cuerpo, por otra ~~elimina~~ la fatiga tanto del cuerpo como de la mente, así como equilibra los estados de tensión emocional.

2.3.3. El control postural

El control que se da de la postura y el equilibrio son parte de la estructura del esquema corporal, estos dos se basan en las experiencias sensorio motrices de los niños y forma el sistema postural. La postura es la posición que cada cuerpo adopta para comunicarse, para aprender, actuar detenerse, etc. “Es una posición del cuerpo entero o de cada parte y sirve para la preparación de un acto o ciertos movimientos” (Ajuaranguerra, 1980, p.80).

La postura está basada en el tono muscular, el equilibrio es el ajuste postural y tónico que establece la relación total del cuerpo, la postura se relaciona principalmente con el cuerpo, mientras que el equilibrio se relaciona con el espacio.

El sistema postural es de formación muy primitiva, ya que la vía vestibular es la primera vía para recibir sensaciones, el aparato vestibular, también llamado laberinto, es un órgano no

auditivo el cual está ubicado en el oído interno que sirve fundamentalmente para el control de la postura y equilibrio, pero para regular el tono muscular, los movimientos oculares y orientación espacial, el aparato vestibular responde específicamente a la fuerza de la gravedad y a los movimientos de aceleración y desaceleración.

El equilibrio y el control postural están en la base de la autonomía motriz, cualquiera de las habilidades motrices básicas como: andar, correr, saltar, coger, lanzar, necesita como requisito previo, un adecuado control de la postura y la automatización de las reacciones de equilibrio, igualmente la relación con el espacio circundante, la orientación, requiere tener una clara y equilibrada referencia postural del cuerpo.

2.3.4. El control respiratorio

La respiración normal se encuentra regulada por un autorreflejo de los pulmones y por los centros respiratorios bulbares y se adaptan de manera automática y natural de acuerdo con la necesidad, es importante conocer y respetar estos mecanismos fisiológicos, con el fin de no presionar a los niños cuando se hagan ejercicios respiratorios y no provocar mareos, náuseas o fatiga, como consecuencia de hipo o hiperventilación prolongadas.

La hipoventilación provocada por la atención, los movimientos lentos o delicados la concentración y la hiperventilación o hipo ventilación provocadas por factores emocionales según la intensidad, ansiedad, miedo, angustia, sorpresa, alegría, satisfacción. Dada la importancia e influencia de la respiración sobre procesos psicológicos tan importantes como la atención y las emociones, su educación en las edades infantiles es muy importante, un ejemplo que señala esto es el que los niños aprendan a controlar sus emociones a través de la respiración.

Si se busca un correcto control respiratorio se utilizará diversos ejercicios de inspiraciones y espiraciones, y se podrá fusionar con diferentes estados de reposo y de esfuerzo. Se busca que el niño logre un control consciente de su respiración y luego lo realice de manera automática.

2.3.5. La lateralización

La lateralidad corporal es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra, se refiere al eje corporal longitudinal que divide al cuerpo en dos mitades idénticas y se diferencia dos lados: derecho e izquierdo y el cerebro queda dividido en dos mitades o hemisferios y se da la lateralización.

La lateralidad cerebral es la que ocasiona la lateralidad corporal, esto se da por la especialización de los hemisferios sobre alguna parte del cuerpo, pero no se puede dejar de lado el papel de los aprendizajes y la influencia ambiental en el proceso de lateralización que construirá la lateralidad corporal, siendo un proceso dinámico que inmediatamente tiende a ponernos en relación con el ambiente.

En educación inicial se deben realizar diferentes actividades que estimulen sobre las dos partes del cuerpo y sobre las dos manos, de manera que el niño tenga suficientes datos para elaborar su propia síntesis y así relajar la elección de la mano referente.

2.3.6. La estructuración espacio – temporal

Como el control postural y su organización se encuentra en las capas primarias de la corteza cerebral, lo mismo sucede con los procesos de espacio – temporales los cuales están en las capas

superiores, el desarrollo espacio – temporalidad está ligado con la imagen que se tiene del cuerpo y las representaciones mentales.

Se debe indicar que el espacio se desarrolla desde el conocimiento del espacio corporal, luego pasa por el conocimiento del espacio ambiental, hasta el espacio simbólico, este proceso constituye en realidad una estructuración en fases que va desde el movimiento corporal hasta la abstracción.

El espacio es el lugar donde están situados y en el que se mueven, gracias a que se tiene un espacio pueden desplazarse y a la vez pueden usarlo en distintas posiciones o maneras. Pero se debe indicar que no solo es un lugar para ejecutar una acción, también es un espacio de representación, de pensamientos, experiencias es algo conceptual.

Piaget (1975) ha estudiado la evolución del espacio en los niños, donde indica que en los primeros meses de vida se reduce al campo visual y al de posibilidades motrices, luego se ve la evolución con la marcha con la adquisición del espacio conectando sensaciones visuales, cinéticas y táctiles. Piaget denomina espacio topológico ya que predominan formas y dimensiones y luego se da el espacio euclidiano donde predominan las nociones de orientación, situación tamaño y dirección y al final cita el espacio racional donde indica que un objeto no solo se ubica en un espacio sino aparece la representación que este genera. El tiempo está directamente relacionado con el espacio es la duración que separa a donde percepciones espaciales que se dan y la velocidad, en este caso se da la noción de prisa- despacio el tiempo es inmaterial y no puede ser objetivado ni expresado en su duración más que por asociación a otro estímulo, como puede ser el sonido.

La estructuración temporal se desarrollará a través de actividades básicamente rítmicas, cuyo valor en la educación es muy importante ya que los niños desarrollan los procesos de control

e inhibición, se debe indicar que los ritmos empiezan a materializarse mediante actividades corporales y luego se puede apoyar en instrumentos de percusión para mejorar.

Picq y Vayer distinguen tres etapas sucesivas en la organización de las relaciones en el tiempo:

- Adquisición de los elementos básicos: velocidad, duración, continuidad e irreversibilidad.
- Toma de conciencia de las relaciones en el tiempo: la espera, los momentos (el instante, el momento justo, antes, durante , después, ahora, luego, pronto, tarde, ayer, hoy, mañana) la simultaneidad y la sucesión).
- Alcance del nivel simbólico: desvinculación del espacio, aplicación a los aprendizajes, asociación a la coordinación.

Por esto si se habla de tiempo en términos de posición, se puede hablar del tiempo en términos de coordinación.

2.3.7. El control motor práxico

El sistema práxico se forma por un cúmulo de información espacio –temporales, posturales, propioceptivas, tónicas e intencionales y tiene por objetivo el acto motor de manera voluntaria, para la ejecución de un acto motor voluntario se necesita:

- Un deseo o intencionalidad.
- Una integración del espacio en que se va a producir.
- Postura que posibilite movimiento.
- Programación de los movimientos que se van a realizar.

Ejecutar actos motores finos tiene gran importancia en la escritura (gesto gráfico) y se debe tener claro que todo sucede en forma como de cadena donde los movimientos y control de los

mismo va como se había indicado anteriormente, de general a particular, esto quiere decir todo el cuerpo, luego partes gruesas como extremidades superiores e inferiores y luego se da lugar a movimientos finos como control de la mano y los dedos para poder realizar expresiones gráficas dando lugar al garabateo, formas y finalmente a la simbolización.

CAPÍTULO III

PROGRAMA LÚDICO RECREATIVO RECRE-KIDS

3.1. Antecedentes

A medida que se desarrollan las actividades diarias con los niños se puede intuir que los movimientos que aprenden para desarrollar su expresión corporal mejoran en gran medida sus habilidades motrices que ya han adquirido en los 3 o 4 primeros años de vida, no obstante muchos de ellos debido a diversos factores se aburren, patean, o en el peor de los casos se duermen al intentar trabajar con ellos en las actividades del pensum habitual de educación inicial, eso no quiere decir que el niño tenga algo malo, simplemente no se ha elegido la actividad adecuada para lograr captar la atención de pequeño que lo que pide a gritos es jugar. Es así como se describen a continuación las actividades del Programa Lúdico que ayudó en gran medida a superar algunos problemas que obstaculizaban captar el interés de los pequeños.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo General

- Desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas a través de actividades lúdicas que de manera sistemática generen un desarrollo en las diferentes partes del cuerpo.

3.2.2. Objetivo Específicos

- Lograr mantener diferentes posturas, desarrollando el equilibrio en diversas alturas y posiciones.

- Permitir que su cuerpo mejore en fuerza, resistencia, flexibilidad.
- Mejorar todas sus capacidades motoras gruesas de manera divertida, que aprenda siendo feliz.

3.3. Datos Informativos del Programa

GRUPO: PREPARATORIA

EDAD: 5 AÑOS

RESPONSABLE: LIC. MARIA BELÉN JIMÉNEZ

DURACIÓN: 1 MES Y MEDIO

3.4. ACTIVIDADES

GRUPO EXPERIMENTAL

3.4.1. El circuito de obstáculos (40 min los días martes)

Funcionalidad. - mejorar el esquema corporal en diferentes alturas y posiciones, control tónico y relajación.

Recursos

- Ulas
- Escaleras
- Sillas
- Llantas
- Aros

- Bancos
- Conos
- Pelotas
- Cubos

Desarrollo

1. Colocar diferentes obstáculos en el patio (cuerdas, conos, rampas, gradas, etc.).
2. Desarrollar diferentes circuitos a través de los obstáculos.
3. Motivar a que realice la actividad de manera independiente, en parejas y grupos.

Reflexiones:

Los niños se divirtieron mucho, jugaban con varios elementos, algunos niños decían que estaban en un campo de militares y que deben pasar varios obstáculos y algunos sugerían que debían hacerlo no solo de pie caminado o saltando, sino reptando para que el “enemigo” no los encuentre, sin duda se dio lugar a la creatividad, solución de problemas, trabajo en equipo y cumplimiento de metas.

GRUPO DE CONTROL

Actividades normales

Los niños del grupo que no estuvo expuesto al programa recreativo, solo suelen realizar esta actividad cuando consta en la planificación semanal y que básicamente consiste en seguir líneas que están entrecruzadas simulando laberintos y se lo hace de manera mecánica y repetitiva, sin el plus de que los niños vayan incrementando el número de actividades, complejidad y

variaciones lo que sí sucedió en el programa recreativo, donde se asoció la dinámica empleada con las actividades del circo , donde se pedía imitar el desplazamiento en la cuerda floja, malabares con los aros, y adiestramiento de animalitos con los conos y ellos representaban lo que habían observado en alguna función de circo a la que asistieron.

GRUPO EXPERIMENTAL

3.4.2. El zoológico (40 min los días miércoles)

Funcionalidad. - Desarrollo de diferentes posturas, relación, ubicación, estiramiento, flexibilidad, desplazamiento, control respiratorio.

Recursos

- Sonidos onomatopéyicos
- Grabadora
- Pictogramas
- Patio
- Disfraces
- Ulas
- Aros

Desarrollo

1. Simular acciones características de un circo, donde deberán los niños imitar las acciones con ayuda de la Docente (caminar sobre líneas rectas, simulando ser la cuerda floja).
2. Representar a animales amaestrados con diferentes posturas de animales como tigre, elefante, perritos.

3. Jugar con ulas y aros (simulando hacer acrobacias).

Reflexiones:

Se evidencio en los niños una gran alegría y motivación al conseguir imitar a los diferentes animales del zoológico, luego quisieron representar a los animales de la granja, recalcan que hay animales domésticos y salvajes y que en el zoológico hay solo salvajes y la actividad se extendió, hasta que otro niño dijo: “yo seré el veterinario que atenderé a los animalitos”, fue una actividad muy liberadora de tensiones, porque los gestos, sonidos y movimientos relajó a los niños y esto se evidenció ya que luego en aula, seguían imitando movimientos, sonidos y pidieron dibujar a los animales que representaron en la actividad del zoológico

GRUPO DE CONTROL**Actividades normales**

Los niños del grupo que no estuvo expuesto al programa recreativo, solo realiza actividades relacionadas al zoológico, mediante la imitación de sonidos de animales y algunos gestos, pero no se representa como tal movimientos, desplazamientos o características de animales como se lo hizo en la actividad recreativa del zoológico, donde los niños tenían que imitar y representar a diferentes animales y algunos niños simulaban ser el guía turístico.

GRUPO EXPERIMENTAL**3.4.3. Juegos tradicionales (40 min los días jueves)**

Funcionalidad. - Mejoramiento del equilibrio, respiración, lateralidad.

Recursos:

- Sacos o costales
- Cuerdas

- Frutas
- Globos
- Sillas
- Música
- Pañuelos

Desarrollo

1. Realizar yincanas con diferentes circuitos, 4 en este caso.
2. Baile del tomate, la cuchara y el huevo, ensacados, baile de la silla.
3. Deberán aprobar cada circuito para pasar al otro se permitirá que los niños escojan el orden de las actividades.

Reflexiones:

Se convirtió en una actividad en la cual el tiempo no era un elemento limitante, los niños querían seguir realizando las actividades, por ejemplo, en el circuito de la cuchara se usó el limón y los niños decían “Este juego es con huevos profe, pero ya le traigo algo y un niño trajo 10 piedras y manifestó que con esto sí alcanza” al día siguiente otro niño trajo dos huevos cocinados y dijo “toma profe si no tienes huevos yo traje para jugar de nuevo, pero vamos ya” esto fue tan estimulante ya que se pudo evidenciar como la recreación hace que los seres humanos, en estos casos los niños, busquen alternativas para solucionar los problemas y que cuando se busca y se aplica la recreación el proceso de enseñanza aprendizaje se convierte en momentos de diversión y que no lo hacen por obligación, aflora el pensamiento y desarrolla la inteligencia desde edades tan tempranas.

GRUPO DE CONTROL

Actividades normales

Los niños que no estuvieron expuestos al programa no realizan juegos tradicionales, el único que se asemeja es el baile de la silla y lo llevan a cabo cuando están en alguna fiesta de cumpleaños en el aula, cabe indicar que pese a que está considerado como parte del currículo vigente hay docentes que indican que no es importante realizarlos porque en cualquier reunión familiar se puede hacer. Cabe indicar que el grupo experimental al realizar la feria de juegos tradicionales tenían temor de las actividades porque indicaban que no podían hacerlo y otros niños manifestaban que sí sabían y ellos indicaban como hacerlo, se trabajó mediante la guía de pares, donde uno realizaba y el otro imitaba, dando seguridad y confianza a su amigo.

Además, al realizarlo en el patio de la institución, los niños de otros años observaban y preguntaban “¿Qué hacen? ¡está chévere le diremos a nuestra profe! “

GRUPO EXPERIMENTAL

3.4.4. Las rondas infantiles (40 min los días viernes)

Funcionalidad. - Mejorar la estructura espacio temporal, discriminación de secuencias temporales (sonido silencio), lateralización.

Recursos:

- Patio
- Rondas infantiles

Desarrollo

1. Realizar rondas como agua de limón, juguemos en el bosque, el gato y el ratón, el rey manda, entre otras.

2. Iniciar la actividad por parte de la docente, luego se elegirá a un niño que lidere la actividad.
3. Se podrá utilizar aplausos como comandos (1 atentos, 2 empezar) otra variante al levantar la mano se realizará la actividad más lento y al levantar las 2 manos se realizará más rápido.
4. Se podrá trabajar con un grupo mixto o dos grupos, uno de niñas y otro de niños para generar expectativa y cambio.

Reflexiones:

Al ser una actividad donde todos los niños participan al mismo tiempo, se puede observar de manera más fácil y directa a los niños que les cuesta realizar la actividad y a quienes disfrutan más y así poder “crear” equipos de trabajo donde se busca intercalar a los niños y así permitir el contagio de alegría, diversión y placer que generó la actividad al finalizarla.

Algunos niños manifestaban ideas sobre qué decir, por ejemplo, al hablar del gato y el ratón, una niña pidió que se haga ahora el policía y el ladrón, también un niño preguntó “¿por qué debemos girar en círculo profe y no formar un cuadrado o un triángulo , por qué siempre lo mismo?, los niños plantearon interrogantes. Se concluye que toda actividad se debe realizar en función de los niños y no solo del adulto. Al realizar el cambio un niño manifestó: “¿no es más divertido cuando se cambia algo?”

GRUPO DE CONTROL

Actividades normales

Los niños que no estaban sujetos al programa recreativo solo hicieron esta actividad en el período de adaptación, ya que la docente manifestó que estas actividades se realizan para que los

niños se conozcan y socialicen, pero durante el año lectivo no es necesario, en el caso del grupo experimental, que ejecutó esta actividad recreativa, desarrolló algunos aspectos fundamentales como: trabajo en equipo, seguir normas y reglas fuera de aula, seguir comandos, aceptar turnos y ubicaciones y todo esto mediante la diversión, logrando que los niños quieran incrementar más ideas en las rondas como nombres imaginarios, direcciones y formas.

Reflexión general:

PROGRAMA LÚDICO RECREATIVO RECRE-KIDS

El programa lúdico recreativo RECRE-KIDS fue significativo, generó en los un deleite reflejado en sus rostros y movimientos. Se concluye que estas actividades lúdicas que pueden desarrollarse en cualquier escenario, momento o espacio crean cambios reveladores en los niños, pese a que fueron actividades ejecutadas en el tiempo de estudio de los niños, estos pudieron recrearse dejando de lado la concepción de un aprendizaje repetitivo, pasivo y solo receptivo. Fue tal el impacto en el entorno, que los profesores de otros años y profesores de educación física replicaban algunas de estas actividades, causando en sus alumnos similares resultados, disfrute, motivación y aprendizaje de manera natural y no impuesta.

3.5. Estrategia a utilizar

El juego y la lúdica, como manifestaciones prioritarias, se caracterizan por ser absolutamente voluntarias. Comienzan a operar a partir del tiempo “libre de” para intentar convertirlo en “libre para”, de espacio disponible a prácticas de la libertad. De la posibilidad al ejercicio de la posibilidad (Aguilar, 2005, p.15).

Es decir, los niños tienen la libertad de elegir un juego antes que una actividad rutinaria, otorga a la maestra la posibilidad de jugar con los niños y de esta forma con la dirección adecuada, los niños se sienten motivados a realizar las actividades asignadas para desarrollar las destrezas y cumplir un objetivo común en la motricidad.

Hace algunos años en el Ecuador los niños aprendían de ese modo, a través del juego desarrollaban sus habilidades motrices; a través de las canciones, su lenguaje y por medio del ensayo y el error, su capacidad de pensar y tomar decisiones en torno a la problemática que se presentaba en una actividad lúdica. Entonces lo que se ha aplicado es la participación de un grupo más grande en la práctica de actividades recreativas, solo que esta vez van orientadas a cumplir con un objetivo específico: el desarrollo corporal, la motricidad gruesa.

CAPÍTULO IV

ANALISIS DE RESULTADOS

Por lo que se puede haber analizado del capítulo anterior se concluye que comprender a un niño es muy complejo, el docente no está en la capacidad tangible de entender muchas realidades en las que está inmerso y por las cuales no desarrolla una u otra habilidad de la forma en que se espera; sin embargo, con las pautas antes descritas es posible elegir actividades que le ayuden a mejorar destrezas que complementaran su motricidad.

Con la finalidad de determinar el nivel de significancia que tuvo el programa lúdico recreativo se aplicó previamente el examen Psicomotriz de L. Picq y L. Vayer a dos grupos de 40 y 41 niños de 5 años. Con el primer grupo se ejecutó el programa de expresión lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa, mientras que con el segundo se realizaron las actividades comunes, durante 40 días; los resultados obtenidos, que se describen a continuación, se han colocado en diagramas circulares y en cuadros comparativos.

4.1 Con la aplicación de programa de expresión lúdica

PRUEBA DE COORDINACIÓN DINÁMICA

La prueba consiste en lograr que el niño/a salte con los pies juntos sin impulso por encima de una cuerda colocada a 20 cm. del suelo con las rodillas flexionadas, se realizan tres intentos si logra dos de ellos, la prueba se da por superada.

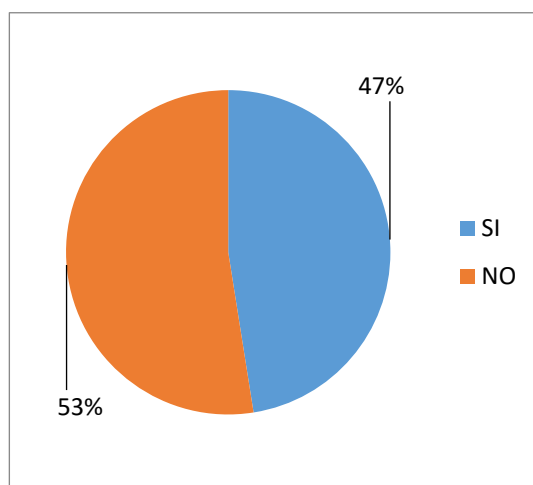


Figura 1: Saltar con los pies juntos sin impulso antes del programa

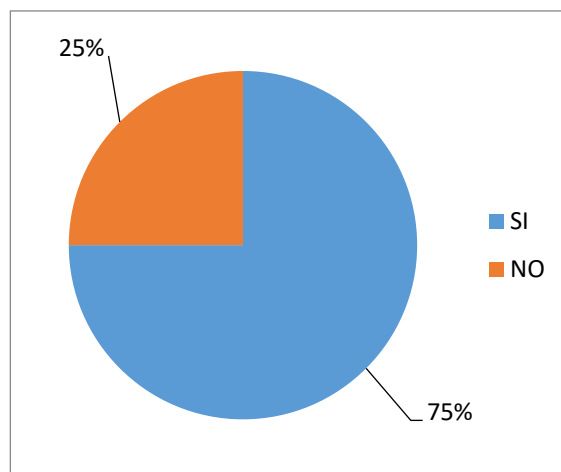


Figura 2: Saltar con los pies juntos sin impulso después del programa

Como se aprecia al comparar la figura 1 con la 2 se puede notar que al aplicar el programa, los niños tuvieron una mayor efectividad para lograr pasar la prueba con éxito ya que se observa que del 47% pasa al 75% de aprobación de la misma, es decir, que de hay un incremento de 11 niños que superaron la actividad.

CONTROL DEL PROPIO CUERPO

Para esta actividad las manos deben estar paralelas, la mano izquierda está delante de la derecha a una distancia de 20 cm. aproximadamente y la mano izquierda está por encima de la mano derecha con una separación de alrededor de 10 cm. Previamente se le pide al niño que cierre los ojos, ya que la profundidad puede ser deducida por el movimiento de las manos del imitador.

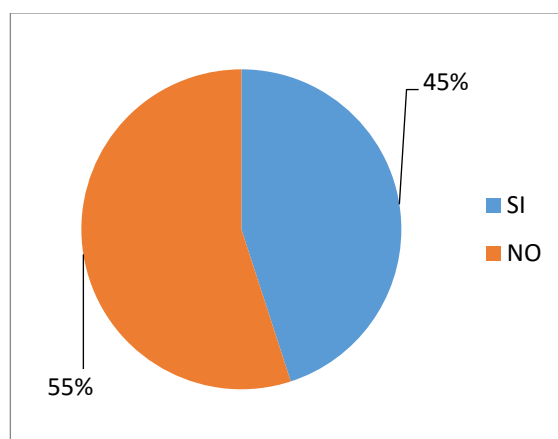


Figura 3: Imitación de gestos simples antes del programa

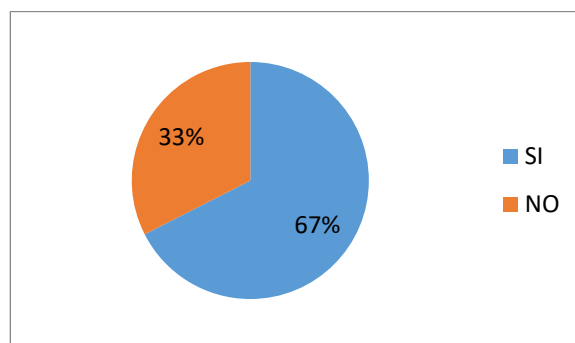


Figura 4: Imitación de gestos simples después del programa

Se puede apreciar al observar las figuras 3 y 4 que la prueba se supera con mayor efectividad al aplicar el programa, lo cual implica que 8 niños más lograron pasar la prueba sin mayores dificultades.

PRUEBA DE CONTROL POSTURAL

La prueba consiste en mantenerse sobre las puntas de los pies con los ojos abiertos, brazos caídos, piernas juntas, se entiende que fallarán la prueba cuando toquen el piso con los talones.

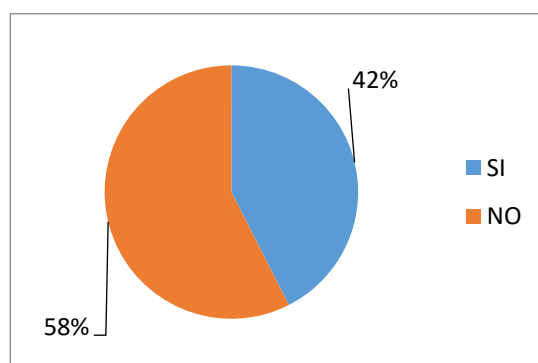


Figura 5: Mantenerse sobre las puntas de los pies, antes del Programa

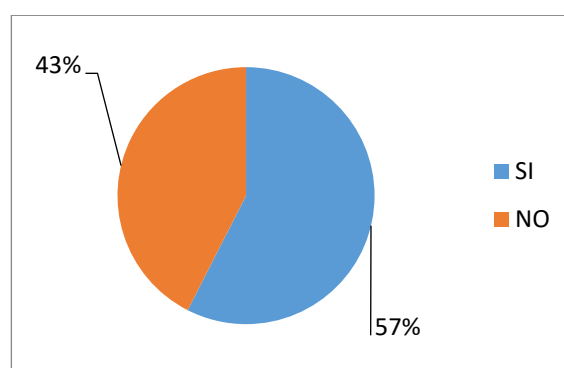


Figura 6: Mantenerse sobre las puntas de los pies, después del Programa

Nuevamente al comparar las figuras 5 y 6 es evidente que, al aplicar el programa, hay un mayor número de niños que logran superar la prueba indicando la efectividad que tiene realizar este tipo de actividades recreativas con los niños.

PRUEBA DE LATERALIDAD

En esta actividad se le indica al niño que él debe hacer lo que se le pida; dependiendo de la edad se les debe explicar con mayor detalle la actividad a imitar, pero sin mostrar ni insinuarla de

antemano. Lo primero es pedirles que tiren una pelota, a continuación, dar cuerda al despertador, clavar un clavo, cepillarse los dientes, peinarse, girar el pomo de una puerta, utilizar las tijeras, cortar con un chuchillo y finalmente escribir. Es importante anotar las manos que utiliza para una y otra actividad o en el caso pertinente las dos.

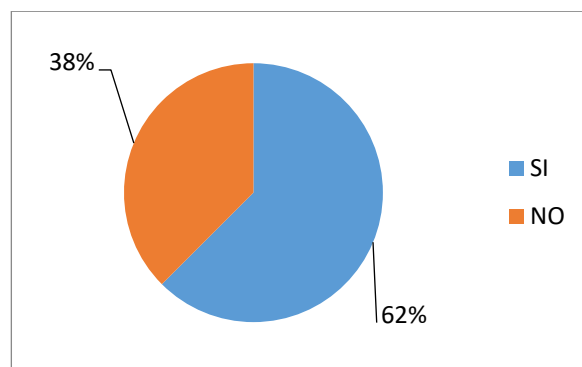


Figura 7: Imitar gestos antes del programa

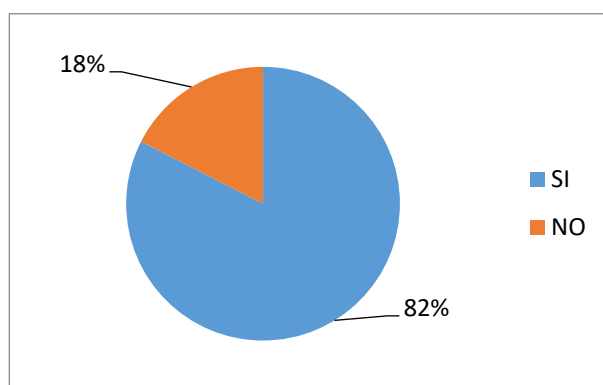


Figura 8: Imitar gestos antes del programa

Al comparar las figuras 7 y 8 se puede observar que la aplicación del programa de nuevo presenta resultados positivos al obtener un incremento de superación de la prueba en un 20%, es decir, 8 niños más la superaron con respecto a la primera vez que se aplicó el test.

4.2 Sin la aplicación de programa

PRUEBA DE COORDINACIÓN DINÁMICA

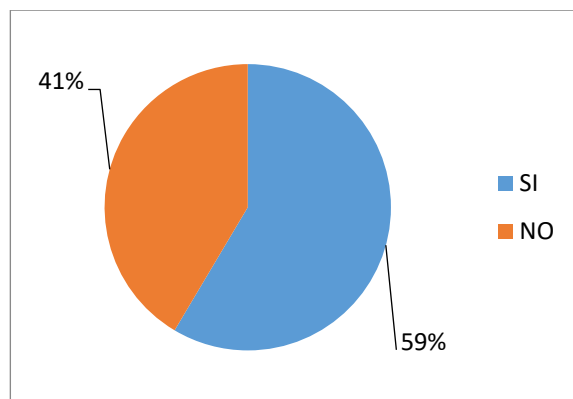


Figura 9: Saltar con los pies juntos sin impulso antes de la actividad normal

Como se puede observar en la gráfica, el resultado mostrado indica que antes de realizar la actividad normal un alto porcentaje de niños no muestra dificultad en la actividad del salto con los pies juntos es decir que solamente 16 niños tienen algún tipo de dificultad.

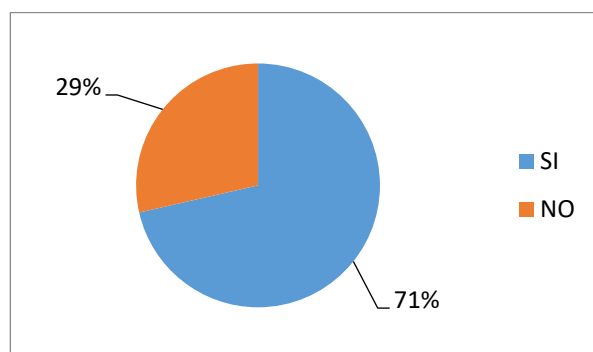


Figura 10: Saltar con los pies juntos sin impulso después de la actividad normal

Al realizar las actividades normales que se muestran en programa con los niños de 5 años estos presentan una considerable mejora al realizarles nuevamente la prueba, eso muestra que los chicos mejoran con el tiempo y las actividades propias de su edad la motricidad.

CONTROL DEL PROPIO CUERPO

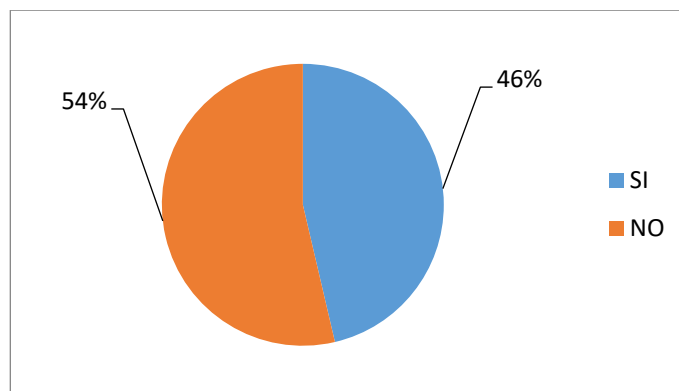


Figura 11: Imitación de gestos simples antes de la actividad normal

En esta prueba se pudo ver que hay un número considerable de niños que tienen dificultades al realizar la prueba ya que tienen dificultad al imitar gestos simples, lo que indica falta de motricidad gruesa que se espera que, con las actividades propias de sus edades y con la ayuda de la maestra, la superen en un tiempo considerable.

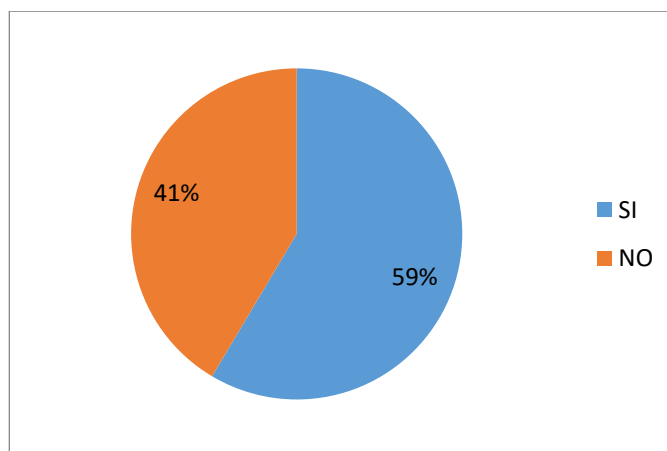


Figura 12: Imitación de gestos simples después de la actividad normal

Como se esperaba los resultados son alentadores hay un buen número de niños que al realizarles nuevamente la prueba la superan sin mayor inconveniente, pero se debe considerar que ese 39% que muestra la gráfica de niños que no logran pasar la prueba también en un grupo

importante, entonces se debe tomar alguna medida que permita que por lo menos un 90% de los estudiantes de esta edad la superen.

PRUEBA DE CONTROL POSTURAL

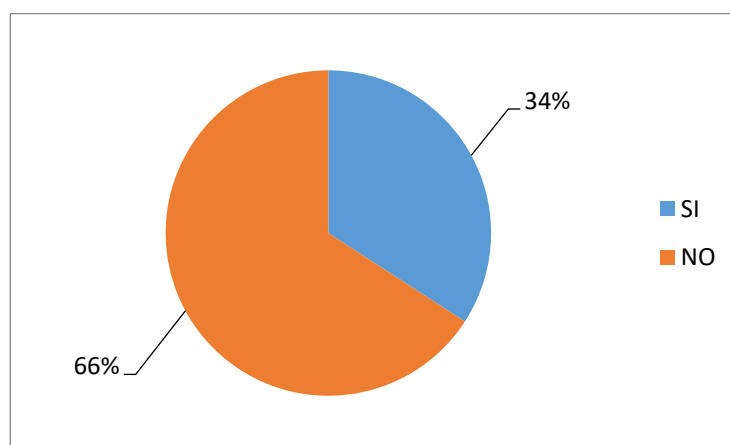


Figura 13: Mantenerse sobre las puntas de los pies, antes de la actividad normal

Debido a la dificultad que esta prueba presenta para los niños de 5 años es evidente que antes de realizar las actividades que permitan mejorar la postura voluntaria e involuntaria del cuerpo; un alto porcentaje tiene dificultades a la hora de realizar este tipo de control.

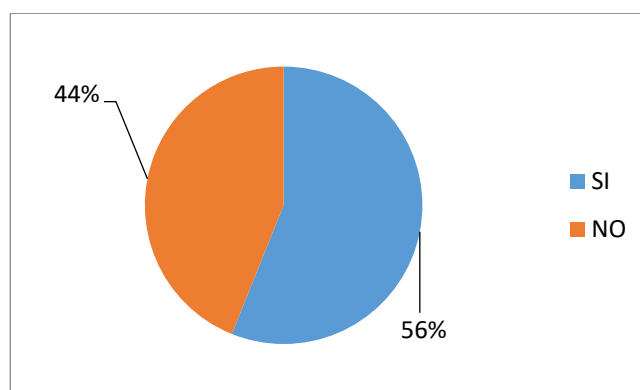


Figura 14: Mantenerse sobre las puntas de los pies, después de la actividad normal

Luego de realizar los trabajos con los niños para mejorar el control postural del cuerpo se nota que un grupo pequeño logró desarrollar de forma efectiva esta habilidad, pero todavía es muy alto el porcentaje que no desarrolla esta destreza. Es fundamental que se tomen las medidas adecuadas para que todos los niños desarrollen esta destreza o por lo menos una mayoría considerable.

PRUEBA DE LATERALIDAD

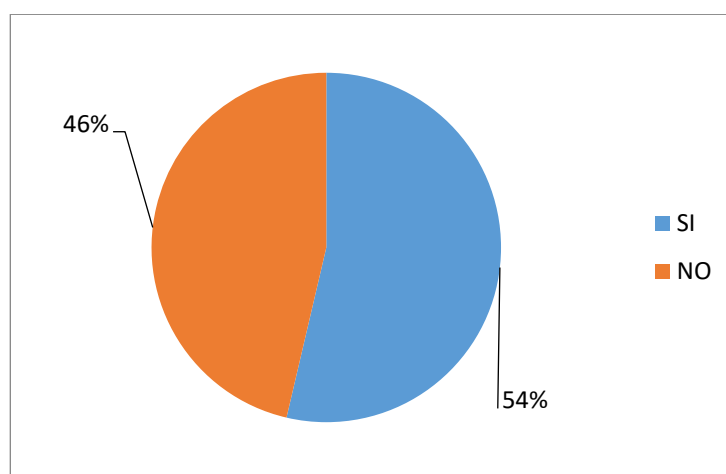


Figura 15: Imitar gestos, antes de la actividad normal

En las pruebas de imitación se notó claramente que la mayoría de niños logra superar la prueba sin mayores problemas, estos resultados se deben a que a esta edad muchos de ellos imitan lo que ven de las personas que pasan más tiempo a su lado haciendo de esta una actividad rutinaria y que al niño le agrada.

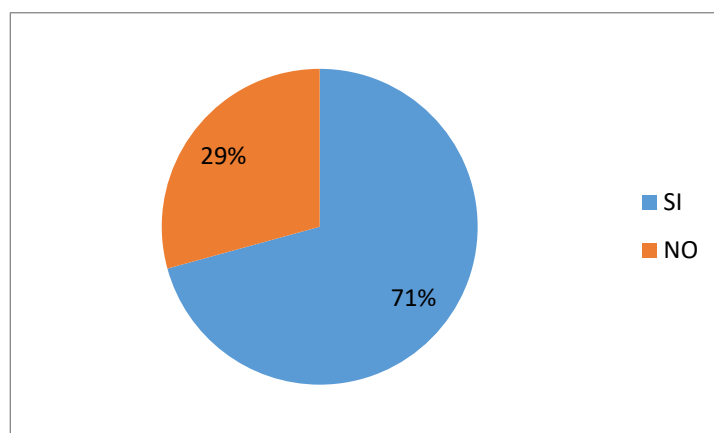


Figura 16: Imitar gestos, después de la actividad normal

En el trabajo que se hizo durante los 45 días posteriores a la toma de las primeras pruebas se pudo observar que los chicos tuvieron un desenvolvimiento bastante favorable, tanto que de todos los niños que hicieron la prueba y que no faltaron, se obtuvo un 73% de efectividad. Es decir, 8 niños superaron la actividad que se les planteó.

4.3 Cuadros Comparativos

En este apartado se tiene una mayor visión de la efectividad que tuvieron los procesos que se aplicaron con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa en los niños que fueron objeto de estudio.

PRUEBA DE COORDINACIÓN DINÁMICA

Tabla 5: Porcentaje de incremento en la prueba de coordinación dinámica

PRUEBA DE COORDINACIÓN DINÁMICA					
SUJETOS AL PROGRAMA			NO SUJETOS AL PROGRAMA		
47,50%	75,00%	27,50%	58,54%	60,98%	2,44%

Se puede ver claramente que al aplicar la actividad recreativa esta logró mejores resultados que al hacerlo de la forma habitual, es decir, que el programa de expresión lúdica tuvo mejor acogida que el método convencional.

CONTROL DEL PROPIO CUERPO

Tabla 6: *Porcentaje de incremento en la prueba de control del propio cuerpo*

CONTROL DEL PROPIO CUERPO					
SUJETOS AL PROGRAMA			NO SUJETOS AL PROGRAMA		
45,00%	65,00%	20,00%	46,34%	60,98%	14,63%

Todos los niños tuvieron una notable mejora al ser tratados tanto con la actividad lúdica como sin ella; sin embargo, un mejor resultado tuvo la primera, aunque en ambos casos la mejora no fue tan notable como se podría esperar, es entonces necesario mejorar las actividades lúdicas para el desarrollo del control del cuerpo de los niños.

PRUEBA DE CONTROL POSTURAL

Tabla 7: *Porcentaje de incremento en la prueba de control postural*

PRUEBA DE CONTROL POSTURAL					
SUJETOS AL PROGRAMA			NO SUJETOS AL PROGRAMA		
42,50%	57,50%	15,00%	34,15%	56,10%	21,95%

Los datos numéricos indican que la actividad normal que tiene la finalidad de mejorar el control postural de los niños tuvo mejor efecto que la lúdica, ya que como muestra la tabla la superó por más de 6 puntos porcentuales a los resultados que presentó la actividad lúdica.

PRUEBA DE LATERALIDAD

Tabla 8: *Porcentaje de incremento en la prueba de lateralidad*

PRUEBA DE LATERALIDAD					
SUJETOS AL PROGRAMA			NO SUJETOS AL PROGRAMA		
62,50%	82,50%	20,00%	53,66%	73,17%	19,51%

En la prueba hecha a los niños de ambos grupos, tanto la aplicación del programa lúdico como en la actividad normal, no se ve un cambio significativo, lo que indica que aunque las dos lograron una mejora, ésta no fue suficiente para determinar que una gran mayoría logre superar la prueba de lateralidad, que en un principio se planteó como premisa para determinar si presenta o no dislexia.

4.4 Relación entre las variables de Recreación Lúdica y Motricidad Gruesa

Prueba del Chi – Cuadrado (χ^2)¹

H_0 : Las variables son independientes

H_1 : Las variables estas relacionadas

¹ (Galindo, 2013)

Tabla 9: Frecuencias observadas con la aplicación o no del programa

	Peor	Igual	Mejor	Total
Programa de Recreación Lúdica	0	8	32	40
Actividad Normal	4	15	22	41
Total	4	23	54	81

Tabla 10: Frecuencias experimentales con la aplicación o no del programa

	Peor	Igual	Mejor
Programa de Recreación Lúdica	1,98	11,36	26,67
Actividad Normal	2,02	11,64	27,33

$$x^2 = \sum_i \sum_j \frac{(f_{o_{ij}} - f_{e_{ij}})^2}{f_{e_{ij}}}$$

$$x^2 = 1.98 + 0.99 + 1.07 + 1.93 + 0.97 + 1.04$$

$$x^2 = 7.97$$

Valor experimental > Valor teórico

$$7.97 > 7.815$$

Entonces se acepta la hipótesis alternativa que indica que ambas variables tienen relación, es decir, que los mejores resultados se logran a partir de la aplicación del programa de recreación lúdica.

CONCLUSIONES

Sobre la base de los objetivos planteados así como los resultados obtenidos del proceso de investigación, se consideran las siguientes conclusiones:

- La revisión bibliográfica contribuyó a la actualización sobre los fundamentos que se relacionan con el programa de actividades lúdicas recreativas, para utilizarlo en el tiempo libre.
- Las actividades lúdicas recreativas fueron seleccionadas sobre la base del diagnóstico, donde se determinó que en los niños se ha escolarizado mucho el proceso de aprendizaje, dejando de lado el aspecto de la recreación mediante el juego.
- El programa de actividades lúdicas recreativas facilita un desarrollo de la motricidad gruesa de manera considerable.
- Se evidenció que luego de participar en el programa los niños desarrollaron su autoestima, independencia y seguridad emocional, lo cual indica que la recreación causa efectos positivos en el ser humano tanto físico como emocional y psicológico.
- El control postural fue uno de los aspectos en los cuales se evidenció que no hubo un desarrollo significativo en el grupo que estuvo sujeto al programa, y se puede indicar que el aspecto de equilibrio en los niños está limitado y poco desarrollado

RECOMENDACIONES

Luego de hacer un análisis de la ejecución del programa recreativo y en base a las necesidades evidenciadas en la Unidad Educativa Juan de Salinas se sugiere:

- Socializar el programa de actividades lúdico recreativas en otras edades y en diferentes instituciones educativas, según sus características, gustos y preferencias.
- Incorporar a la propuesta otras actividades que sean del gusto y preferencias de las diferentes fajas etarias.
- Plantear el programa de actividades lúdico recreativas en el Ministerio de Educación para que sea incorporando en el currículo y sirva como motivador para la participación directa de los niños y cause efectos positivos de descanso, diversión y desarrollo, mientras aprenden de manera divertida y diferente.
- Crear círculos de aprendizajes sobre recreación, ya que esto daría un giro significativo a la educación, donde se atiende más a aspectos administrativos y teóricos, que no han generado cambios significativos en las edades tempranas, pues no se ha considerado recrear a los niños dentro del tiempo académico.
- Implementar más actividades para el desarrollo del equilibrio, se puede generar una actividad lúdico recreativa que se llame el “museo de estatuas” donde los niños tengan simular o representar diferentes posturas o imágenes para así permitir el mejoramiento significativo del control postural.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Lupe, I. O. (2005). *Recreación y Animación*. Armenia: KINESIS.
- Aguilar, L. (2011). *Educación Física en Educación Básica*. Mexico.
- Ajuriaguerra. (1978). *Desarrollo infantil* . España .
- Auge, M. (2000). *La educación y la contemporaneidad* .
- Carbonell. (2013). *No todo lo el autismo* .
- Carbonell, R. (2013). *No todo sobre el autismo*.
- Dumazedier. (1960). *El ocio perspectiva pedagógica*.
- Fernández, E. (Mayo de 2015). *Repositorio ESPE*. Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>
- Galindo, V. (7 de Noviembre de 2013). *Universidad de Salamanca*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=XvPEeQAjTW8>
- Gestión del Tiempo . (2009). En D. Q. John Uribe.
- Huizinga. (1940). *Teorías del juego* .
- Suarez, L. (01 de Marzo de 2019). *Didáctica de las Ciencias y el Juego*. Obtenido de <http://juegosligiasuarez.blogspot.com/p/funcion-del-juego-en-la-infancia.html>
- Veblen, T. (1899). *El individuo y su plenitud* .
- Vygostsky, L. (1924). *El juego y el desarrollo motor* . Francia .