



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del Título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Pedagogía de la Actividad Física y
Deporte

Tema:

“La Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa”.

Autor: Chicaiza Panata Luis Arquimides

Tutor: Dr. Sailema Torres Ángel Aníbal PhD.

Ambato - Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Dr. Sailema Torres Ángel Aníbal PhD, con cedula de identidad 1802017523 En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema: “**La Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa**” desarrollado por el estudiante: Chicaiza Panata Luis Arquimides, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ambato, agosto de 2021

.....
Dr. Sailema Torres Ángel Aníbal PhD.

C.C.: 1802017523

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “**La Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa**”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de éste trabajo de grado.

Ambato, 11 de agosto de 2021

EL AUTOR



.....
Chicaiza Panata Luis Arquimides

C.C.: 1805324082

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de éste Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, 11 de agosto de 2021

El AUTOR



.....
Chicaiza Panata Luis Arquimides

C.C.: 1805324082

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema “**La Actividad lúdica y la Motricidad gruesa**” desarrollado por: Luis Arquimides Chicaiza Panata, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, agosto de 2021

Para constancia firman

LIC. ESMERALDA GIOVANNA ZAPATA MOCHA MG.

C.C: 1801801661

MIEMBRO CALIFICADOR

LIC. WASHINGTON ERNESTO CASTRO ACOSTA, MG

C.C: 1600256638

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

A Dios, por su infinita bondad, por haberme permitido llegar hasta este momento, por guiar mi camino, por la salud y la vida.

Con infinita emoción también dedico este trabajo de investigación a mis padres, Luis Chicaiza y Guadalupe Panata, a mi hermana Paola, a mis dos hermanitos que me bendicen desde el cielo Nahomy y José Luis, a toda mi familia y amigos quienes han sido el motor principal y parte esencial de este proceso que hoy conlleva a mi superación personal y profesional.

Que Dios nos bendiga y nos proteja

Luis Arquimides Chicaiza Panata

AGRADECIMIENTO

Agradecido eternamente con Dios, mis padres, hermanas, hermano, familia y amigos, por su apoyo, guía, esfuerzo, y consejos.

A mis maestros quienes desde la escuela, colegio y universidad han aportado a mis conocimientos y me han formado de manera integral, muchos de ellos convirtiéndose en un ejemplo a seguir.

En especial al Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, coordinador subrogante del proyecto de investigación "Estimulación multisensorial temprana online basada en la metodología Montessori para niños/as de 0-5 años con o sin necesidades educativas especiales post distanciamiento social". Código, PFCHE 18, docente tutor quien con su conocimiento y esmero me guio durante este proceso para culminarlo con éxito.

A la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, a la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Que Dios les pague.

Que Dios nos bendiga y nos proteja.

Luis Arquimides Chicaiza Panata

Índice general de contenidos

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCION	1
B. CONTENIDO.....	1
CAPÍTULO 1 – MARCO TEÓRICO	2
1.1 Antecedentes Investigativos.....	2
1.1.1 Planteamiento del problema	2
1.1.2. Análisis critico.....	3
1.1.3 Prognosis	4
1.1.4 Formulación del problema.....	4
1.1.5 Categorías Fundamentales.....	5
1.1.6 Preguntas directrices.....	5
1.1.7 Delimitación del objeto de estudio.....	6
1.1.8 Justificación del problema.....	6

1.1.9 Marco teórico de la investigación	7
1.2 Objetivos	17
1.2.1 Objetivo General	17
1.2.2 Objetivos específicos.....	18
CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA.	19
2.1 Materiales.....	19
2.2 Métodos.....	19
2.2.1 Diseño de investigación.....	19
2.2.2 Población y muestra de estudio	20
2.2.3 Operacionalización de las variables	21
2.2.4 Técnicas e instrumentos de investigación	21
2.2.5 Plan de recolección de la información	22
2.2.6 Tratamiento estadístico de los datos de investigación.....	22
CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	23
3.1 Análisis y discusión de los resultados	23
3.3.1 Caracterización de la muestra de estudio	23
3.1.2 Resultados por objetivo	24
3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación	42
CAPITULO IV.....	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	48
4.1 Conclusiones	48
4.2 Recomendaciones.....	49
C. MATERIALES DE REFERENCIA.....	50
Referencias Bibliográficas	50
Anexos	57

Índice de tablas

Tabla N° 01 - Operacionalización de las variables	21
Tabla N° 02 - Caracterización de la muestra de estudio	23
Tabla N° 03 - Resultados búsqueda general de artículos científicos	24
Tabla N° 04 - Resultados de búsqueda específica de artículos científicos	26
Tabla N° 05 - Resultado de selección potencial de artículos científicos	27
Tabla N° 06 - Artículos seleccionados para el estudio y contenidos relevantes	28

Índice de figuras

Figura N° 1 - Categorías Fundamentales	5
Figura N° 02 - Palabras claves y resultados de la búsqueda general	25

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: LA ACTIVIDAD LUDICA Y LA MOTRICIDAD GRUESA

AUTOR: Luis Arquimides Chicaiza Panata

TUTOR: Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD.

RESUMEN:

La motricidad gruesa como parte del desarrollo del niño se convierte en un aspecto de gran importancia a tener en cuenta, es sinónimo de bienestar físico, mental, social, es decir integral, por lo que potenciarla por medio de actividades lúdicas puede repercutir de manera positiva en los niños que cursan los primeros años de enseñanza. El presente trabajo de investigación con el tema “La Actividad Ludica y la Motricidad Gruesa”, se lo realizo con el fin de determinar los aspectos comunes y específicos de las evidencias teórico científicas en idioma español e inglés más relevantes sobre la relación entre la temática en estudio, repositadas en diferentes bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicadas durante los últimos 10 años, información unificada que servirá de guía para otras personas involucradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Pese a ser una revisión sistemática, esta investigación presentó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental por alcance exploratorio. Para la recolección de la información se determinó las bases de datos a utilizar, las palabras claves para la búsqueda y criterios que permitieron discriminar la cantidad de artículos seleccionados hasta llegar a 25 investigaciones potenciales que fueron la base del estudio, sistematizando esta cantidad de trabajos investigativos mediante una matriz se identificaron los aspectos relevantes de los mismos como, el diseño planteado, la población involucrada, actividades aplicadas, tiempo de intervención y resultados obtenidos, análisis del cual nos permitió establecer conclusiones y recomendaciones del estudio.

Palabras claves: Actividad lúdica, motricidad gruesa, juego, desarrollo motor.

ABSTRACT

TITLE: LUDIC ACTIVITY AND GROSS MOTOR

AUTHOR: Luis Arquimides Chicaiza Panata

TUTOR: Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres PhD.

SUMMARY:

Gross motor skills as part of the child's development becomes an aspect of great importance to take into account, it is synonymous of physical, mental and social well-being, that is to say, it is integral, so enhancing it through ludic activities can have a positive impact on children in their first years of schooling. The present research work with the topic "Ludic Activity and Gross Motor Skills" was carried out with the purpose of determining the common and specific aspects of the most relevant theoretical and scientific evidence in Spanish and English on the relationship between the topic under study, repositing in different scientific data bases and bibliographic search engines, published during the last 10 years, unified information that will serve as a guide for other people involved in the teaching and learning process. Despite being a systematic review, this research presented a quantitative approach, with a non-experimental design by exploratory scope. For the collection of information, we determined the data bases to be used, the keywords for the search and criteria that allowed us to discriminate the number of articles selected until we reached 25 potential research studies that were the basis of the study. By systematizing this number of research works through a matrix, we identified the relevant aspects of them, such as the proposed design, the study population, activities applied, intervention time and results obtained, analysis of which allowed us to establish conclusions and recommendations.

Keywords: Ludicactivity, gross motor, game, motor development

INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica y su relación con la motricidad gruesa se convierte en un tema de gran importancia para todos los involucrados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje con los niños, por lo tanto acceder a fuentes confiables para la búsqueda de información, conocer que actividades se puede aplicar y que beneficios alcanza el niño en esta etapa de su vida resulta trascendental y aspecto a tener en cuenta, pues desarrollar su motricidad gruesa de manera adecuada le permitirá en un futuro con la adquisición de otras habilidades y destrezas alcanzar un bienestar integral, todos estos aspectos se encuentran en esta revisión sistemática.

Este informe consta de capítulos en los cuales se desarrolla la parte teórica, metodológica, resultados obtenidos, establecimiento de conclusiones y recomendaciones respectivamente.

Capítulo I – Marco Teórico: Se detalla los antecedentes investigativos, planteamiento, formulación del problema, justificación, objetivos general y específicos.

Capítulo II – Metodología: Contiene los materiales y métodos, diseño de investigación, técnicas e instrumentos, plan de recolección de la información, y tratamiento estadístico de los datos.

Capítulo III – Resultados y discusión: Incluye los resultados alcanzados por objetivo y el análisis y discusión de los resultados.

Capítulo IV – Conclusiones y recomendaciones: Se menciona las conclusiones y recomendaciones del estudio.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Dentro de la investigación denominada: “Acciones lúdicas y pedagógicas, una propuesta para el fortalecimiento de la motricidad gruesa” elaborada por (Socha Moreno, 2018) señala que:

“Fortalecer la motricidad gruesa en los niños es de vital importancia para alcanzar un desarrollo integral, puesto que potencian habilidades que les permiten mover su cuerpo de manera armoniosa, mantener su equilibrio y postura, además que va adquiriendo coordinación, agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos”.

Por su parte en el trabajo investigativo “Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas de segundos años de la Unidad Educativa Fiscomisional" La Inmaculada Concepción" en el año lectivo 2014-2015”, su autor (Narvaez Bolaños, 2015) resalta que:

“Aplicar actividades lúdicas en los escolares es una de las formas más efectivas de desarrollar su inteligencia y motricidad, el niño aprende jugando y se convierte en una gran estrategia para la enseñanza y el aprendizaje”

1.1.1 Planteamiento del problema

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?

Al existir suficiente información resulta importante recopilarla y establecer un compendio de la misma para desarrollar la motricidad gruesa pues esta resulta un aspecto de gran importancia para todos quienes se involucran académica y familiarmente con los niños, por tal motivo identificar las actividades lúdicas contribuirán a su mejora.

¿Por qué se origina?

El desconocimiento, la imposibilidad de acceder a las fuentes de información, la falta de tiempo para dedicarles a sus hijos, el espacio limitado dentro de la institución, la aparición de esta pandemia, han sido algunos factores que impiden a los niños ejecutar actividades destinadas a la mejora de la motricidad gruesa.

¿Cuándo se origina?

A raíz de la propagación de la pandemia y el decreto de confinamiento ha impedido que el docente tenga poco contacto con el estudiante, y por otra parte el padre de familia quien al carecer de esta información o tener limitaciones en el acceso a fuentes bibliográficas impiden que los niños puedan realizar la práctica de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de su motricidad gruesa.

¿Cuáles son las causas y efectos que produce el problema?

La limitación en el acceso a las bases de datos implica un desconocimiento sobre aspectos que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños; por otra parte si los estudiantes se limitan a la práctica de actividad lúdica existe la posibilidad que desarrollen hábitos sedentarios y las consecuencias que esta implica; y finalmente si el niño en su edad temprana no desarrolla su motricidad gruesa en el futuro tendrá complicaciones para desempeñar o practicar actividades deportivas y de la vida cotidiana.

¿Qué elementos o circunstancias lo originan?

La propagación de la Covid 19, ha implicado que los estudiantes y la población en general vivan un periodo de confinamiento limitándolos en ciertos casos el acceso a las diferentes bases o fuentes de datos para estudiar esta temática, imposibilitándoles así desarrollarla.

1.1.2 Análisis crítico

Es relevante analizar los aspectos que inciden en torno a la problemática planteada, pues será más factible establecer y comprender las situaciones y circunstancias que trascienden en el problema como tal.

La situación mundial y por ende la que atraviesa nuestro país con respecto al confinamiento y propagación de la Covid – 19, implica limitaciones en el sistema educativo para establecer un contacto directo con el estudiante y padre de familia puesto que los mismos no disponían de recursos o herramientas tecnológicas para continuar con su proceso de educación inclusive este siendo el motivo para la deserción escolar.

A pesar de los planes propuestos por el Ministerio de Educación y el trabajo incansable de los docentes para dar continuación al proceso de enseñanza y aprendizaje por diferentes medios como la utilización de la radio o televisión, llamadas personales para el seguimiento, fue poca la respuesta del estudiantado. Estos retos educativos resultaron nuevos para todos los involucrados del proceso, y un gran desafío hasta lograr su adaptación.

La educación física al contener aspectos de estudio teórico y prácticos fue una asignatura que se sintió más afectada por esta nueva normalidad, en los infantes se requería el apoyo de los padres para guiar el aprendizaje y establecer correcciones, por tal motivo se resalta la importancia de establecer una sistematización de la información dispersa en diferentes fuentes de información y así que sea más factible su acceso y aplicación.

1.1.3 Prognosis

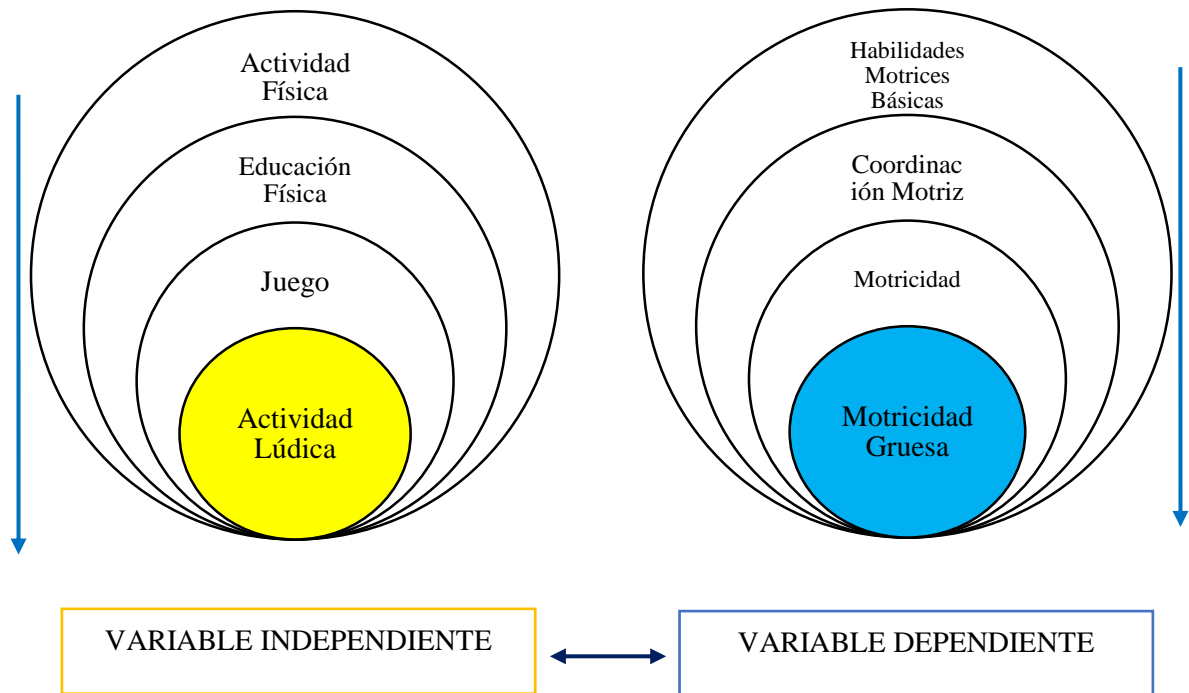
El desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil resulta muy importante y por tal motivo conocer, acceder a información que permita potenciarla contribuye en gran medida a todos quienes nos vemos involucrados al entorno de enseñanza y aprendizaje. Es fundamental el conocimiento de esta temática, saber que actividades están destinadas o guardan relación con el desarrollo motor grueso y que otros beneficios o limitaciones aporta o no su práctica.

1.1.4 Formulación del problema

¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, según artículos científicos repositadas en diferentes bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicadas durante los últimos 10 años?

1.1.5 Categorías Fundamentales

Figura N° 1 - Categorías Fundamentales



Elaborado por: Chicaiza Panata Luis Arquimides

1.1.6 Preguntas directrices

- ¿Qué evidencias científicas, utilizando las palabras y distractores claves en las bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, existen publicadas en los últimos 10 años, sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa?
- ¿Cuántas evidencias científicas publicadas en los últimos 10 años son potenciales para la revisión bibliográfica sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa?
- ¿Qué resultados, conclusiones, aspectos de comparación y discusiones se encuentran en las evidencias científicas consideradas potenciales, publicadas en los últimos 10 años?

1.1.7 Delimitación del objeto de estudio

Área: Educación

Aspecto: Actividades Lúdicas / Motricidad gruesa

Delimitación espacial: Evidencias científicas repositadas en diferentes bases de datos científicos y buscadores bibliográficos.

Delimitación temporal: Investigaciones publicadas durante los últimos 10 años.

1.1.8 Justificación del problema

Importancia

La aparición y uso de los nuevos dispositivos y plataformas tecnológicas que ha traído consigo la modernidad ha significado un factor que impide al niño y adolescente utilizar su tiempo libre de manera productiva, por ende rescatar la práctica actividades lúdicas y potenciarlas resulta muy **importante** pues su aplicación dentro del contexto educativo permite al estudiante la adquisición de grandes beneficios que le conlleven a preservar su salud, desarrollar sus capacidades y alcanzar su bienestar.

Interés

Este trabajo investigativo resulta de gran **interés** para todos los involucrados en el proceso educativo, por tal motivo quienes puedan acceder a la revisión de esta investigación bibliográfica, encontraran información relevante sobre la temática, misma que será la base para la toma de decisiones en cuanto a la planificación de actividades de los docentes.

Beneficio

Desarrollar la motricidad gruesa en la etapa infantil es de gran **beneficio**, pues por medio de ella se afianzan las habilidades y destrezas para ejecutar los movimientos corporales más conocidos como hábitos motrices. (**Bonilla, et al., 2018**), de esta manera favorecemos a que los niños tengan grandes posibilidades a futuro permitiéndoles mejorar su calidad de vida y su participación de manera activa en la sociedad.

Novedad

Esta investigación es **novedosa** ya que al analizar la información entre la actividad lúdica y la relación de esta con la motricidad, favorecerá la planeación de las actividades a realizarse dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la Educación física y aquellas que se pueden ejecutar dentro de la vida familiar del alumnado, con el fin de mejorar la motricidad gruesa, un aspecto muy importante para la vida y bienestar físico del estudiante, de tal manera se aborda esta temática y se aporta al desarrollo motor de los estudiantes seleccionados.

Factibilidad

Se cuenta con el recurso humano y tecnológico necesario para la asesoría, investigación y desarrollo de este trabajo bibliográfico, por tal motivo la información rescatada cuenta con la confiabilidad necesaria para el estudio, esto hace que la aplicación de esta investigación sea **factible**, favoreciendo de esta manera a la realización de un trabajo óptimo aportando a los involucrados dentro del proceso educativo.

1.1.9 Marco teórico de la investigación

A continuación se presenta los aspectos inherentes con la variable independiente, citando autores que sustentan los conceptos e ideas planteadas.

Actividad Física

Hablar de actividad física es referirnos a todo movimiento corporal, sea este de carácter natural o planificado que son producidos por nuestro sistema musculoesquelético de tal manera que estas acciones involucren un gasto energético. La Organización Mundial de la Salud (**OMS, 2020**) manifiesta también que la actividad física involucra a todo movimiento que forma parte de nuestra vida cotidiana, en esta se incluye el trabajo, la recreación, ejercicios y la práctica de deporte.

Diversos estudios científicos han demostrado que la práctica de manera constante de actividades físicas aporta grandes beneficios para la salud y disminuye la posibilidad de desarrollar ciertas enfermedades relacionadas con el aspecto físico

y mental, pues la actividad física es sinónimo de bienestar integral y de calidad de vida, este concepto lo sustenta **(Trejo, et al., 2012)** pues manifiesta que, las evidencias científicas han demostrado que la actividad física se correlaciona negativamente con la depresión, ansiedad, baja autoestima, y en la vida adulta disminuye el riesgo de enfermedades crónicas, cardiovasculares, diabetes y osteoporosis.

Se presentan recomendaciones en cuanto al tiempo para que la práctica de actividad física sea considerada como saludable, los adultos necesitan por lo menos 30 minutos de actividad física de regular a moderada intensidad en la mayoría de los días, por su parte los niños necesitan 60 minutos de actividad física cada día **(Cintra & Balboa, 2011, pág. 11)**.

El sedentarismo ocasionado por el uso de aparatos tecnológicos es notable en la edad infantil, la consecuencia principal de esta es la obesidad infantil, por tal motivo **(Raimann & Verdugo, 2012)** sugiere una serie de actividades que se pueden realizar en la etapa infantil, estas son: “Juegos libres, con énfasis en la diversión, deben ser juegos no organizados, con pocas variables e instrucciones limitadas, como correr, nadar, hacer volteretas, etc. También están en condiciones de comenzar a hacer caminatas cortas con otros miembros de la familia”.

Educación Física

Según **Abarca-Sos, et al., (2015)** afirman que:

Tradicionalmente se ha considerado a la Educación Física como un área privilegiada en la promoción de la actividad física, bien de una manera directa, contribuyendo a la acumulación diaria de actividad física recomendada, bien de forma indirecta, promoviendo la actividad física fuera del centro escolar, a través del desarrollo de actitudes y competencias que permitan incorporar la conducta hacer práctica de actividad física, en el estilo de vida del individuo. (p. 115)

El apartado antes expuesto manifiesta que esta disciplina pedagógica permite promover y facilitar la práctica de actividad física, ejercicios, deporte, y por su intermedio el desarrollo del cuerpo dentro y fuera del contexto educativo.

El Ministerio de Educación (**Mineduc, 2016**) en la presentación del currículo manifiesta que, la Educación física aporta a los estudiantes la capacidad de construir su identidad corporal, motriz y social de manera autónoma permitiéndoles desenvolverse en el ámbito social con el ejercicio de sus derechos; las prácticas corporales que en la asignatura se imparten incentiva su posterior ejecución de manera placentera, segura, aportando a su salud y a la calidad de vida.

Aspectos que resalta la Educación física en los escolares se ve reflejada en la adquisición de valores sociales y personales, como también en la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de las habilidades motrices, lo expuesto guarda relación con lo manifestado por (**Rodríguez, Valenzuela, & Martínez, 2016**) pues para ellos esta asignatura de manera general le permite al estudiante disponer de una variedad de respuestas adecuadas a las diversas situaciones que se le presenten en la vida.

Juego

La palabra juego, se deriva etimológicamente de dos vocablos latinos, “Iocus – i” y “ludus” que en orden respectivo significan, gracia, broma chiste, y diversión o juego. Entonces podemos mencionar que el juego involucra a todas aquellas actividades que permiten divertirse. El juego se convierte en un elemento imprescindible para el desarrollo de diferentes capacidades, entre ellas las afectivas, motrices, cognitivas, y sociales del niño (**Gallardo & Gallardo, 2018**).

En el ámbito educativo es importante la aplicación de juegos, en mayor parte el conocimiento se adquiere a través de estas experiencias, de la relación social con nuestros compañeros, es decir el juego ha sido utilizado como una estrategia para el aprendizaje. Los juegos son capaces de promover el pensamiento, “el estudiante puede experimentar con las relaciones entre todos los objetos, resolver un conjunto de problemas, aprender un nuevo alfabetismo de forma activa y facilitar un aprendizaje crítico” (**Sáez, Sevillano, & Pascual, 2019**).

Dentro de la investigación realizada por **(Montero & Alvarado, 2001)** se presenta la siguiente clasificación de los juegos:

- Juegos sensoriales: Caracterizados por ser pasivos, promueven el desarrollo de uno o más sentidos del ser humano.
- Juegos motrices: Enfocados en la madurez y desarrollo de los movimientos del niño.
- Juegos de desarrollo anatómico: Potencian el desarrollo articular y muscular del infante.
- Juegos organizados: Estructurados para el refuerzo social y emocional dentro de los cuales se puede involucrar la enseñanza.
- Juegos predeportivos: Se enfocan en el trabajo de las destrezas que se requieren para la práctica de un deporte en específico.
- Juegos deportivos: Involucra la competencia con sus resultados en la victoria o derrota, trabaja la reglamentación y fundamentos de los deportes.

Según **Piaget, (1959)** citado en **(Oyarce & Fierro, 2015)** manifiesta que, desde una perspectiva cognitiva, el juego se convierte en la actividad mas agradable que puede experimentar un individuo desde su etapa inicial, generando una serie de experiencias que le permitiran adquirir y potenciar conocimientos, habilidades, destrezas, es decir un aprendizaje significativo.

Actividad Lúdica:

Para entender esta terminología partiremos del analisis del concepto de la palabra Lúdica, pues según el diccionario de la Real Academia Española **(RAE, 2020)** la define como “Todo lo perteneciente o relativo al juego”, entonces esta combinación puede ser entendida como todas aquellas actividades que involucren el jugar y sus beneficios.

Otros autores amplian esta definición y la describen como la práctica de actividades relacionadas con el juego, además a la actividad lúdica se

involucran otros aspectos como el ocio, diversión, entretenimiento, incluso se la puede utilizar como herramienta educativa. **(Duso & Bialvo, 2016)**

La actividad lúdica también es utilizada como un medio para el aprendizaje dentro del ámbito educativo ya que favorece la autoconfianza y la formación del sujeto, esto se sustenta en lo expuesto a continuación, “si la principal finalidad de la educación infantil es potenciar y afianzar los diferentes ámbitos o esferas de desarrollo del niño, podemos considerar que la actividad lúdica se convierte en la principal facilitadora para su consecución” **(Payá, 2013)**.

Se muestran grandes beneficios de la práctica lúdica en la etapa infantil, entre ellos destacamos que, la actividad lúdica permite al niño explorar el mundo, desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia, fortalece las relaciones sociales, les permite divertirse y aprovechar su tiempo libre **(Gallardo & Gallardo, 2018)**.

Se debe tener en cuenta los aspectos de la sociedad, del entorno que rodea al niño, de tal manera que se pueda implementar o proponer actividades para que su práctica sea placentera. **(Brougere, 2013)** Menciona que es necesario fomentar una cultura lúdica que permanezca en evolución constante que le permitirá al niño vivir, pues el juego debe estar presente en todas las etapas de su vida.

Dentro del libro Planificación y diseño de Actividades lúdicas presentado por **(Megías & Lozano, 2019)** menciona aspectos que se deben considerar antes de aplicar las actividades con los infantes, pues expresa que, “antes de proponer actividades lúdicas se tomara de base los objetivos que se pretende alcanzar y de las características del niño, sus capacidades, los materiales y el espacio con el que se cuenta” (p. 39), tras considerar esto se puede aplicar una actividad en concreto pudiendo clasificarse en:

- Juegos de actividades físicas
- Actividades de ejercicios mentales
- Juegos que estimulen los sentidos

- Juegos de destreza
- Juegos de equilibrio
- Juegos representativos de imitación
- Juegos para el desarrollo de destrezas específicas

El juego, la lúdica, resulta muy importante para alcanzar un desarrollo integral, puede y debe utilizarse como una estrategia pedagógica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, debe hacerse de manera divertida, placentera, que motive la integración y participación del niño.

Para **(Córdoba, et al., 2017)** la integración del juego dentro del currículo de educación ha resultado favorable por lo que, “se propone lo lúdico como un recurso didáctico que permita ofrecer espacios de inclusión educativa de las distintas facetas del ser humano que demanda el buen vivir” (p. 2).

A continuación se presenta los aspectos relacionados con la variable independiente, citando autores que sustentan los conceptos e ideas planteadas.

Habilidades motrices básicas

Considerada como toda serie de acciones motrices que filogenéticamente aparecen por la evolución humana, siendo estas, el marchar, correr, giros, saltos, lanzamientos, recepciones. Entendida también como el conjunto de habilidades generales o amplias de carácter común de los individuos, estas sirven de base para la posterior adquisición de habilidades más complejas, **(Rubiera, 2020)**.

Según **Arteaga, (2009)** citado en **(Hernández, et al., 2020)**, califica las habilidades motrices básicas de la siguiente manera:

- Locomotrices: incluye las acciones de andar, correr, saltar y sus variaciones, galopar, deslizarse, rodar, subir, bajar, botar, trepar.

- No locomotrices: caracterizada por el dominio y control del cuerpo en el espacio, pudiendo ser estas, balancearse, inclinarse, girar, traccionarse, empujar, equilibrio, entre otras.
- De proyección/ recepción: su característica se centra en la manipulación, proyección y recepción de móviles u objetos, entre ellas se menciona, los diversos lanzamientos, golpes, driblar, atrapar, batear, etc., (p. 4).

Entonces comprendemos que es esencial el trabajo de las habilidades motrices en la etapa infantil pues es considerada como el punto de partida para la vida adulta. Dentro del contexto educativo el docente adquiere esa responsabilidad, su guía favorecerá a que el niño tenga la posibilidad de gozar en un futuro de hábitos placenteros y una vida saludable, **(Gracia & Fernández, 2020)**.

Coordinación motriz

Para **(Muñoz, 2009)** la coordinación motriz es entendida como:

“La capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todos los factores motores, sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos”, (p.130).

Comprendiendo la definición expuesta, mencionamos que la coordinación motriz involucra ejecutar acciones en las que intervienen determinados segmentos, grupos musculares, y otras partes del cuerpo, y como consecuencia de ello los gestos y acciones se efectuaran con mayor precisión.

La coordinación motriz se ve limitada por ciertos aspectos tales como, la edad, condición física, cansancio físico y mental, nivel de aprendizaje de los movimientos, el segmento corporal que interfiere, dirección en la que se realiza el movimiento, **(Cenizo, et al., 2016)**; es por esta razón y para reducir estas limitaciones, en la etapa infantil es muy importante desarrollarla.

Motricidad

Se hace referencia a la Ciencia de la motricidad humana, como a aquella disciplina que “estudia al ser humano en esa búsqueda de la trascendencia a través de su corporeidad”, (**Pazos & Trigo, 2014**); desde otra perspectiva la motricidad es la capacidad del ser humano para generar movimiento o desplazamientos, el sistema nervioso central es el encargado de provocar las contracciones musculares.

En el desarrollo integral del niño, la motricidad juega un papel importante, tanto a nivel afectivo, mental, intelectual, desde los primeros momentos de su vida, (**Ruz & Sáenz, 2016**). El sistema nervioso central, los músculos y articulaciones interfieren en la ejecución de los movimientos voluntarios.

Este movimiento comprende un aspecto vital para los seres humanos sin importar la edad en que se encuentran, la actividad lúdica y motora permite al niño apoderarse del mundo que lo rodea, conocer los objetos al manipularlos y diferenciarlos de los demás.

Nuestro cuerpo está estructurado para generar movimiento más no para permanecer sedentario; desde el nacimiento el niño va desarrollando su motricidad es decir presenta un cambio progresivo en su comportamiento motor, refiriéndonos específicamente en la edad de 3 a 5 años en donde empieza los primeros pasos en el ámbito educativo, los infantes muestran una significativa mejora en las primeras formas de movimiento y fomentan la adquisición de los primeros movimientos combinados, para (**Casolo & Albertazzi, 2013**) esta evolución es más visible en tres direcciones, estas son:

- La eficacia: mayor respuesta de la acción
- Ahorro energético: menor cansancio, mejora en la calidad
- Ampliación de las posibilidades de las formas de movimiento, (p. 4).

De manera general la motricidad se clasifica en motricidad gruesa, motricidad fina, y conocimiento del esquema corporal, en este contexto referenciamos a **(Moreno D. C., 2015)** quien las define como:

- Motricidad gruesa: demanda la utilización de grandes masas musculares, es decir se habla de movimientos más globales, entre ellas están el correr, saltar, golpear, lanzar, pedalear, entre otras.
- Motricidad fina: entendiéndose como aquellas que requieren mayor coordinación de músculos pequeños, entre el ojo, la mano y pies, pudiendo ser, sujetar, usar, y controlar diferentes objetos.

La Educación física permite que el niño vivencie y conozca su cuerpo, las posibilidades y limitaciones del mismo para ejecutar una acción respecto a la noción espacio y temporal, (p. 5).

Entendiendo el método Montessori, según autores este debe ser un proceso ininterrumpido y en el que el adulto se convierte en un guía que estimula y ayuda al niño. **Córdoba, D (2018)** menciona que esta es un conjunto de acciones e intervenciones que favorecen al desarrollo del ser humano en sus primeras etapas de crecimiento en las que el niño aprende, viendo, escuchando y haciendo, es decir por medio de estimulación de los sentidos.

Además se menciona la estimulación del sistema vestibular (coordinación y movimiento), para el Dr. **Fernando Arruñada (2015)** el sistema vestibular es el encargado del equilibrio del cuerpo humano ya que sirve como un centro por el cual se transmite toda la información del exterior, estabilizando el campo visual, coordinar y orientar la posición de la cabeza, mantener el tono de los músculos flexores. En resumen, que la bipedestación del individuo se mantenga.

Aquí se menciona 4 niveles de desarrollo sensorio motor, que comprende las edades de, 0 a 2 meses, 2 meses a 1 año, 1 a 3 años, de 3 a 6 años respectivamente, en este último nivel el infante puede realizar acciones más

generales coordinando los sentidos con las acciones motoras que realiza por ejemplo coordinar la vista para leer de forma adecuada, habilidades viso perceptuales, etc.

Estimulación del sistema propioceptivo (coordinación y movimiento), En cuanto a la propiocepción, **Lephart & Saavedra** citado por **Zarza C. (Propiocepción y control neuromuscular en el futbol infantil., 2014)** nos dice que: “La propiocepción es la conciencia de los movimientos y de la posición articular de nuestro cuerpo así como también de la velocidad y fuerza del mismo”. Al igual que el apartado anterior comprende diferentes niveles por edades y de igual manera refiriéndonos a la edad de 3 a 6 años, aquí la propiocepción está en un punto sensible pues el infante ya ha adquirido cierto tono muscular, y empieza a tener mejoría en la coordinación, por lo cual se debe trabajar ejercicios que ayuden al fortalecimiento de las capacidades físicas coordinativas de tal manera que el individuo pueda reconocer su cuerpo y las acciones que realiza cada parte por medio del sistema propioceptivo.

Motricidad gruesa

Se refiere al término que engloba el dominio de las diferentes partes del cuerpo para lograr una acción de movimiento de carácter voluntario, es muy importante que dentro de estas exista sincronización y armonía de los mismos. Profundizando más en esta definición, citamos a **Osorio, et al., (2019)** quienes expresan que, “La motricidad gruesa hace referencia a la globalidad del cuerpo para ejecutar las acciones y movimientos que implica la utilización de grandes grupos de músculos, y está vinculada con el dominio corporal, lateralidad, coordinación global y equilibrio”. (p40)

Dominio corporal: Corresponde a la capacidad de dominar, coordinar diferentes partes del cuerpo partiendo de la sincronización de los movimientos, de manera armónica, sin brusquedad ni rigidez.

Lateralidad: Entendida como la preferencia referente a la mayor frecuencia en utilización efectiva de una mitad lateral de nuestro cuerpo sobre la otra, pudiendo ser izquierda o derecha.

Coordinación global: Referida como la adquisición de una serie de habilidades motrices de carácter automáticas instintivas, como el gateo, la marcha y el correr, se puede relacionar con los patrones básicos del movimiento humano.

Equilibrio: Es producido mediante los movimientos compensatorios de la motricidad gruesa y fina, lo cual le permite al cuerpo mantener una posición erguida en el espacio temporal; esta habilidad se puede dar sin que exista presencia de movimiento (equilibrio estático), y de aquellas acciones que incluyan desplazamiento (equilibrio dinámico). (p.42).

La importancia de desarrollar la motricidad gruesa en la edad infantil radica en que, “por medio de ella se afianzan las habilidades y destrezas para ejecutar los movimientos corporales más conocidos como hábitos motrices”, **(Bonilla, et al., 2018)**

La motricidad gruesa se constituye como un elemento del desarrollo integral del sujeto, el cual “se va estructurando hasta llegar a su consolidación entre los 12 y 15 años, en ella incluyen factores como, los genéticos, sociales, psicológicos y ambientales”, **(Cabra, et al., 2011)**.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

- Determinar los aspectos comunes y específicos de las evidencias teórico científicas más relevantes sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, repositadas en diferentes bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicadas durante los últimos 10 años.

1.2.2 Objetivos específicos

- Buscar de manera general las evidencias teórico científicas sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, utilizando palabras claves y distractores repositadas en diferentes bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicadas en los últimos 10 años,
- Identificar las evidencias teórico científicas de carácter específico sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, dentro de los resultados generales de búsqueda en diferentes bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicadas en los últimos 10 años
- Analizar las evidencias teórico-científicas seleccionadas potenciales, sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, detallando aspectos comunes y específicos, aplicados y determinados por los autores.

CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA.

2.1 Materiales

Los recursos humanos indispensables para el desarrollo de esta investigación son los docentes designados como tutor y revisores quienes favorecerán la asesoría y recomendaciones necesarias que conjuntamente con mi aporte permitirán el desarrollo del trabajo investigativo. Se utilizará también recursos materiales y tecnológicos como escritorio, libros, útiles de oficina, computadora, bases de datos, biblioteca de la FCHE, y demás equipos y materiales necesarios para el estudio.

- Computadora
- Celular
- Impresora
- Recursos tecnológicos

Recursos humanos

Estudiante: Luis Arquimides Chicaiza Panata

Tutor: Dr. Ángel Sailema PhD.

2.2 Métodos

2.2.1 Diseño de investigación.

Enfoque

Cuantitativa

La investigación realizada pese a ser una revisión bibliográfica presenta un enfoque cuantitativo, pues se analizarán datos numéricos en relación a las evidencias científicas consideradas potenciales para el análisis y estudio, esta manifestación está sustentada por (Binda & Balbastre, 2013), quienes expresan que la investigación cuantitativa, permite la identificación de patrones numéricos que caracterizan a la población.

No experimental

Al tratarse de una investigación en la que se recopilara datos de investigaciones desarrolladas en los últimos 10 años referente a la Actividad lúdica y la

motricidad gruesa, se recurrió a un tipo de investigación por finalidad básica, y al no efectuarse una intervención en las variables planteadas el diseño que se estableció corresponde al no experimental.

Modalidad

Bibliográfica - documental

Entendida como el proceso de recolección, selección, clasificación y análisis de contenido existente que servirá de fuente teórica para una investigación científica determinada (Gómez, 2010). La información que se recopilará y estudiará para la elaboración de este trabajo investigativo será de carácter científico, pues, los artículos e investigaciones relacionados con la Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa, se los tomará de varios autores y de fuentes y bases de datos confiables, mismas que sustentarán nuestra investigación.

Exploratoria

El alcance de esta investigación es exploratoria, desde el punto de vista de (Abreu, 2012) esta investigación se centra en, “examinar, explorar un problema de investigación, identificando las posibles relaciones entre ellas”, afirmación en la que se centra nuestra investigación, pues el objetivo se direcciona a realizar un análisis de los resultados obtenidos de las investigaciones consideradas potenciales.

2.2.2 Población y muestra de estudio

La población de la presente investigación fue finita debido a que existe una cantidad determinada de evidencias científicas y datos bibliográficos para la recopilación de la información mediante las siguientes bases de datos: Google Académico, Scopus, Scielo, Dialnet, Redalyc, Taylor & Francis; por su parte la muestra de estudio corresponde a la no probabilística puesto que no todos los elementos que forman parte del universo de estudio presentan la misma posibilidad de conformar parte del modelo observado, finalmente el tipo de muestreo identificado fue el muestreo por criterio ya que los artículos científicos seleccionados se basaron en criterios de diferentes autores con relación al desarrollo del tema de investigación.

2.2.3 Operacionalización de las variables

Tabla N° 01 - Operacionalización de las variables

Variable	Tipo de variable	Conceptualización de la variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Actividad Lúdica	Independiente	La Actividad Lúdica es entendida como aquellas actividades pertenecientes o relativas al juego y los beneficios que esta incluyen.	Tipos de actividades lúdicas utilizadas	Caracterización de los tipos de actividades lúdicas utilizadas en los diferentes Artículos científicos	
			Temporalidad de las actividades lúdicas utilizadas	Tiempo de aplicación de programas utilizados en los diferentes Artículos científicos	Revisión bibliográfica de los últimos 10 años
Motricidad Gruesa	Dependiente	Movimientos considerados globales y amplios del cuerpo.	Materiales e instrumentos aplicados	Tipos de materiales e instrumentos aplicados para la ejecución de Actividades lúdicas según los diferentes Artículos científicos	

Elaborado por: Chicaiza Panata Luis Arquimides

2.2.4 Técnicas e instrumentos de investigación

Para el proceso de desarrollo de la investigación en lo correspondiente a las dos variables de estudio sobre la Actividad lúdica y la Motricidad gruesa, se aplicó la revisión bibliográfica de información relevante en las bases de datos y buscadores bibliográficos, Google Académico, Redalyc, Scielo, Dialnet, Scopus, Taylor & Francis, con criterios de selección para su posterior análisis y valoración de los resultados.

2.2.5 Plan de recolección de la información

Esta investigación al ser una revisión sistemática, para el proceso de recolección de datos de la investigación, se planifico el siguiente procedimiento:

- a) Selección de las bases de datos científicos y buscadores bibliográficos para el desarrollo del estudio.
- b) Determinación de palabras claves y/o descriptores de búsqueda para la selección bibliográfica.
- c) Selección de la población de información para el estudio en cada base de datos científicos y buscadores bibliográficos seleccionados para el estudio.
- d) Proceso de eliminación de información que no cumple con los criterios de inclusión a la información potencial de análisis.
- e) Selección de la información potencial para la revisión bibliográfica sobre la temática en estudio.
- f) Transcripción de los datos a una matriz de Excel para su procesamiento y posterior análisis estadístico, según las dimensiones de análisis.

2.2.6 Tratamiento estadístico de los datos de investigación

Se utilizó el programa Microsoft Excel con sus diferentes funciones para procesar los datos obtenidos de los artículos seleccionados en nuestra investigación científica. La información se obtuvo mediante un análisis de frecuencia y análisis porcentual.

(Noriega & Huerta, 2006) Manifiesta que la utilización de la hoja de cálculo se convierte en una herramienta que facilita la representación, comprensión de datos numéricos, además de generar un puente entre las ideas intuitivas y los conceptos formales.

CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

Se establece la caracterización de la muestra de estudio y se detallan los resultados obtenidos por cada objetivo investigativo planteado.

3.3.1 Caracterización de la muestra de estudio

Para el proceso de caracterización de la muestra de estudio se analizaron los resultados de aporte de la búsqueda de cada base de datos científicos y buscadores bibliográficos. (Tabla N° 02)

Tabla N° 02 - Caracterización de la muestra de estudio

Base de datos científico/buscador bibliográfico	Frecuencia	Porcentaje
GOOGLE ACADÉMICO	9028	81.8%
REDALYC	549	5.0%
SCIELO	62	0.6%
DIALNET	327	3.0%
SCOPUS	839	7.6%
TAYLOR & FRANCIS	233	2.1%
Total	11038	100%

Elaborado por: Chicaiza Panata Luis Arquimides

Analizados los resultados de caracterización de la muestra de estudio, se determina que el buscador “GOOGLE ACADÉMICO” es el que mayor aporte da a la muestra total de estudio, pues representa el 81,8% (9028 estudios), y la base de datos que menos aporte nos brinda es “SCIELO” con el 0,6% (62 estudios), en relación a los demás buscadores su aporte a la muestra total de estudio en conjunto es de 17.6% (1948 estudios).

3.1.2 Resultados por objetivo

Se detalla los resultados obtenidos de tal manera que dé respuesta a cada objetivo planteado.

3.1.2.1 Resultados de la búsqueda general de las evidencias teórico científicas sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa en base a diferentes palabras claves y distractores repositadas en distintas bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicadas en los últimos 10 años.

La búsqueda general, aplicando las palabras claves y distractores de búsqueda, determinó el siguiente aporte por cada uno de las bases de datos científicos y buscadores bibliográficos. (Tabla N° 03)

Tabla N° 03 - Resultados búsqueda general de artículos científicos

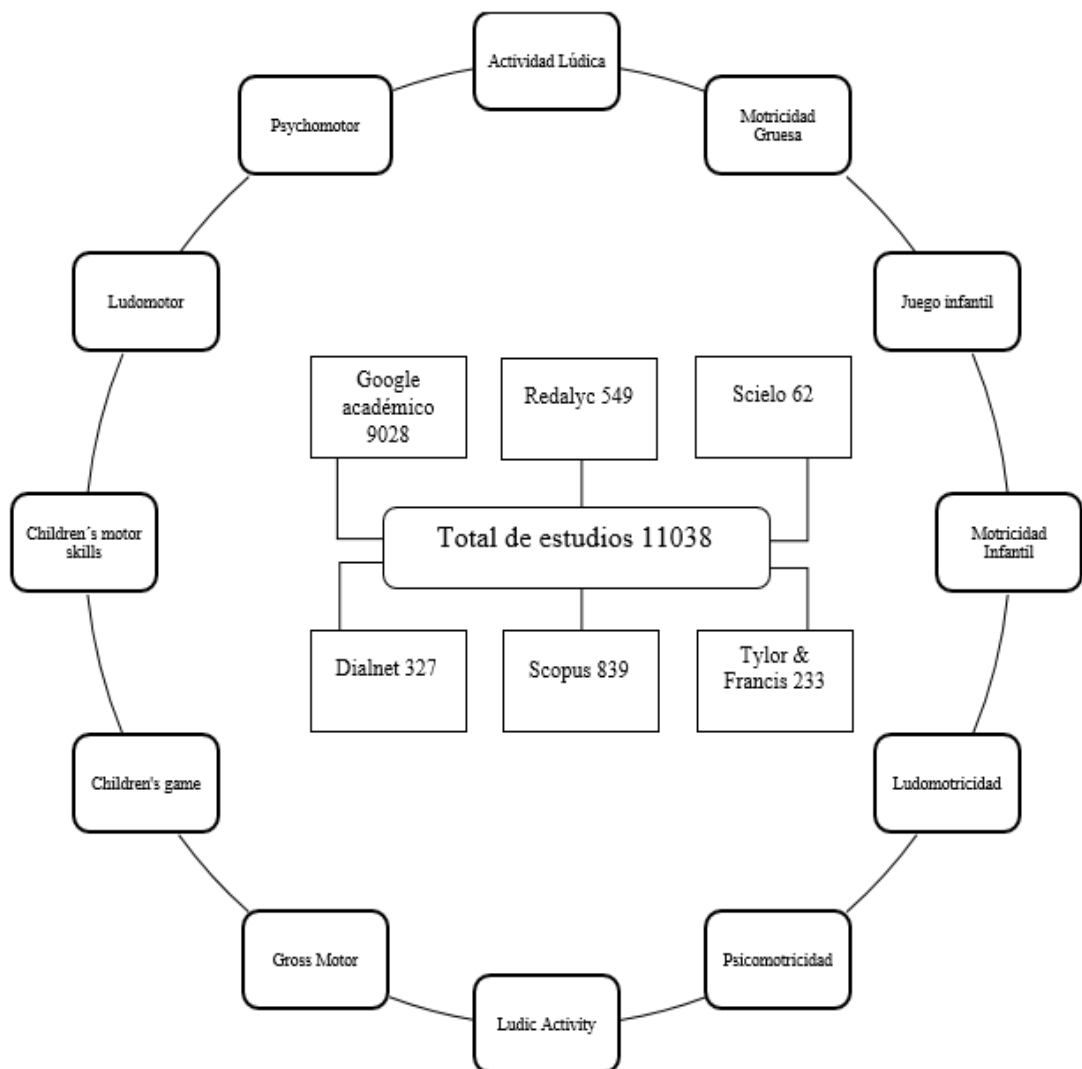
PALABRAS CLAVES / DESCRIPTORES	GOOGLE ACADÉMICO		REDALYC		SCIELO		DIALNET		SCOPUS		TAYLOR & FRANCIS	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Actividad lúdica	123	1.3	257	46.8	20	32.2	100	30.6	29	3.4	34	14.6
Motricidad gruesa	868	9.6	16	2.9	8	12.9	37	11.3	11	1.3	8	3.4
Juego infantil	1260	13.9	50	9.1	11	17.7	80	24.5	5	0.6	4	1.7
Motricidad	1030	11.4	98	17.8	3	4.8	7	2.1	20	2.4	0	0
Ludomotricidad	106	1.1	3	0.5	0	0	6	1.8	4	0.5	0	0
Psicomotricidad	840	9.3	104	18.9	5	8.1	91	27.8	56	6.7	2	0.9
Ludicactivity	1280	14.1	1	0.2	0	0	1	0.3	61	7.2	9	3.9
Gross Motor	120	1.3	0	0	0	0	1	0.3	49	5.8	21	9
Children'sgame	2260	25	3	0.5	4	6.5	1	0.3	376	44.8	41	17.6
Children's motor skills	817	9	0	0	3	4.8	2	0.6	142	16.9	70	30
Ludomotor	215	2.4	0	0	0	0	0	0	4	0.5	1	0.4
Psychomotorskills	109	1.2	17	3.1	8	12.9	1	0.3	82	9.8	43	18.5
Total	9028	100	549	100	62	100	327	100	839	100	233	100
11038												

Elaborado por: Chicaiza Panata Luis Arquimides

Nota. Se determinaron las frecuencias (f) y porcentajes (%) de aportación a la muestra general de estudio.

Analizado los resultados de caracterización de la muestra de estudio, se determina que con la palabra clave “Juego infantil” se encontraron 1410 artículos que representan el mayor porcentaje 12.8% de aporte a la búsqueda general en el idioma español. En relación a la búsqueda en idioma inglés el mayor aporte dio la palabra clave “Children'sgame” con 2685 artículos científicos, que representan un aporte del 24.3% a la muestra total.

Figura N° 02 - Palabras claves y resultados de la búsqueda general



Elaborado por: Chicaiza Panata Luis Arquimides

3.1.2.2 Resultados de la identificación de las evidencias teórico científicas de carácter específico sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, dentro de los resultados generales encontrados en diferentes bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicadas en los últimos 10 años.

Para el proceso de identificación de evidencias teóricas científicas de carácter específico en primer lugar se realizó una combinación de palabras claves, que permitieron encontrar resultados mucho más específicos tanto en el idioma español como en el inglés (Tabla N° 04)

Tabla N° 04 - Resultados de búsqueda específica de artículos científicos

Combinaciones de palabras claves	GOOGLE ACADÉMICO		REDALYC		SCIELO		DIALNET		SCOPUS		TAYLOR & FRANCIS	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Actividad lúdica y motricidad gruesa	2540	93.9	277	71.2	4	44.4	12	5.2	1	2.1	2	20
Juego infantil y motricidad infantil	135	5.0	57	14.7	1	11.1	200	87.3	8	17.0	3	30
Ludic activity and Gross motor	22	0.8	52	13.4	1	11.1	2	0.9	2	4.3	1	10
Children's game and Children's motor skills	7	0.3	3	0.8	3	33.3	15	6.6	36	76.6	4	40
Total	2704	100	389	100	9	100	229	100	47	100	10	100
							3388					

Elaborado por: Chicaiza Panata Luis Arquimides

Nota. Se determinaron las frecuencias (f) y porcentajes (%) de aportación a la muestra específica de estudio.

La búsqueda específica permitió determinar que con la combinación de palabras claves en español “Actividad lúdica y motricidad gruesa” se pudieron encontrar un total de 2836 artículos científicos que representan el 83.7% de aporte a la muestra específica. En el idioma inglés la combinación “Ludicactivity and Gross motor” aporto con un total de 80 artículos científicos, que determinaron un aporte del 2.4% a la muestra específica del estudio.

Analizando los resultados específicos de la búsqueda, se eliminaron artículos científicos repetidos en las diferentes bases de datos científicos y buscadores

bibliográficos, artículos que solo mostraban sus resúmenes, y artículos que solo se encontraban como citas sin documentos físicos.

El resultado final de este análisis permitió determinar los artículos científicos potenciales para el análisis final del estudio (Tabla N° 05)

Tabla N° 05 - Resultado de selección potencial de artículos científicos

Combinaciones de palabras claves	GOOGLE ACADÉMICO		REDALYC		SCIELO		DIALNET		SCOPUS		TAYLOR & FRANCIS	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Actividad lúdica y motricidad gruesa	5	71.4	1	25	1	50	3	33.3	0	0	0	0
Juego infantil y motricidad infantil	0	0.0	3	75	0	0	5	55.6	0	0	0	0
Ludic activity and Gross motor	1	14.3	0	0	1	50	0	0.0	1	50	0	0
Children's game and Children's motor skills	1	14.3	0	0	0	0	1	11.1	1	50	1	100
Total	7	100	4	100	2	100	9	100	2	100	1	100
								25				

Elaborado por: Chicaiza Panata Luis Arquimides

Nota. Se determinaron las frecuencias (f) y porcentajes (%) de aportación a la muestra potencial de estudio.

El resultado de selección de artículos científicos potenciales para el análisis de la temática en estudio determino que en relación al aporte según los buscadores científicos el que mayor aporte dio a la muestra potencial seleccionada fue “DIALNET” con 9 artículos científicos que representaron el 36% del aporte a la muestra, seguido de “GOOGLE ACADÉMICO” con 7 artículos y un aporte del 28%, “REDALYC” con 4 artículos y un aporte del 16%, “SCIELO” y “SCOPUS” cada uno con 2 artículos y un 8% de aporte individual y “TAYLOR & FRANCIS” con 1 artículo científico y un aporte del 4% a la muestra potencial de estudio.

En relación a las combinaciones de palabras claves en idioma español, la que mayor aporte dio fue “Actividad lúdica y motricidad gruesa” con 10 artículos científicos que representan un 40% y en el idioma inglés “Children'sgame and Children's motor skills” con 4 artículos y un 16% de aporte a la muestra potencial de estudio.

3.1.2.3 Resultados del análisis de las evidencias teórico científicas seleccionadas potenciales, sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, detallando aspectos comunes y específicos, aplicados y determinados por los autores.

Para establecer los aspectos comunes y específicos aplicados y determinados por los autores, se realizó en primera instancia una matriz en donde se detallan los aspectos mencionados. (Tabla N° 06)

Tabla N° 06 - Artículos seleccionados para el estudio y contenidos relevantes

N	TEMA / AUTOR	CARACTERÍSTICAS
1	<p>Actividades Lúdicas “Aprendo Jugando” Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primer Año De Educación Básica</p> <p>(Bayas, Chicaiza, Ponce, & Bayas, 2017)</p>	<p>Población: 20 Niños/as 1er año de EGB - Riobamba</p> <p>Diseño: Estudio cuasi experimental</p> <p>Instrumento: Pre – post test para la motricidad gruesa</p> <p>Tiempo: 20 semanas</p> <p>Actividades aplicadas: Guía de A.L “Aprendo Jugando”</p> <p>Juegos que estimulan los sentidos</p> <p>Actividades grupales</p> <p>Ordenamiento de acuerdo a secuencias temporales y descripción de posiciones de objetos.</p> <p>Resultados: Las Actividades lúdicas estimulan, potencian y fortalecen la motricidad gruesa</p>
2	<p>Juegos para la motricidad gruesa como parte del desarrollo integral de los niños en sexto año de vida</p> <p>(Rodríguez, Sánchez, & López, 2019)</p>	<p>Población: Niños/as de 6 años de vida – Cuba</p> <p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Instrumento: Encuesta – cuestionario (maestras, profesores de educación física, directivos, metodólogos de Educa. Preescolar)</p>

	<p>Actividades aplicadas: Propuesta de juegos - 28 juegos, con metodología indicada en el libro teoría y práctica de los juegos de Herminia Watson.</p> <p>Nombre del juego, objetivo, materiales, participantes, organización, desarrollo, reglas, variantes y diagrama.</p> <p>Combinación de diferentes desplazamientos (corre y salta, corre salta y camina con alegría).</p> <p>Combinación de diferentes desplazamientos con otros elementos, cuclillas, giros, elevaciones de piernas (combina manos y pies, lento y rápido).</p> <p>Resultados: La aplicación del compendio de juegos permite desarrollar la motricidad gruesa durante el curso escolar.</p>
<p>Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down</p> <p>3</p> <p>(Sailema, y otros, 2017)</p>	<p>Población:85 niños con síndrome de Down (5 – 15 años) – Pelileo.</p> <p>Diseño: Estudio correlacional.</p> <p>Actividades aplicadas:Juegos tradicionales ecuatorianos, potenciando destrezas motoras, locomotrices, no locomotrices y de proyección.</p> <p>Tiempo:6 meses. 72 sesiones de 40 min, 3 veces por semana.</p> <p>Instrumento: Test de Bruininks-Ozeretzki – habilidades motrices.</p> <p>H, locomotrices (velocidad y agilidad en las carreras, marchar hacia adelante sobre una línea, salto a la comba con la cuerda)</p> <p>H, no locomotrices (mantenerse en equilibrio con el pie izquierdo y</p>

	<p>derecho, mantenerse en equilibrio en punta de pies con los ojos abiertos y cerrados)</p> <p>H, de proyección (atrapar una pelota al vuelo, con las dos manos, lanzar una pelota al blanco con la mano preferida, batear una pelota con la mano preferida).</p> <p>Resultados: Las actividades lúdicas tradicionales son medios de excitación motriz e intelectual.</p>
<p>4 Mejora de las habilidades motrices gruesas mediante la actividad física de base cinestésica y contemporánea en la enseñanza inicial</p> <p>(Navarro & Zambrano, 2021)</p>	<p>Población: 68 personas (F 28, M 40)</p> <p>Diseño: Estudio experimental</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Velocidad de carrera de 20 metros</p> <p>Fuerza del brazo al lanzar una pelota de tenis</p> <p>Fuerza de la pierna a través del salto amplio</p> <p>Equilibrio al caminar sobre una viga de 4 metros de largo</p> <p>Agilidad usando pruebas de Illinois.</p> <p>Actividades aplicadas:</p> <p>Grupo 1, actividades físicas cinestésicas</p> <p>Grupo 2, actividades físicas contemporáneas</p> <p>Actividades para las habilidades motoras gruesas</p> <p>Resultados: Las actividades aportan significativamente al desarrollo de las habilidades motoras de los niños.</p>
<p>5 The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: A preliminary study.</p> <p>El efecto del programa de intervención de juegos tradicionales en la mejora de</p>	<p>Población: 40 infantes (F 20, M 20)</p> <p>Tiempo: 8 semanas de duración, (60 min x 3 veces a la semana)</p> <p>Diseño: Cuasi experimental</p> <p>Instrumentos: Instrumentos para el componente motor.</p> <p>Test de agilidad 505 (Johnson &</p>

<p>las habilidades motoras de los niños en edad escolar: un estudio preliminar.</p> <p>(Gipit, Abdullah, Musa, Kosni, & Maliki, 2017)</p>	<p>Nelson, 1986), test de respuesta de Nelson (Baumgartner, Jackson, Mahar y Rowe, 2006), prueba de velocidad de 30 metros (Ahmad, 2004) y prueba de Bass modificada para equilibrio dinámico (Johnson y Nelson, 1986)</p> <p>Actividades aplicadas: Aplicación de juegos tradicionales</p> <p>Resultados: La intervención de los juegos tradicionales fue eficaz en la mejora del rendimiento motor</p>
<p>Application of Traditional Games: How Does It Affect the Children's Fundamental Motor Skills?.</p> <p>6 Aplicación de juegos tradicionales: ¿Cómo afecta la motricidad fundamental de los niños?</p> <p>(Festiawan, 2020)</p>	<p>Población: 60 estudiantes (2 grupos)</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Instrumentos:</p> <p>1) Prueba de carrera de lanzadera de 4 x 10 metros, 2) Prueba de tirar y atrapar a una distancia de 1 metro de la pared, 3) Prueba de equilibrio posicional del soporte de cigüeña, 4.) Prueba 30 metros de velocidad.</p> <p>Actividades aplicadas: Juegos tradicionales, actividades diarias de la educación física.</p> <p>Resultados:No hay un efecto significativo del aprendizaje convencional en la mejora de las Habilidades Motrices, por lo contrario, la aplicación de los juegos tradicionales contribuye a su mejora</p>
<p>7 Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años.</p>	<p>Población: 50 Niños de primero y segundo año de EGB (5 a 7 años)</p> <p>Tiempo: 6 meses</p> <p>Instrumentos: Aplicación del test MACB-2</p>

<p>(Mocha, Ortiz, Zapata, & Zúñiga, 2018)</p>	<p>para la Motricidad gruesa</p> <p>Introducir monedas, enhebrar cuentas, dibujar el trazado, atrapar el saquito, lanzar el saquito a una diana, equilibrio sobre una pierna, andar de puntillas y saltar sobre alfombrillas.</p> <p>Actividades aplicadas: Programa de juegos lúdicos mediante actividades recreativas.</p> <p>Resultados: se muestran mejoras significativas en la motricidad gruesa tras la aplicación del programa.</p>
<p>La lógica interna en Los Juegos de niños (1560) de Peter Brueghel. [Internal motricity logic in Children's Games (1560) by Peter Brueghel].</p> <p>8</p> <p>(Andújar & Brasó, 2017)</p>	<p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Objetivo: Análisis de las prácticas lúdicas en función de su carácter motriz., análisis de 87 juegos</p> <p>Actividades para la motricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> La gallinita ciega Dar volteretas Juegos de construcción Los zancos Los oficios Volar la cinta Trepar por el muro Los bolos <p>Resultados: El 52 % (37 juegos) comprende juegos motores a realizarse con o sin material.</p>
<p>Juegos tradicionales para potenciar las habilidades motrices básicas del balonmano</p> <p>9</p> <p>(Eusebia, Cobas, & Lobaina, 2021)</p>	<p>Población: 23 participantes (F 9, M 14) Categoría de 10 a 12 años, Cuba</p> <p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Instrumento: Ficha de resultados</p> <p>Actividades aplicadas: Implementación del programa “Deporte para todos”</p> <p>Utilización de la metodología de Watson para la aplicación de juegos.</p> <p>La pelota caliente (agarrar, lanzar, y</p>

		<p>recibir)</p> <p>Baila el yo – yo (dribling)</p> <p>Carrera de sacos (saltar)</p> <p>Resultados: El sistema de juegos propuestos potencian las habilidades motrices básicas en el deporte del balonmano.</p>
10	<p>Sistema de juegos predeportivos para desarrollar habilidades motrices del Fútbol en alumnos de cuarto grado</p> <p>(Moreno, H, & Gallardo, 2018)</p>	<p>Población: 70 Estudiantes de cuarto grado (F 25, M 45)</p> <p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Actividades aplicadas: Aplicación de un sistema de juegos pre deportivos</p> <p>Metodología para el desarrollo de los juegos</p> <p>Nombre del juego.</p> <p>Explicación y demostración.</p> <p>Práctica del juego.</p> <p>Aplicación de las reglas (en forma de competencia).</p> <p>Desarrollo de variantes del juego.</p> <p>Evaluación del juego</p> <p>Juegos de conducción</p> <p>Juegos de pase y recepción</p> <p>Juegos de tiro</p> <p>Juegos combinados</p> <p>Resultados: El sistema de juegos aplicados contribuye al desarrollo de las habilidades motrices deportivas del futbol.</p>
11	<p>Beneficios de las actividades recreativas y su relación con el desempeño motor</p> <p>(Jiménez, Morera, & Chaves, 2016)</p>	<p>Objetivo: Examinar los beneficios de las Actividades recreativas al aire libre y el desempeño motor y salud.</p> <p>Actividades recreativas:</p> <p>Correr, esquiar, escalar, pescar, andar en bicicleta y actividades relacionadas con la naturaleza como identificación de plantas o animales, estudios de preservación, caminatas,</p>

	<p>campamentos y picnics.</p> <p>Resultados:El comportamiento motor evalúa el movimiento desde tres puntos de vista:</p> <p>Desarrollo motor, aprendizaje motor y control motor</p> <p>Beneficios:</p> <p>Un desempeño adecuado de las destrezas motrices básicas contribuye en el desarrollo físico, cognitivo y social de la población infantil y establece las bases para un estilo de vida físicamente activo</p>
<p>12</p> <p>La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro</p> <p>(Lavega & Navarro, 2015)</p>	<p>Diseño: Enfoque, estructural – sistémico.</p> <p>Objetivo: Estudio de 65 juegos corporales de la obra “Días geniales y lúdicos”.</p> <p>Actividades: Análisis del juego y “su relación con los demás”</p> <p>Juegos reglados</p> <p>Juegos socio motores</p> <p>Juegos de oposición</p> <p>Juegos por equipos</p> <p>Pares y nones</p> <p>La rayuela</p> <p>Pelota con la mano y a raqueta</p> <p>Caballitos de caña</p> <p>Subir por la pared con y sin soga</p> <p>Resultados: Los juegos presentados se encuentran diseñados para favorecer el desarrollo motor, la interacción y comunicación motriz.</p>
<p>13</p> <p>Juegos para el desarrollo de las Habilidades Motrices Deportivas</p> <p>(Pérez, Navarro, & García, 2011)</p>	<p>Población: Gimnastas de 5 a 7 años</p> <p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Actividades aplicadas: Diseño de 5 juegos predeportivos (manejo pelota y aro), la motricidad gruesa interviene en la</p>

	<p>coordinación dinámica y viso motriz.</p> <p>El aro caliente</p> <p>Pasando el palito de fuego</p> <p>Captura con los pies</p> <p>La bolsa del canguro</p> <p>El platillo volador</p> <p>Resultados: las actividades permiten a sus involucrados aprender y jugar mientras desarrollan sus capacidades y habilidades motrices.</p>
<p>Medio de enseñanza para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de sexto año de vida</p> <p>14</p> <p>(Peraza, Morales, Rodríguez, & Pedroso, 2020)</p>	<p>Población: 44 niños de seis años, círculos infantiles “Alegres Mineritos”.</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Tiempo: Seguimiento por un periodo de seis meses.</p> <p>Instrumentos: Aplicación de encuesta a educadoras, observación, test con 4 pruebas (caminar, correr, saltar, lanzar).</p> <p>Actividades aplicadas: Objetivo: Desarrollar las habilidades motrices básicas mediante la creación de un medio de enseñanza. Medio (Múltiplo) para el desarrollo de las HMB</p> <p>El empleo del medio con la orientación del adulto sirve para:</p> <p>Realizar lanzamientos, la educadora debe orientar la utilización de ambas manos.</p> <p>Para bordear obstáculos.</p> <p>Para realizar cuadrupedia alrededor de los postes.</p> <p>Bajando el net sirve para realizar saltos.</p> <p>Pasar de un lado a otro, de diferentes formas.</p>

		<p>Resultados: El medio múltiplo favorece al desarrollo de las HBM como también a la creatividad de los infantes.</p>
		<p>Población: Niños de 4 años</p> <p>Tiempo: 4 meses (Octubre, Enero)</p> <p>Actividades realizadas: Componentes a trabajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La coordinación general. - El equilibrio. - La lateralidad. - La coordinación de manos y brazos. - La motricidad fina. - La coordinación óculo-manual. - La orientación espacial. - La estructura espaciotemporal y el ritmo. - El control de la respiración y la relajación.
15	<p>Diary of games. Psychomotor stimulation</p> <p>Diario de juegos, estimulación psicomotora.</p> <p>(Díaz & Díaz, 2020)</p>	<p>Recopilación de actividades extra escolares de psicomotricidad infantil.</p> <p>Conejitos saltarines</p> <p>Agarra la colita</p> <p>Pompas y más pompas</p> <p>Circuitos motores (Gatear pasando debajo de unas sillas, Subir a una mesa sin ayuda del maestro y andar de pie manteniendo el equilibrio, pero esta vez con ayuda del maestro, Rodar en una colchoneta, Saltar para conseguir el pañuelo, Lanzar y seguidamente recoger pelotas del suelo, clasificando por colores.</p> <p>Cuentos motores</p> <p>Resultados: Mejora en los aspectos, motor, social y emocional, concretamente, como la confianza, la seguridad, el autocontrol y la</p>

		comunicación.
	The influence of Challenge and non-Challenge Games on the Motor Skills development of Children	<p>Población: 30 niños, de 5 a 6 años Teherán</p> <p>Diseño: Método cuasi experimental</p> <p>Instrumento: Aplicación de la batería TGMD2 para valorar las habilidades motoras (desplazamiento y manipulación 3 a 11 años)</p> <p>Tiempo: Intervención por 5 semanas, (3 veces a la semana, 60 min c/u)</p>
16	La influencia de los juegos de desafío y no desafío en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños (Shahrzad, Shahab, & Abbas, 2018)	<p>Actividades realizadas:</p> <p>Para mejorar los lanzamientos</p> <p>Juegos de regate en espacio abierto</p> <p>Regate en el campo</p> <p>Lanzamientos a portería</p> <p>Tirar a la canasta de baloncesto</p> <p>Resultados: El desafío les permite presentar una mayor respuesta motora.</p>
	Impacto de actividades lúdicas no competitivas sobre las habilidades motoras gruesas en niños y niñas pre escolares	<p>Población: 62 Pre escolares de 5 a 6 años de la comuna de San Pedro de la Paz.</p> <p>Diseño: Investigación experimental</p> <p>Instrumento: Aplicación del TGMD2 pre y post.</p> <p>Actividades aplicadas: Actividades lúdicas no competitivas.</p> <p>Resultados: El grupo experimental muestra mejoras significativas en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, es necesario que por medio de la educación física se realicen seguimientos de larga duración.</p> <p>Una práctica que no promueva la exclusión permitirá una mayor participación de todos los integrantes del curso.</p>
17	(Andrade & Vargas, 2013)	
	Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física	<p>Población: 27 niños del jardín infantil María Esther de Mexicali.</p> <p>Diseño: Estudio de enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo.</p>
18		

<p>(Bermudez, Poblete, Pineda, & Castro, 2018)</p>	<p>Objetivo : Identificar si el desarrollo motor era el esperado de acuerdo a la edad cronológica por medio del test TGMD, sin profesores de Educación física.</p> <p>Resultados: El 75% de los niños muestra resultados acordes en su desarrollo motor según su edad cronológica, pese a no existir la presencia del docente de E.F</p>
<p>Desarrollo motor en escolares con diferentes aprestos formativos motrices</p>	<p>Población: 80 escolares entre 6 y 8 años</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Instrumento: Escala de desarrollo perceptivo motriz, versión chilena. (4 – 10 años), y un cuestionario sociodemográfico.</p> <p>Aborda las áreas del conocimiento corporal, espacial, equilibrio, coordinación general y coordinación óculo manual, con seis tareas distintas</p> <p>Actividades aplicadas: Programa de educación física normal versus aquellos que cursan el apresto en Judo.</p>
<p>19</p> <p>(Leiva, Alvarado, & Alvarado, 2015)</p>	<p>Judo: (ubicación espacial, perspectiva, ambidextrismo, lateralidad, lanzar, tirar, empujar, arrastrarse, saltar, rodar, caer, coordinación conjunta e independiente de ambas manos y pies, etc.).</p> <p>Resultados:En relación a los juegos favoritos, se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre un grupo y otro. En el grupo MINEDUC los participantes prefieren en su mayoría deportes con balón (ej. Futbol, basquetbol, handbol) y juegos recreativos activos,</p>

		<p>mientras que en el grupo Judo los participantes prefieren juegos recreativos activos (ej, carreras de persecución, salto de la cuerda, etc).</p>
20	<p>Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación de habilidades motrices básicas en escolares de 5º año básico de colegios particulares subvencionados del gran concepción</p> <p>(Villouta, Muñoz, Contreras, Fabres, & Faúndez, 2016)</p>	<p>Población: 118 niños (59 grupo control, 49 experimental)</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Instrumento: Test TGMD pre y post</p> <p>Tiempo: 8 semanas de intervención</p> <p>Actividades aplicadas: Aplicación de juegos motores.</p> <p>Resultados: Los escolares que participan de un Programa de Estimulación Motriz en base a juego motores en tiempo anexo a la clase de Educación Física mejoran su Desarrollo Motor.</p> <p>Planificar actividades e incorporar juegos motores como medio para el desarrollo, los profesionales de EF no lo deben obviar.</p>
21	<p>Efecto de una intervención motriz basada en el método de descubrimiento guiado sobre los patrones básicos de movimiento de un niño de 9 años</p> <p>(Morera & Arguedas, 2020)</p>	<p>Población: Infante de 9 años de edad, físicamente activo</p> <p>Instrumento: IPBM, evalúa el desempeño motor, dividido en destrezas locomotoras y manipulativas.</p> <p>Tiempo: Aplicación durante 6 semanas,</p> <p>Actividades aplicadas: Aplicación del estilo de enseñanza “descubrimiento guiado” Sesión de 60 minutos dentro de las cuales 40 min se destinaron a actividades lúdicas y tareas motrices, empleando el método de descubrimiento guiado, (Preguntas).</p> <p>Sesión 1. Correr, saltar a distancia y brincar</p> <p>Sesión 2. Deslizarse lateralmente y galopar.</p> <p>Sesión 3. Lanzar por encima del hombro,</p>

		<p>atrapar y batear.</p> <p>Sesión 4. Rebotar y patear.</p> <p>Resultados: el descubrimiento guiado permitió al niño aprender por sí mismo de manera consciente y a la par mostró un mayor desempeño en su aspecto motriz.</p>
22	<p>Guided play and free play in an enriched environment: Impact on motor development.</p> <p>Juego guiado y juego libre en un enriquecido medio ambiente: impacto en el desarrollo motor</p> <p>(Palma, Oliveira, & Valentini, 2014)</p>	<p>Población: 71 niños, divididos en 2 grupos, control y experimental</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Instrumento: TGMD2 pre y post</p> <p>Actividades aplicadas: Primer grupo, juegos libres, grupo experimental, juegos guiados.</p> <p>Resultados: Indican que el papel del maestro en la intervención de juego guiado fue crucial para ayudar a los niños en edad preescolar a mejorar su actuación, el grupo experimental mostro mejora en las habilidades motoras</p>
23	<p>Estimating motor competence through motor games</p> <p>Estimación de la competencia motora a través de juegos motores</p> <p>(Pic & Lavega, 2019)</p>	<p>Población: 112 individuos</p> <p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Instrumento: MACB2</p> <p>Actividades aplicadas: Se practicaron dos juegos motores utilizados en una unidad didáctica</p> <p>Juego 1: el arrinconado</p> <p>Juego 2: con bola de soft (acciones motoras cooperativas, pasarla con bote, lanzarla a través del aire)</p> <p>Resultados: Entre los resultados más relevantes se mencionan que las chicas presentan valores similares de comportamiento afectivo a diferencia de los chicos, al igual que la capacidad predictiva de las decisiones motrices.</p>
24	<p>Impacto de los juegos nacionales al aire libre de Shor sobre la formación de</p>	<p>Población: 120 Escolares de 6 a 7 grados, 2 grupos de 60</p>

<p>habilidades motoras en escolares</p> <p>(Tokmasheva, Ilyin, & Kapilevich, 2019)</p>	<p>Diseño: Experimental</p> <p>Instrumento: Aplicación de un esquema pedagógico para valorar la aptitud física con 9 pruebas.</p> <p>Actividades aplicadas: Identificación y descripción de 30 juegos nacionales al aire libre de Shor.</p> <p>Resultados: Influencia significativa de los juegos tradicionales de Shor en el desarrollo de las habilidades motoras de los escolares.</p>
<p>Mastery and exercise play interventions: motor skill development and verbal recall of children with and without disabilities</p> <p>25 Intervenciones de juego de ejercicios: desarrollo de habilidades motoras y recuerdo verbal de niños con y sin discapacidades</p> <p>(Valentini, Pierosan, Rudisill, & Hastie, 2016)</p>	<p>Población: 138 Niños con y sin discapacidad</p> <p>Instrumento: TGMD2</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Tiempo: 14 semanas de intervención para las habilidades motoras gruesas.</p> <p>Actividades aplicadas: Juegos de ejercicios (Grupo experimental)</p> <p>Resultados: grupo experimental muestra un rendimiento superior de control locomotriz y de objetos y un mayor recuerdo de las señales verbales.</p> <p>Criterios de inclusión: Padres, crear oportunidades para experimentar el liderazgo.</p>

Elaborado por: Chicaiza Panata Luis Arquimides

Analizando la matriz de los aspectos comunes y específicos determinados por los autores, de un total de 25 estudios que representan el 100%, en primera instancia y en base al diseño o alcance planteado se determina que, el 44% (11 artículos) presenta un alcance descriptivo, el 36% (9 artículos) pertenece al diseño experimental, el 12% (3 artículos) pertenecientes al cuasi experimental, el 4% (1 artículo) corresponde al correlacional, y el 4% restante con un alcance exploratorio.

Seguido se establece un análisis de los instrumentos utilizados en los diferentes estudios para la valoración de la motricidad gruesa, cuyos resultados comprenden que, el 28% (7 estudios) utilizó el TGMD2, el 12% (3 estudios) aplicó el test para las Habilidades Motrices, el 8% (2 estudios) señalan la utilización de la batería de la evaluación del movimiento para niños MACB2, el 52% restante (13 estudios)

utilizaron diferentes instrumentos como encuestas, fichas, pruebas, entre otras relacionadas con la valoración motriz.

Dentro de estas investigaciones se señalan aspectos importantes como el tiempo de intervención, el 40% (10 investigaciones) detallaron en sus estudios un periodo que oscila entre las 6 a 24 semanas para la obtención de resultados sobre el programa aplicado; por otra parte en el 76% (19 investigaciones) detallaron la población con la que trabajaron durante el proceso investigativo, esta comprende entre 20 a 120 participantes; el 100% de las investigaciones (25) aplicaron o propusieron actividades que según los diferentes autores aportan al desarrollo de la motricidad gruesa, entre las que podemos resaltar: actividades lúdicas como los juegos que involucran el trabajo de la velocidad, equilibrio, desplazamientos, saltos, juegos tradicionales ecuatorianos y de otros países que guardan relación con los nuestros, actividades físicas al aire libre individuales y grupales, juegos libres y guiados, juegos pre deportivos, actividades recreativas, cuentos motores, entre otros. Finalmente en igual porcentaje, es decir el 100% de las investigaciones (25) muestran en sus resultados que, la motricidad gruesa, las habilidades motoras gruesas en los escolares mejoraron con la aplicación de las diferentes actividades propuestas.

3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación

La investigación realizada evidencia resultados comunes y específicos encontrados en los 25 artículos seleccionados como potenciales relacionados con la actividad lúdica y la motricidad gruesa, para comenzar se resalta el diseño utilizado por los autores en el desarrollo de esta temática, para (Bayas, et al., 2017) su investigación fue cuasi experimental, pues de esa manera les fue permitido establecer por medio de la observación la relación entre las variables y el aporte del instrumento aplicado; (Gipit, et al., 2017) coinciden en lo manifestado al desarrollar su investigación con el mismo diseño, además mencionan que por medio de este es posible la obtención y registro de datos cualitativos y cuantitativos que resultan relevantes. Por otro lado, (Andrade & Vargas, 2013) en su investigación sobre el impacto de las actividades lúdicas no competitivas en las habilidades motoras de los niños, sostiene que en la investigación experimental al tener 2 grupos, el experimental y de control facilita el identificar las diferencias en las habilidades de los infantes estudiados, (Valentini, et

al., 2016) justifica lo mencionado y añade que un estudio experimental resulta exitoso cuando se demuestra que por medio de la manipulación de la variable independiente se generan cambios sobre la variable dependiente. Por otra parte, en su mayoría de investigaciones utilizaron un alcance descriptivo, lo que les permitió caracterizar a los sujetos estudiados en correspondencia a los juegos y actividades en relación al desarrollo de la motricidad y habilidades motoras, en este contexto se justifica las investigaciones desarrolladas por, (Rodríguez, Sánchez, & López, 2019), (Andújar & Brasó, 2017), (Eusebia, Cobas, & Lobaina, 2021), (Pérez, Navarro, & García, 2011), (Pic & Lavega, 2019), entre otros.

En lo que se refiere a la población estudiada, la cantidad de muestra considerada para la aplicación de las diferentes actividades o programas, en este contexto (Sailema, y otros, 2017) toma como muestra para su estudio la participación de 85 niños con síndrome de Down; de igual forma (Navarro & Zambrano, 2021) en su estudio para la mejora de las habilidades motrices por medio de actividades físicas fue de 68 participantes divididos en 2 grupos; (Festiawan, 2020) seleccionó a 60 estudiantes; (Eusebia, Cobas, & Lobaina, 2021) trabajó con 23 niños quienes potenciaron sus habilidades motrices por medio de los juegos tradicionales, en síntesis las investigaciones estuvieron direccionadas al desarrollo motor en niños de preescolar y los primeros años de educación general básica, edades que comprenden los 4 a 7 años, (Bayas, et al., 2017), (Rodríguez, Sánchez, & López, 2019), (Mocha, et al., 2018), (Pérez, Navarro, & García, 2011). (Díaz & Díaz, 2020), quienes concuerdan que en estas edades de infancia el niño desarrolla, mejora y potencializa su motricidad gruesa y se prepara para la adquisición de habilidades posteriores.

Otro aspecto fundamental a tener en cuenta es el referente a los instrumentos que se pueden utilizar para valorar la motricidad, (Sailema, et al., 2017) en su estudio menciona la aplicación del test de Bruininks-Ozeretzki que contiene actividades para las habilidades motrices mismo que evalúa en base a tres criterios, Adquirido, en Vías de Admisión, y No Adquirido; por su parte (Mocha, et al., 2018) para evaluar el desarrollo motor de los estudiantes aplicaron la batería MABC2 que contiene pruebas de destreza manual, de puntería y atrape, y pruebas de equilibrio, cada una conformada por diferentes actividades o ejercicios; otros autores mencionan la aplicación del Test of Gross Motor Development TGMD2, este instrumento contiene

un total de 12 pruebas que permiten valorar diferentes destrezas en niños cuyas edades comprenden los 3 a 10 años mediante dos subtest agrupadas en habilidades de locomoción y habilidades de manipulación de objetos, cada prueba contiene criterios de valoración, mismos que llevaron a la obtención de datos que determinaron los resultados en las investigaciones, (Shahrzad, Shahab, & Abbas, 2018), (Andrade & Vargas, 2013), (Bermudez, et al., 2018), (Villouta, et al., 2016), (Palma, Oliveira, & Valentini, 2014), mencionados autores consideraron la utilización de este instrumento.

Al referirnos al tiempo de intervención que dedicaron los autores para el trabajo conjunto en el desarrollo de la motricidad de los escolares citamos a (Sailema, y otros, 2017) quienes abordaron su intervención por un periodo de 6 meses, (Peraza, et al., 2020), (Mocha, et al., 2018) coinciden en el periodo de tiempo para determinar los efectos de su programa utilizado sobre la motricidad gruesa de los niños; en el estudio sobre el efecto del programa de juegos tradicionales en las habilidades motoras (Gipit, et al., 2017) dedicaron 2 meses con sus actividades para determinar conclusiones referentes al tema, mismo periodo de tiempo que (Villouta, et al., 2016) utilizaron en su investigación; los demás autores que mencionaron en sus apartados el tiempo aplicado (Valentini, et al., 2016), (Shahrzad, Shahab, & Abbas, 2018), (Díaz & Díaz, 2020), guardan relación con lo ya expuesto, pues requieren de aproximadamente entre 6 a 24 semanas para aplicar sus actividades y posterior determinar resultados.

Resulta muy importante identificar las actividades que pueden favorecer al desarrollo de la motricidad gruesa, por tal motivo citamos a (Bayas, et al., 2017) quienes en su guía de actividades lúdicas “Aprendo Jugando” recomiendan los juegos grupales, actividades de orden y posición de objetos, y juegos que estimulan los sentidos, para alcanzar resultados favorables en el desarrollo motor en los escolares; de igual manera (Sailema, et al, 2017) recomienda la práctica de juegos tradicionales ecuatorianos, específicamente aquellos que involucren la locomoción y actividades de proyección; como también (Andújar & Brasó, 2017) propone actividades muy conocidas, entre ellas, “la gallinita ciega, dar volteretas, juegos de construcción, los zancos, volar la cinta, trepar por el muro, los bolos”, esto guarda relación con el análisis de (Lavega & Navarro, 2015) quienes en su estudio de la obra “Días geniales

y lúdicos” resaltan las actividades “la rayuela, caballitos de caña, pelota con la mano y raqueta, subir una pared con el apoyo de una cuerda” mismos que se encuentran diseñados para favorecer el desarrollo motor. Por su parte (Jiménez, Morera, & Chaves, 2016) manifiesta que las actividades como, correr, escalar, andar en bicicleta, imitar a animales, campamentos, caminatas, estas contribuyen no solo al desarrollo motor, si no también mejoran el aspecto cognitivo y social de quien las realice; (Pérez, Navarro, & García, 2011) llevan estas actividades lúdicas y las combinan para la iniciación deportiva y aseguran que trabajar la motricidad gruesa mejora el manejo de los diferentes implementos a utilizarse, estos autores mencionan las siguientes actividades, “el aro caliente, pasando el palito de fuego, captura con los pies, la bolsa del canguro, el platillo volador”, este pensamiento lo comparte (Shahrazad, Shahab, & Abbas, 2018) y combina estas actividades para el desarrollo motor y el aprendizaje del baloncesto con la utilización de los implementos propios de este deporte. Los demás autores recomiendan actividades o juegos que involucren el trabajo del equilibrio, desplazamientos, saltos, y velocidad (Morera & Arguedas, 2020), (Leiva, Alvarado, & Alvarado, 2015), (Andrade & Vargas, 2013). Un aspecto importante a tener en cuenta es el que mencionan (Eusebia, Cobas, & Lobaina, 2021), (Moreno, H, & Gallardo, 2018), (Rodríguez, Sánchez, & López, 2019) al referir una metodología para la propuesta de juegos, esta se estructura de la siguiente manera, “Nombre del juego, Objetivo, Materiales, Participantes, Organización, Desarrollo, Reglas, Variantes, Diagrama”, de esta manera aseguran que la presentación de juegos será más adecuada.

Finalmente, los resultados o conclusiones obtenidas tras la realización de las diversas investigaciones señalan que, las actividades lúdicas estimulan, potencian y fortalecen la motricidad gruesa en los niños (Bayas, et al., 2017), como también (Rodríguez, Sánchez, & López, 2019) afirman que la aplicación de un compendio de juegos permite desarrollar la motricidad gruesa durante el curso escolar, (Andrade & Vargas, 2013) sostiene que también es necesario que la educación física sea el medio para una práctica motora y en la que se debe realizar un seguimiento de larga duración además que en esta no se debe promover la exclusión, (Villouta, et al., 2016) añade que el complemento de las sesiones de educación física está en el hogar y se debe dedicar un tiempo para la práctica motora mediante juegos en casa,

(Morera & Arguedas, 2020) recomiendan la aplicación del método de descubrimiento guiado en los infantes pues así el niño aprenderá por sí mismo de manera consciente a la par que mejora su desempeño motor, estos beneficios también son visibles en los niños que padecen algún tipo de discapacidad, para (Sailema, y otros, 2017) las actividades lúdicas tradicionales se convierten en medios que favorecen el desarrollo motriz e intelectual, por su parte (Jiménez, Morera, & Chaves, 2016) afirman que si existe un adecuado desempeño en las destrezas motrices esto se verá reflejado también en el aspecto físico, cognitivo y social de la población infantil, esto guarda similitud con lo manifestado por (Díaz & Díaz, 2020) pues para ellos también mejora la confianza, la seguridad, el autocontrol, y la comunicación entre los niños, ideas que comparte (Valentini, et al., 2016) quienes además incluyen a los padres como factor clave en este proceso de aprendizaje.

Este estudio se guio en base a parámetros que guardan relación con el artículo científico denominado “Revisiones sistemáticas exploratorias” desarrollado por (Manchado, et al., 2009) en el que se establece un proceso metodológico para la realización de investigaciones de este tipo, como, identificación de las fuentes de información, estrategias de búsqueda que incluya límites aplicados, selección y clasificación de estudios, proceso de extracción de datos y establecimiento de resultados; aspectos que evidentemente se dieron cumplimiento para la finalización del trabajo investigativo.

El estudio denominado “Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°184 Distrito de San Clemente-Pisco” realizado por (Lozano Mancilla, 2018) afirma que por medio de la práctica de actividades lúdicas los niños se divierten y desarrollan su habilidades motoras, fomentan la creatividad y su relación con los demás, este enunciado guarda relación con lo que los autores han manifestado en los artículos seleccionados potenciales, pues para ellos además de eso los niños presentan un desarrollo integral en sus vidas.

La investigación “Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas de segundos años” elaborada por (Narvárez Bolaños, 2015) manifiesta que la escuela, el patio de juegos es el lugar más indicado para el

desarrollo motor en esta etapa; aunque ciertos autores de esta revisión sistemática recomiendan actividades al aire libre.

Dentro de sus resultados (Baque Guale, 2013) en su investigación con el tema “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica” expone la importancia de la presencia del docente para potenciar y llevar a cabo estas actividades por medio de un control y guía en el grupo; además de esto, nuestra investigación sintetiza que los docentes deben realizar una evaluación y trabajo permanente, adicionalmente menciona como aspecto de gran importancia el apoyo familiar del educando.

CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Se realizó una búsqueda general de las evidencias teórico científicas sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa utilizando diferentes palabras claves y distractores repositadas en distintas bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicadas en los últimos 10 años, encontrando 11038 artículos que fueron el punto de partida para la investigación.
- Se identificó dentro de los resultados generales encontrados en diferentes bases de datos científicos y buscadores bibliográficos las evidencias teórico científicas de carácter específico sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, aplicando una combinación de palabras claves llegando a la obtención de 3388 estudios, este total permitió depurarlos según criterios específicos hasta la obtención de 25 artículos potenciales para el estudio.
- Se analizó las evidencias teórico científicas seleccionadas potenciales, sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa, por medio de una matriz en la que se detallaron aspectos comunes y específicos, aplicados y determinados por los autores, considerando principalmente, el diseño de la investigación, la población que intervino enfocada a los niños de los primeros años de escolaridad , las actividades aplicadas como los juegos tradicionales, actividades al aire libre y lúdicas, el tiempo de intervención, los instrumentos de valoración motriz como el Test MACB2 y TGMD2 y los resultados alcanzados, resaltando que un medio importante para el desarrollo motor grueso de los niños es la aplicación y práctica de actividades lúdicas como los juegos.

4.2 Recomendaciones

- A todos los involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño indagar, buscar y tener en cuenta la información en fuentes confiables referente sobre la motricidad gruesa y las actividades que pueden practicarse para el desarrollo de la misma.
- Identificar y fomentar la práctica de actividades lúdicas, juegos tradicionales de nuestro país, entre otras que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa durante las clases de Educación física.
- La presente investigación muestra un sustento teórico sólido, por tal motivo se recomienda partir de esta y aplicar un diseño experimental con el fin de corroborar todo lo manifestado.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

1. Abarca-Sos, A., Julián Clemente, J. A., Murillo, B. G., & Zaragoza, J. (2015). La Educación Física:¿ Una oportunidad para la promoción de la actividad física? . *Retos*.
2. Abreu, J. (2012). Hipótesis, método & diseño de investigación (hypothesis, method & research design). *Daena: International Journal of Good Conscience*, 191.
3. Andrade, F., & Vargas, R. (2013). Impacto de actividades lúdicas no competitivas sobre las habilidades motoras gruesas en niños y niñas pre escolares. *Revista Ciencias de la Actividad Física*.
4. Andújar, I., & Brasó, J. (2017). La lógica interna en Los Juegos de niños (1560) de Peter Brueghel. [Internal motricity logic in Children's Games (1560) by Peter Brueghel]. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*.
5. Arteaga. (2009). Las habilidades motrices básicas. *La Habana: Pueblo y educación*.
6. Baque Guale, J. V. (2013). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014.
7. Bayas, R., Chicaiza, D., Ponce, H., & Bayas, J. (2017). Actividades Lúdicas “Aprendo Jugando” Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primer Año De Educación Básica. *European Scientific Journal*.
8. Bermudez, M., Poblete, F., Pineda, A., & Castro, N. (2018). Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física. *Revista Ciencias de la Actividad Física*.

9. Binda, N. U., & Balbastre, F. (2013). Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación. *Revista de Ciencias económicas*, 181.
10. Bonilla, J. A., Ortiz, P. G., Zapata, E. G., & Zúñiga, A. V. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Ciencia Digital*, 65.
11. Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Revista Lúdicamente*, 5.
12. Cabra, C., Hincapié, S., Jimenez, D., & Restrepo, M. (2011). Estudio descriptivo de los efectos que ejerce el perro como mascota en el desarrollo de la motricidad gruesa de infantes sanos de cinco años de edad. *Revista lasallista de investigación*, 83.
13. Casolo, F., & Albertazzi, S. (2013). ¿Cuál didáctica para la Motricidad . *Revista Motricidad y persona*, 4.
14. Cenizo, J., Ravelo, J., Morilla, S., & Ramírez, J. (2016). Diseño y validación de instrumento para evaluar coordinación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 6.
15. Cintra, O., & Balboa, Y. (2011). La actividad física: un aporte para la salud. *Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 11.
16. Córdoba Navas, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia* (2 ed.). IC Editorial. doi:<https://elibro.net/es/ereader/uta/113433>
17. Córdoba, E. F. (s.f.).
18. Córdoba, E. F., Lara, F., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educacion de Albacete*, 2.
19. Díaz, C., & Díaz, A. (2020). Diary of games. Psychomotor stimulation. *Education, Sport, Health and Physical Activity (ESHPA): International Journal*.

20. Duso, L., & Bialvo, M. (2016). Discutiendo controversias socio científicas en la enseñanza de ciencias por medio de una actividad lúdica. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 3.
21. Eusebia, I., Cobas, Y., & Lobaina, T. (2021). Juegos tradicionales para potenciar las habilidades motrices básicas del balonmano. *Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*.
22. Festiawan, R. (2020). Application of Traditional Games: How Does It Affect the Children's Fundamental Motor Skills?. *Jurnal MensSana*.
23. Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 3.
24. Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. España: Palabra.
25. Gipit, M., Abdullah, M., Musa, R., Kosni, N., & Maliki, A. (2017). The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: A preliminary study. *Malaysian Journal of Movement, Health & Exercise*.
26. Gómez, L. (2010). Un espacio para la investigación documental. *Revista Vanguardia Psicológica Clínica Teórica y Práctica*, 229.
27. Gracia, P., & Fernández, N. (2020). Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físicodeportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares. *Retos*, 2.
28. Hernández, A., Escobar de la Torre, J., & Parra, J. (2020). Variantes de juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas desde la clase de educación física. *SINERGIA Academia*, 4.
29. Jiménez, J., Morera, M., & Chaves, k. (2016). Beneficios de las actividades recreativas y su relación con el desempeño motor. *EmásF: revista digital de educación física*.

30. Lavega, P., & Navarro, V. (2015). La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*.
31. Leiva, M., Alvarado, C., & Alvarado, R. (2015). Desarrollo motor en escolares con diferentes aprestos formativos motrices. *Revista Ciencias de la Actividad Física*.
32. Lozano Mancilla, T. (2018). Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°184 Distrito de San Clemente-Pisco.
33. Manchado, R., Tamames, S., López, M., Mohedano, L., & Vega, J. (2009). Revisiones sistemáticas exploratorias. *Medicina y seguridad del trabajo*, 12-19.
34. Megías, A., & Lozano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. . editex.
35. Mineduc. (19 de Marzo de 2016). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>
36. Mocha, J., Ortiz, P., Zapata, E., & Zúñiga, A. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Revista Ciencia digital*.
37. Montero, M. M., & Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 10.
38. Moreno, D. C. (2015). Taxonomías sobre motricidad humana. *Lecturas: Educación física y deportes*, 4.
39. Moreno, H., & Gallardo, P. (2018). Sistema de juegos predeportivos para desarrollar habilidades motrices del Fútbol en alumnos de cuarto grado. *Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma*.

40. Morera, M., & Arguedas, R. (2020). Efecto de una intervención motriz basada en el método de descubrimiento guiado sobre los patrones básicos de movimiento de un niño de 9 años: estudio de caso. *MH Salud, Revista en ciencias del movimiento humano y salud*.
41. Muñoz, R. D. (2009). La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo. *Revista digital EFdeportes*, 130.
42. Narvaez Bolaños, A. (2015). Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas de segundos años de la Unidad Educativa Fiscomisional" La Inmaculada Concepción" en el año lectivo 2014-2015. 32.
43. Narváez Bolaños, A. G. (2015). Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas de segundos años de la Unidad Educativa Fiscomisional" La Inmaculada Concepción" en el año lectivo 2014-2015.
44. Navarro, E., & Zambrano, Z. (2021). Mejora de las habilidades motrices gruesas mediante la actividad física de base cinestésica y contemporánea en la enseñanza inicial. *Ciencia y Educación*.
45. Noriega, M. L., & Huerta, C. L. (2006). Excel como una herramienta asequible en la enseñanza de la Estadística. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 4.
46. OMS. (26 de Noviembre de 2020). *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
47. Osorio, V., Pallares, M., Chiva, O., & Capella, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de investigación*, 40.
48. Oyarce, M. F., & Fierro, A. A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 162-177.

49. Palma, M., Oliveira, B., & Valentini, C. (2014). Guided play and free play in an enriched environment: Impact on motor development. *Motriz: Revista de Educação Física*.
50. Payá, A. (2013). Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo xx. *Revista de Pedagogía*, 40.
51. Pazos, J., & Trigo, E. (2014). Motricidad Humana y gestión municipal. *Estudios pedagógicos*, 2.
52. Peraza, C., Morales, C., Rodríguez, M., & Pedroso, P. (2020). Medio de enseñanza para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de sexto año de vida. *PODIUM: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*.
53. Pérez, M., Navarro, Y., & García, M. (2011). Juegos para el desarrollo de las Habilidades Motrices Deportivas. *Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma*.
54. Piaget, J. (1959). The language and thought of the child. London, UK: Routledge and Kegan Paul. .
55. Pic, M., & Lavega, P. (2019). Estimating motor competence through motor games. *Revista internacional de ciencias del deporte*.
56. RAE. (2020). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/1%C3%BAdico?m=form>
57. Raimann, X., & Verdugo, F. (2012). Actividad física en la prevención y tratamiento de la obesidad infantil. *REvista Medica Clinica Las Condes*, 5.
58. Rodríguez, A. C., Valenzuela, A. V., & Martínez, B. J. (2016). La importancia de la educación física en el sistema educativo. *EmásF: revista digital de educación física*, 6.
59. Rodríguez, Y., Sánchez, N., & López, F. (2019). Juegos para la motricidad gruesa como parte del desarrollo integral de los niños en sexto año de vida. *Acción* .

60. Rubiera, Á. (2020). Las habilidades motrices básicas en Educación Física escolar. *Academia Sinergia*.
61. Ruz, R., & Sáenz, P. (2016). Experiencia de educación para la salud y el consumo a través del juego y la motricidad. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 5.
62. Sáez, J., Sevillano, M., & Pascual, M. (2019). Aplicación del juego ubicuo con realidad. *Revista Científica de Educomunicación*, 2.
63. Sailema, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., & Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista cubana de investigaciones biomédicas*.
64. Shahrzad, H., Shahab, P., & Abbas, B. (2018). The influence of Challenge and non-Challenge Games on the Motor Skills development of Children. *Revista Publicando*.
65. Socha Moreno, E. J. (2018). Acciones lúdicas y pedagógicas, una propuesta para fortalecimiento de la motricidad gruesa. 7.
66. Tokmasheva, M., Ilyin, A., & Kapilevich, L. (2019). Impacto de los juegos nacionales al aire libre de Shor sobre la formación de habilidades motoras en escolares. *Science for Education Today*.
67. Trejo, Jasso, Mollinedo, & Lugo. (2012). Relación entre actividad física y obesidad en escolares. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 3.
68. Valentini, N., Pierosan, L., Rudisill, M., & Hastie, P. (2016). Mastery and exercise play interventions: motor skill development and verbal recall of children with and without disabilities. *Physical Education & Sport Pedagogy*.
69. Villouta, L., Muñoz, A., Contreras, D., Fabres, C., & Faúndez, F. (2016). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación de habilidades motrices básicas en escolares de 5º año básico de colegios particulares subvencionados del gran concepción . *Revista Ciencias de la Actividad Física*.

Anexos

BÚSQUEDA GENERAL							
No	PALABRAS CLAVES / DESCRIPTORES	GOOGLE ACADÉMICO	REDALYC	SCIELO	DIALNET	SCOPUS	TAYLOR & FRANCIS
1	Actividad lúdica (infantil)	123	257	20	100	29	34
2	Motricidad gruesa (infantil)	868	16	8	37	11	8
3	Juego infantil (metodología)	1260	50	11	80	5	4
4	Motricidad infantil	1030	98	3	7	20	0
5	Ludomotricidad	106	3	0	6	4	0
6	Psicomotricidad (infantil)	840	104	5	91	56	2
7	Ludic activity (Children's)	1280	1	0	1	61	9
8	Gross Motricity (Gross Motor) (Children's)	120	0	0	1	49	21
9	Children's game	2260	3	4	1	376	41
10	Children's motor skills	817	0	3	2	142	70
11	Ludomotor (Children's)	215	0	0	0	4	1
12	Psychomotor skills	109	17	8	1	82	43
TOTAL		9028	549	62	327	839	233
				11038			

Matriz Búsqueda General

BÚSQUEDA ESPECÍFICA							
No	COMBINACIONES	GOOGLE ACADÉMICO	REDALYC	SCIELO	DIALNET	SCOPUS	TAYLOR & FRANCIS
1	Actividad lúdica y motricidad gruesa	2540	277	4	12	1	2
2	Juego infantil y motricidad infantil	135	57	1	200	8	3
3	Ludic activity and Gross Motricity (Gross motor)	22	52	1	2	2	1
4	Children's game and Children's motor skills	7	3	3	15	36	4
TOTAL		2704	389	9	229	47	10
				3388			

Matriz Búsqueda Específica

BÚSQUEDA PONTECIALES							
No	COMBINACIONES	GOOGLE ACADÉMICO	REDALYC	SCIELO	DIALNET	SCOPUS	TAYLOR & FRANCIS
1	Actividad lúdica y motricidad gruesa	5	1	1	3	0	0
2	Juego infantil y motricidad infantil	0	3	0	5	0	0
3	Ludic activity and Gross Motor	1	0	1	0	1	0
4	Children's game and Children's motor skills	1	0	0	1	1	1
TOTAL		7	4	2	9	2	1
				25			

Matriz Búsqueda Artículos Potenciales

CI	CODIGO P	NOMBRE DEL ARTICULO	AUTORES	ANO	REVISTA	PAIS	PALABRA CLAVE	INDEXACION	QUARTIL
1	1CAL-MG-BP	Actividades Lúdicas "Aprendo Jugando" Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primer Año De Educación Básica	Bayas Machado Ramón, Chicaiza Sinchi Dina Lucia, Ponce Bravo Hernán Leopoldo, Bayas Machado Juan Carlos	2017	European Scientific Journal	MK	Actividades lúdicas y motricidad gruesa	S/N	S/Q
2	2CAL-MG-BP	Artículo Original Juegos para la motricidad gruesa como parte del desarrollo integral de los niños en sexto año de vida	Yanin Rodríguez Pérez, Natividad Sánchez Pérez, Francisco F. Porto López	2019	Acción	Cuba	Actividades lúdicas y motricidad gruesa	LATINDEX	S/Q
3	3CAL-MG-BP	Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down	Angel Anibal Sailema, Marcelo Sailema Torres, Patricia del Rocío Amores Guevara, Lourdes Elizabeth Navas Franco, Victor Amable Mallqui Quisintuña, Edgardo Romero Frómata	2017	Revista cubana de investigaciones biomédicas	Cuba	Actividades lúdicas y motricidad gruesa	SCOPUS	Q4
4	4CAL-MG-BP	Mejora de las habilidades motrices gruesas mediante la actividad física de base cinestésica y contemporánea en la enseñanza inicial	Elizabeth Ivonne Navarro Rambay, Zila Saron Zambrano Cedeño	2021	Ciencia y Educación	Ecuador	Actividades lúdicas y motricidad gruesa	S/N	S/Q
5	5CCG-MS-BP	The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: A preliminary study.	Gipit, M. A., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosmi, N. A., & Maliki, A. B. H. M.	2017	Malaysian Journal of Movement, Health & Exercise	Malasia	Children's game and motor skills	S/N	S/Q
6	6CCG-MS-BP	Application of Traditional Games: How Does It Affect the Children's Fundamental Motor Skills?.	Festiawan, R.	2020	Jurnal Mensana	Indonesia	Children's game and motor skills	S/N	S/Q
7	7CAL-MG-BP	Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años.	Bonilla, J. A. M., Ortiz, P. G. O., Zapata, E. G., & Zúñiga, A. V. C	2018	Revista Ciencia digital	Ecuador	Motricidad gruesa	LATINDEX	S/Q

Matriz Selección Artículos Potenciales – Google Académico

CI	CÓDIGO P	NOMBRE DEL ARTÍCULO	AUTORES	AÑO	REVISTA	PAÍS	PALABRA CLAVE	INDEXACIÓN	QUARTIL
1	1RAL-MG	IMPACTO DE ACTIVIDADES LUDICAS NO COMPETITIVAS SOBRE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN NIÑOS Y NIÑAS PRE ESCOLARES	Fritz Andrade, José, Vargas Vitoria, Rodrigo	2013	Revista Ciencias de la Actividad Física	Chile	Actividad lúdica	LATINDEX	S/Q
2	2RJI-MI	NIVEL DE DESARROLLO MOTOR GRUESO EN PREESCOLARES DE MEXICO SIN PROFESORES DE EDUCACION FISICA	Maria Bermudez, Felipe Poblete, Antonio Pineda, Nohemi Castro	2018	Revista Ciencias de la Actividad Física	Chile	Motricidad Infantil	LATINDEX	S/Q
3	3RJI-MI	DESARROLLO MOTOR EN ESCOLARES CON DIFERENTES APRESTOS FORMATIVOS MOTRICES	Miguel Leiva, Christian Alvarado, Rodrigo Alvarado,	2015	Revista Ciencias de la Actividad Física	Chile	Motricidad Infantil	LATINDEX	S/Q
4	4RJI-MI	EFFECTOS EN EL DESARROLLO MOTOR DE UN PROGRAMA DE ESTIMULACION DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS EN ESCOLARES DE 5º AÑO BASICO DE COLEGIOS PARTICULARES SUBVENCIONADOS DEL GRAN CONCEPCION	Luna Villouta, Pablo; Aravena Muñoz, Juan; Contreras Huerta, Daniel Joaquin; Fabres Cofré, Christopher; Faundez Peña, Felipe	2016	Revista Ciencias de la Actividad Física	Chile	Juego infantil y Motricidad infantil	LATINDEX	S/Q

Matriz Selección Artículos Potenciales – Redalyc

CI	CÓDIGO P	NOMBRE DEL ARTÍCULO	AUTORES	AÑO	REVISTA	PAÍS	PALABRA CLAVE	INDEXACIÓN	QUARTIL
1	1SAL-MG-BP	Efecto de una intervención motriz basada en el método de descubrimiento guiado sobre los patrones básicos de movimiento de un niño de 9 años: estudio de caso	María Morera-Castro; Rita Arguedas-Viquez ; Stephmie Brabenec-Aguilar	2020	MH Salud, Revista en ciencias del movimiento humano y salud	Costa Rica	Actividad lúdica - motricidad Gruesa	Scopus	Q4
2	2SCG-MS-BP	Guided play and free play in an enriched environment: Impact on motor development	Miriam Stock PalmaBeatriz Oliveira PereiraNadia Cristina Valentini	2014	Motriz: Revista de Educação Física	Brasil	Gross motor	SciELO	Q4

Matriz Selección Artículos Potenciales – SciELO

CI	CÓDIGO P	NOMBRE DEL ARTÍCULO	AUTORES	AÑO	REVISTA	PAÍS	PALABRA CLAVE	INDEXACIÓN	QUARTIL
1	1DAL-MG-BP	La lógica interna en Los Juegos de niños (1560) de Peter Brueghel. [Internal motricity logic in Children's Games (1560) by Peter Brueghel].	Irene Andújar, Jordi Brasó i Rius	2017	RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte	España	Actividades lúdicas y motricidad gruesa	Scopus	Q3
2	2DJI-MI-BP	Juegos tradicionales para potenciar las habilidades motrices básicas del balonmano	Eusebia Isacc Noa, Yanelis Cobas Ortiz, Tatiana Lobaina Capdezuñer	2021	Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte	España	Juego y Motricidad	Dialnet	S/Q
3	3DJI-MI-BP	Sistema de juegos predeportivos para desarrollar habilidades motrices del Fútbol en alumnos de cuarto grado (original)	Héctor Moreno Leyva, Pedro Gallardo Rodríguez	2018	Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma	CUBA	Juego y Motricidad	Dialnet	S/Q
4	4DAL-MI-BP	Beneficios de las actividades recreativas y su relación con el desempeño motor	Judith Jiménez Díaz, María Morera Castro, Karla Chaves Castro	2016	EmásF: revista digital de educación física	España	Actividades lúdicas y motricidad gruesa	Latindex	S/Q
5	5DJI-MI-BP	La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro	Pere Lavega Burgués, Vicente Navarro Adelantado	2015	Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte	España	Juego y Motricidad	Latindex	Q3
6	6DJI-MI-BP	Juegos para el desarrollo de las Habilidades Motrices Deportivas (original)	Mercedes Lourdes Pérez Izmagá, Yoany Navarro Andreu, Mavis Standard García	2011	Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma	CUBA	Juego y Motricidad	Dialnet	S/Q
7	7DCJ-MI-BP	Medio de enseñanza para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de sexto año de vida	César Peraza Zamora, Carlos Alberto Morales Romero, María de Lourdes Rodríguez Pérez, Marisel Eulalia Pedroso Paula	2020	PODIUM: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física	CUBA	MOTRICIDAD INFANTIL	Dialnet	S/Q
8	8DCH-MS-BP	Diary of games. Psychomotor stimulation	C.M Díaz Sáez, Arturo Díaz Suárez	2020	Education, Sport, Health and Physical Activity (ESHPA): International Journal	España	CHILDREN GAMES	Dialnet	S/Q
9	9DCH-MS-BP	The influence of Challenge and non-Challenge Games on the Motor Skills development of Children	Shahrzad Hosseinirokh, Shahab Parvinpour, Abbas Bahram	2018	Revista Publicando	ECUADOR	MOTOR SKILLS	Latindex	S/Q

Matriz Selección Artículos Potenciales – Dialnet

CI	CÓDIGO P	NOMBRE DEL ARTÍCULO	AUTORES	AÑO	REVISTA	PAÍS	PALABRA CLAVE	INDEXACIÓN	QUARTIL
1	1RLA-GM	Estimating motor competence through motor games	Miguel Pic1, Pere Lavega-Burgués2	2019	Revista internacional de ciencias del deporte	España	Ludic Activity and Gross Motor	Scopus	Q3
2	2RCG-MS	Impacto de los juegos nacionales al aire libre de Shor sobre la formación de habilidades motoras en escolares	M. A. Tokmasheva, A. A. Ilyin, L. V. Kapilevich	2019	Science for Education Today	RUSIA	MOTOR SKILL	Scopus	S/Q

Matriz Selección Artículos Potenciales – Scopus

CI	CÓDIGO P	NOMBRE DEL ARTÍCULO	AUTORES	AÑO	REVISTA	PAÍS	PALABRA CLAVE	INDEXACIÓN	QUARTIL
1	1TCG-MS-BP	Mastery and exercise play interventions: motor skill development and verbal recall of children with and without disabilities	Nadia Cristina Valentini, Licia Pierosan, Mary E. Rudisill & Peter A. Hastie	2016	Physical Education & Sport Pedagogy	Australia	Motor skills	Scopus	Q1

Matriz Selección Artículos Potenciales – Tylor& Francis