



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN
VISOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Autor/es:

LIC. KELLY NICOLE SIMBAÑA VEGA

LIC. MARGOTH ISABEL USIÑA ZULCA

Tutora:

Ph.D. MA. FERNANDA CHIRIBOGA POSLIGUA

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a Dios por regalarme la vida, a mis padres, cuyo amor, apoyo y sacrificio han sido mi mayor inspiración y motivación. A mis hermanos por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. A mis profesores y mentores, por su invaluable guía y conocimiento que han enriquecido mi camino académico.

Margoth Isabel Usiña Zulca

Dedico esta tesis a Dios, por ser mi guía y fuente de fortaleza en cada desafío. A mis padres, cuyo amor incondicional y apoyo inquebrantable han sido el pilar fundamental de este logro. A mi familia, que ha estado a mi lado con aliento y confianza constante, haciéndome sentir siempre respaldado. A mis amigos, por su comprensión y por hacer que este viaje fuera más llevadero con su compañía y ánimo. A mis docentes, cuya sabiduría y dedicación han dejado una huella indeleble en mi formación académica. Sin cada uno de ustedes, este sueño no habría sido posible. Mi más sincero agradecimiento a todos por ser parte esencial de este camino.

Kelly Nicole Simbaña Vega



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mis padres, cuyo amor incondicional y apoyo constante han sido fundamentales en cada etapa de mi vida. Sin su fe en mí y sus innumerables sacrificios, este logro no habría sido posible. A mis profesores y mentores, agradezco sus enseñanzas y consejos que han moldeado mi desarrollo académico y profesional. Finalmente, agradezco a Universidad Bolivariana del Ecuador, por brindarme la oportunidad de realizar mis estudios y por los recursos puestos a mi disposición.

Margoth Isabel Usiña Zulca

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la culminación de esta tesis. En primer lugar, a Dios, por brindarme la fortaleza y la guía necesaria en cada etapa de este desafiante proceso. A mis padres, por su amor incondicional, sacrificio y apoyo constante, que me han permitido alcanzar este importante logro. A mi familia, por su paciencia, comprensión y aliento continuo, que ha sido un pilar fundamental en este viaje. A mis amigos, quienes con su compañía y motivación hicieron que el camino fuera más llevadero. A mis profesores, cuyo conocimiento, orientación y compromiso fueron cruciales para mi desarrollo académico y personal. Finalmente, a todas las personas que, de alguna manera, contribuyeron con su apoyo y fe en mí. Este logro es fruto de un esfuerzo compartido, y a cada uno de ustedes le debo mi más sincero agradecimiento.

Kelly Nicole Simbaña Vega



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

RESUMEN

Basado en la investigación realizada en la Unidad Educativa Erwin Schordinguer en la provincia de Pichincha, parroquia de Tumbaco, este estudio tuvo como objetivo explorar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación visomotriz en estudiantes de primer año de educación básica. La investigación identificó desafíos significativos en esta área al inicio de la educación primaria, destacando deficiencias en habilidades motoras finas cruciales para tareas académicas posteriores. A través de un enfoque mixto, combinando entrevistas cualitativas y evaluaciones cuantitativas, el estudio examinó tanto las percepciones de los educadores como los resultados de desarrollo real en los niños. Los hallazgos clave subrayaron la influencia positiva de actividades lúdicas estructuradas en la mejora de habilidades visomotoras, especialmente en tareas que requieren coordinación visual y motora. El estudio recomendó la integración de un guía metodológico destinado a apoyar a los educadores en la implementación de estrategias lúdicas efectivas dentro del currículo para fomentar el desarrollo infantil temprano. En última instancia, esta investigación destaca la importancia de la intervención temprana a través de enfoques pedagógicos específicos para mitigar los desafíos en la coordinación visomotriz, asegurando así una base sólida para futuros logros académicos.

Palabras clave: Coordinación visomotriz, lúdica, desarrollo infantil, educación básica, intervención educativa



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

Based on the research conducted at the Erwin Schordinguer Educational Unit in Pichincha province, Tumbaco parish, this study aimed to explore the impact of playful activities on visuomotor coordination development among first-grade students. The research identified significant challenges in this area upon entry to primary education, highlighting deficiencies in fine motor skills crucial for subsequent academic tasks. Through a mixed-methods approach, combining qualitative interviews and quantitative assessments, the study examined both the perceptions of educators and the actual developmental outcomes in children. Key findings underscored the positive influence of structured playful activities on enhancing visuomotor skills, particularly in tasks requiring visual and motor coordination. The study recommended the integration of a methodological manual designed to support educators in implementing effective playful strategies within the curriculum to foster early childhood development. Ultimately, this research underscores the importance of early intervention through targeted pedagogical approaches to mitigate challenges in visuomotor coordination, ensuring a solid foundation for future academic achievements.

Keywords: Visuomotor coordination, playful, child development, basic education, educational intervention



La Universidad para todos



ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema.....	2
Líneas de investigación	3
Precisión del Tema	4
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Preguntas Científicas	4
Declaración de las Variables.....	4
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).....	5
Métodos teóricos.....	5
Métodos empíricos.....	6
Método matemático	6
Declaración de la población y muestra.....	7
Declaración del tipo de investigación.....	7
Principales aportes.....	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	9
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación)	9
1. CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	11
1.1 Antecedentes	11
1.2 Marco legal	13





1.3	Actividades pedagógicas.....	14
1.4	Importancia de las actividades lúdicas en el contexto de Primero de Básica	15
1.4.1	Juegos.....	15
1.5	Estrategias basadas en la lúdica	16
1.5.1	Tipos de juegos.....	17
1.6	Actividades lúdicas.....	18
1.6.1	Arte	19
1.6.2	Experiencias sensoriales	20
1.6.3	Motricidad	21
1.6.4	Actividades al aire libre	22
1.7	Enfoques didácticos que se sustentan en las actividades lúdicas	22
1.7.1	Metodología de Reggio Emilia.....	22
1.7.2	Metodología de Pickler	24
1.7.3	Metodología de Montessori.....	24
1.7.4	Metodología de Waldorf	25
1.8	Destrezas que desarrolla las actividades lúdicas	25
1.9	Coordinación visomotriz.....	27
1.10	Funciones que desarrolla la coordinación.....	28
1.11	Enfoques didácticos que se sustentan en la coordinación visomotriz	29
1.11.1	Teoría de la integración sensoriomotora.....	29
1.11.2	Teoría del aprendizaje motor.....	29
1.11.3	Habilidades motrices finas movimientos motores.....	30
1.11.4	Desarrollo de la motricidad fina	31



1.11.5	Coordinación	32
1.11.6	Percepción visual	33
1.11.7	Memoria visual	34
1.11.8	Visión y tecnología	35
2	CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	37
2.1	Conceptualización y operacionalización de variables	37
2.2	Enfoque de investigación	39
2.3	Alcance de investigación	40
2.4	Tipo de investigación	41
2.5	Métodos empleados	42
2.6	Instrumentos seleccionados	43
2.7	Población y muestra	43
2.8	Proceso de investigación	44
2.9	Alfa de Cronbach	45
2.10	Presentación de resultados	46
2.10.1	Guía de observación Pre-test	47
2.10.2	Análisis entre el pre-test y el post-test	49
2.10.3	Conclusiones del diagnóstico	52
3	CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	53
3.1	Presentación	53
3.2	Propósitos u objetivos generales y específicos	53
3.2.1	Objetivo General	53



3.2.2	Objetivos Específicos	53
3.3	Justificación	54
3.4	Fundamentación	55
3.5	Guía metodológica.....	56
3.5.1	Caracterización de la Guía Metodológica.....	57
3.5.2	Descripción de la Guía Metodológica	58
3.5.3	Estructura de la Guía Metodológica	59
3.6	Impacto	64
3.7	Resultados de la Validación de Expertos: Guía Metodológica:	65
4	CONCLUSIONES	74
5	RECOMENDACIONES.....	75
6	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
7	ANEXOS	86



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de juegos según autores.....	18
Tabla 2. Características de las actividades lúdicas	19
Tabla 3. Evolución de los 0 meses a los 5 años en los movimientos finos	32
Tabla 4. Desarrollo de la memoria visual por edades	35
Tabla 5. Operacionalización de variables.....	38
Tabla 6. Resumen Pre-test.....	47
Tabla 7. Rúbrica de evaluación de actividades lúdicas de coordinación visomotriz.....	63



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fotografía actividad 1, Arcoíris de dedos	62
Figura 2. Resultado final de la validación por los expertos	71





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Guía de observación	86
Anexo 2. Formato para evaluar el contenido de la guía de observación	93
Anexo 3. Entrevista	97
Anexo 4. Formato para evaluar el contenido de la entrevista	100
Anexo 5. Encuesta a Padres	104
Anexo 6 Formato para evaluar el contenido de la encuesta a Padres	109
Anexo 7. Guía de Observación de prueba piloto.....	113
Anexo 8. Evidencia Gráfica de la prueba piloto	118
Anexo 9. Resultados de las entrevistas	124
Anexo 10. Encuesta a padres de familia	127
Anexo 11. Guía de observación Pos-test	138
Anexo 12. Evidencia grafica de la pre y post guía de observación	147
Anexo 13. Validación de la propuesta	150
Anexo 14. Guía metodológica de actividades Lúdicas	156



INTRODUCCIÓN

La coordinación visomotriz es la habilidad que involucra la integración entre la percepción visual y la respuesta motora, permitiendo acciones precisas y coordinadas. En el contexto de los procesos lectoescritores, esta habilidad cobra una importancia fundamental, ya que implica la capacidad de seguir visualmente líneas de texto, controlar el movimiento de la mano al escribir y coordinar la visión con la acción de escribir o leer (Ramírez et al., 2020). Una coordinación visomotriz deficiente puede afectar significativamente el rendimiento en la lectura y escritura, dificultando la comprensión, la fluidez y la precisión en estas habilidades fundamentales para el aprendizaje.

Para asegurar una adecuada coordinación visomotriz en el ámbito pedagógico, los docentes juegan un papel crucial, por tal razón es esencial que estos comprendan los procesos implicados en esta coordinación y estén capacitados para identificar posibles dificultades en sus estudiantes. Esto implica no solo brindar actividades y ejercicios que promuevan el desarrollo de esta habilidad, sino también adaptar las estrategias de enseñanza según las necesidades individuales de cada alumno.

El presente estudio de investigación surge de la observación detallada de los procesos de aprendizaje de niños de 5 a 6 años en el primer grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Erwin Schordinguer, evidenciando falencias en aspectos como la coordinación ojo-mano, el equilibrio, la tonicidad, la ubicación espacio-temporal, el esquema corporal y los desplazamientos. Estas deficiencias a largo plazo conllevan a problemas emocionales, cognitivos y sociales en los infantes. Antes del ingreso a primero de básica se busca primordialmente promover el bienestar social de los niños mediante diversas actividades lúdicas, con el propósito de ofrecerles experiencias significativas que contribuyan a un desarrollo integral óptimo en un entorno sano y seguro.





Cuando existen problemas visomotrices dentro del aula es común observar ciertas manifestaciones como dificultad para seguir instrucciones que implique acciones que requieran coordinación entre la visión y el movimiento, como recortar tijeras o dibujar etc. De esta forma se identifican carencias en la preparación de los niños que afectan su habilidad para cumplir con los indicadores relacionados a la motricidad fina esperados para su etapa evolutiva. Es evidente que existe un déficit en el desarrollo de la coordinación visomotriz, lo que implica que se debe detectar estas falencias tempranamente y brindar una intervención pedagógica adecuada para desarrollar y fortalecer las habilidades visomotoras que son cruciales para sus futuros aprendizajes académicos, especialmente en la escritura de números y letras. Ante esta situación, es imperativo encontrar soluciones que permitan a los niños adquirir habilidades y destrezas de manera adecuada, particularmente en la coordinación visomotriz.

Por consiguiente, se propone seleccionar estrategias con un enfoque lúdico, con el objetivo de que los niños puedan experimentar aprendizajes de manera vivencial y no enfrenten dificultades en la adquisición de habilidades lectoescritoras en el futuro. Se argumenta la necesidad de utilizar actividades lúdicas para el desarrollo visomotriz en los niños, ya que estas acciones fortalecen de manera armónica las capacidades individuales motrices, el equilibrio personal y las habilidades sociales, integrando la adquisición de aprendizajes significativos.

Planteamiento del problema.

En la actualidad, en el primer año de educación básica se evidencian desafíos significativos, especialmente en lo que concierne a la coordinación visomotriz. Cada vez es más frecuente observar un aumento en el porcentaje de niños que presentan dificultades en la escritura, así como en la ejecución de movimientos gráficos básicos, tales como trazos rectos, curvos y circulares. Estos movimientos son fundamentales para el desarrollo de habilidades lectoescritoras y artísticas en etapas posteriores del proceso educativo.

Es esencial destacar que los niños aprenden de manera efectiva a través del juego. Sin embargo, durante el tiempo previo a ingresar al primer año de educación básica, muchos de ellos





no reciben la estimulación adecuada ni la práctica suficiente de actividades lúdicas que fomenten la coordinación visomotriz. Esta falta de preparación incide directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que afecta la capacidad del niño para comprender y ejecutar tareas relacionadas con la escritura y otras actividades académicas.

De este modo, se evidencia una desconexión entre las necesidades de desarrollo de los niños y las prácticas educativas implementadas antes de ingresar al primer año de educación básica. La ausencia de un enfoque pedagógico que integre de manera efectiva actividades lúdicas para fortalecer la coordinación visomotriz deja a los niños en desventaja al enfrentarse a los desafíos del proceso educativo. Esta situación no solo limita su capacidad de aprendizaje en el presente, sino que también puede generar dificultades adicionales en niveles educativos subsiguientes si no se aborda de manera adecuada y temprana. El presente proyecto de investigación busca encontrar una serie de alternativas adecuadas en el entorno educativo del niño, para prevenir dificultad en la escritura como es la torpeza en actividades ojo-mano, dificultades para realizar una copia de figuras o letras, escritura ilegible, fatiga visual y falta de confianza.

Con todo lo analizado anteriormente se formula la siguiente pregunta:

¿Cómo influyen las actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación visomotriz en los niños de primero año de básica en la Unidad Educativa Erwin Schordinguer en la provincia de Pichincha, parroquia de Tumbaco?

Líneas de investigación

El presente proyecto de investigación tributa a la línea de “Didáctica y Gestión de la Educación” porque a través de la investigación se busca mejorar la práctica didáctica de la Unidad Educativa Erwin Schordinguer





Precisión del Tema

Actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación visomotriz en los niños de primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa Erwin Schordinguer

Objeto de la investigación.

Coordinación viso-motriz en los niños de primer año de básica.

Objetivo general.

Diseñar una guía metodológica para el desarrollo de coordinación visomotriz en niños de 1EGB mediante la aplicación de actividades lúdicas.

Preguntas Científicas

- ¿Determinar cuáles son los sustentos teóricos en que se basa las actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación viso motriz?
- ¿Analizar las características del desarrollo viso motriz de los niños de primer año de básica en la Unidad Educativa Erwin Schordinguer?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo viso motriz de los niños de primer año de básica?
- ¿Cuál será el resultado de elaborar y aplicar la guía metodológica, con actividades lúdicas para la coordinación visomotriz en niños de primer año de básica en la Unidad Educativa Erwin Schordinguer?

Declaración de las Variables

VI: Las actividades lúdicas, para Del Valle et al. (2024) son estrategias pedagógicas que tienen como objetivo potenciar el aprendizaje, Estas actividades se caracterizan por su carácter atractivo y estimulante, orientadas a fomentar una mayor participación y comprensión por parte de los estudiantes. A través de las actividades lúdicas, se busca fomentar el aprendizaje experiencial, la exploración y el descubrimiento, ofreciendo oportunidades para desarrollar habilidades sociales, motoras y de resolución de problemas de manera natural y espontánea





VD: La coordinación visomotriz, Ramírez et al. (2020) la definen como actividades de movimientos controlados, es decir que requieren de mucha precisión, donde se utilizan los procesos óculo manual en forma simultánea (ojo, mano, dedos), como por ejemplo acciones de cortar, pintar, rasgar, pegar, etc. Resaltando la importancia de la precisión y el control en tareas que involucran la coordinación entre la vista y los movimientos manuales.

Objetivos específicos de la investigación.

- Establecer los sustentos teóricos en que se basa las actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación viso motriz
- Determinar el comportamiento histórico de las actividades lúdica para el desarrollo de la coordinación visomotriz.
- Identificar el nivel de desarrollo viso motriz de los niños de primer año de básica.
- Elaborar y aplicar una guía metodológica con actividades lúdicas para el desarrollo viso motriz de los estudiantes de primer año.

Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).

El presente trabajo de investigación para su elaboración utilizará una serie de metodologías, enfoques, alcance que permitirán recoger información idónea para la elaboración del proyecto.

Métodos teóricos

Para Quesada y Medina (2020) comprenden procedimiento empleados en la investigación académica y científica con el propósito de elaborar y analizar teorías, modelos y estructuras conceptuales que abordan fenómenos y relaciones abstractas. Estas herramientas son esenciales para explorar y explicar sistemáticamente la realidad, proporcionando a los investigadores la capacidad de construir un entendimiento sólido y coherente de su área de estudio.





Dentro de este se utiliza el método analítico-sintético para realizar un análisis detallado de los componentes que conforman la coordinación visomotriz en niños de esta edad, incluyendo la descomposición de habilidades específicas, como el seguimiento visual, la precisión en los movimientos y la coordinación entre la vista y la acción. También se utilizará el método inductivo para el análisis e interpretación de los resultados obtenidos a partir de conocimientos previos y observaciones, permitiendo derivar conclusiones basadas en la evidencia empírica recopilada durante el estudio.

Métodos empíricos

Hernández et al. (2021) este método se basa en la en la observación y la experiencia directa de fenómenos naturales o sociales. Este método implica la recolección de datos mediante la experimentación, la observación sistemática o la recopilación de información a través de encuestas o entrevistas. Para realizar el proyecto se basa en la observación directa y la experiencia práctica, para recolectar datos a través de una guía de observación que permita registrar el nivel de desarrollo de la habilidad visomotora y con los resultados obtenidos, se evaluará la validez de la hipótesis inicial y generar conclusiones basadas en la evidencia empírica.

Método matemático

Para González et al. (2023) se entiende como una serie de técnicas que comprenden la formulación matemática de situaciones reales, el minucioso análisis para desarrollar modelos matemáticos, y la síntesis y exposición de los resultados para lograr una comprensión integral.

Para el desarrollo de la investigación se llevó a cabo la determinación de la muestra y la población, utilizando criterios específicos para seleccionar participantes representativos del grupo estudiado. Además, se realizó un análisis porcentual de los datos recolectados para identificar patrones, tendencias y relaciones cuantitativas entre las variables analizadas, proporcionando así una base sólida para la interpretación de los resultados y la formulación de conclusiones.





Declaración de la población y muestra.

La población de estudio se definió con los 20 estudiantes de primer año de Educación Básica y sus 2 respectivos docentes, obteniendo un total de 22 personas.

Declaración del tipo de investigación.

El estudio fue de tipo descriptivo, lo que implica que se enfocó en la observación y la descripción detallada de fenómenos, variables o situaciones específicas sin manipularlas. Este enfoque permitió proporcionar una visión clara y precisa de la relación entre las actividades lúdicas y la coordinación visomotriz en niños de primer año de Educación Básica.

Además, se utiliza un enfoque mixto, lo que significa que combinó tanto elementos cualitativos como cuantitativos en la recopilación y el análisis de datos. Esta combinación permitió obtener una comprensión más completa y profunda de los fenómenos estudiados, al tiempo que facilitó la triangulación de datos y la validación de los resultados.

Asimismo, se llevó a cabo como una investigación de campo, lo que implicó la recolección de datos directamente del entorno natural de los participantes, es decir, en el contexto escolar donde se desarrollan las actividades educativas. Esta aproximación facilitó la observación directa de las interacciones entre las variables estudiadas y proporcionó información relevante y contextualizada.

Por último, se consideró como una investigación bibliográfica, lo que significa que se realizó un exhaustivo análisis y revisión de la literatura existente relacionada con el tema de estudio. Esta revisión bibliográfica sirvió como base teórica y conceptual para fundamentar el estudio, proporcionando una comprensión más amplia del contexto y los conceptos relevantes relacionados con las actividades lúdicas y la coordinación visomotriz en niños de primer año de Educación Básica.





Finalmente, se utiliza el enfoque correlacional para explorar posibles relaciones entre variables relevantes, como la frecuencia de participación en actividades lúdicas y el nivel de desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños. A través de análisis estadísticos, determinando si existe una correlación significativa entre estos factores, lo que proporcionaría información valiosa para entender cómo las actividades lúdicas pueden influir en el desarrollo motor de los niños en edad preescolar.

Principales aportes.

Al potenciar la coordinación visomotriz en los niños, se espera un impacto significativo en la calidad del aprendizaje. Una coordinación visomotriz mejorada no solo facilitará la ejecución de tareas específicas, como la escritura y la lectura, sino que también promoverá una comprensión más profunda y efectiva de los conceptos educativos. Los niños podrán expresarse con mayor precisión y fluidez a través de la escritura, lo que les permitirá comunicar sus ideas de manera más efectiva y participar activamente en actividades académicas. Además, un adecuado desarrollo de la coordinación visomotriz contribuirá a la prevención de problemas lectoescritores en etapas posteriores del proceso educativo, proporcionando una base sólida para el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas.

Asimismo, el óptimo desarrollo de la coordinación visomotriz en los niños brindará beneficios a lo largo de su vida escolar y más allá. La adquisición de habilidades motoras finas y la capacidad para integrar la información visual con la acción motora no solo son fundamentales para el éxito académico, sino que también son habilidades transferibles que pueden aplicarse en diversas áreas de la vida. Al mejorar la coordinación visomotriz desde una edad temprana, se establece una base sólida para el desarrollo de habilidades prácticas, como la resolución de problemas, la creatividad y la destreza manual, que serán valiosas en el ámbito académico y en futuras actividades laborales y sociales. En resumen, el fortalecimiento de la coordinación visomotriz en la infancia es un aporte crucial para el desarrollo integral y el éxito a largo plazo de los niños en su proceso educativo y en su vida adulta.



Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La importancia del proyecto radica en la exploración de la influencia directa que las actividades lúdicas tienen en el desarrollo de la coordinación visomotriz en niños y niñas de primer año de educación básica. Este enfoque investigativo busca comprender cómo estas actividades pueden potenciar habilidades motoras fundamentales en una etapa crucial del desarrollo infantil, lo que podría impactar significativamente en su rendimiento académico y bienestar general.

La necesidad social de este proyecto es evidente, ya que se centra en la creación de una propuesta metodológica que aborde de manera específica y efectiva el desarrollo de la coordinación visomotriz a través de actividades lúdicas. Ante el creciente reconocimiento de la importancia de la educación integral en la primera infancia, esta propuesta podría contribuir significativamente a mejorar la calidad de la educación ofrecida en el nivel inicial, asegurando un enfoque más holístico y centrado en las necesidades individuales de los niños.

La novedad de este enfoque radica en la provisión de herramientas prácticas para los docentes, quienes podrán contar con una variedad de actividades lúdicas diseñadas específicamente para mejorar la coordinación visomotriz en sus estudiantes. Esta perspectiva innovadora ofrece a los educadores una nueva forma de abordar el desarrollo de habilidades motoras en el aula, promoviendo la integración de la diversión y el aprendizaje de manera efectiva. Además, esta propuesta se alinea con las tendencias actuales en educación, que buscan incorporar enfoques más dinámicos y participativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación)

El presente trabajo de investigación consta de 3 capítulos. En el primer capítulo de la tesis, se realiza una exhaustiva recopilación y presentación de información relevante sobre las dos variables de estudio: las actividades lúdicas y la coordinación visomotriz. Se exploran teorías y



fundamentos que respaldan la relación entre estas variables, así como su importancia en el desarrollo infantil y en el ámbito educativo. Este capítulo sienta las bases teóricas necesarias para comprender el contexto y la relevancia del estudio.

El segundo capítulo se dedica a establecer el marco metodológico del estudio y a presentar los resultados del diagnóstico inicial realizado. Aquí se describe detalladamente la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación, incluyendo la selección de la muestra, los instrumentos de recolección de datos y los procedimientos empleados. Asimismo, se exponen los hallazgos obtenidos a partir del diagnóstico inicial, que proporcionan información crucial sobre el estado actual de las variables de estudio en la población objetivo.

En el tercer capítulo, se presentan los resultados y análisis de la propuesta desarrollada a partir de los datos recopilados. Se detallan las actividades lúdicas diseñadas para mejorar la coordinación visomotriz en los niños de primer año de educación básica, así como los resultados obtenidos tras su implementación. Se realiza un análisis exhaustivo de estos resultados, destacando los logros alcanzados y las áreas de mejora identificadas a lo largo del proceso.

Finalmente, en el último capítulo de la tesis, se exponen las conclusiones derivadas del estudio y se ofrecen recomendaciones pertinentes. Se sintetizan los hallazgos más relevantes y se relacionan con los objetivos planteados inicialmente. Además, se proponen sugerencias para futuras investigaciones y para la aplicación práctica de los resultados obtenidos, con el objetivo de contribuir al desarrollo y mejora continua en el ámbito educativo.

1. CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

Para la elaboración del presente trabajo de investigación es necesario el análisis de distintos estudios de fuentes confiables, que ayuden a la comprensión del problema de estudio, así estos trabajos de investigación son:

En la Universidad César Vallejo, se encontró el trabajo de Chaupis (2019) con el tema “Coordinación visomotriz para niños de 5 años de una institución de educación” realizado en la ciudad de Trujillo, Perú, con el objetivo de determinar el nivel de coordinación visomotriz en estudiantes de cinco años, a través de un enfoque cuantitativo, el estudio se configuró como básico y descriptivo, con un diseño no experimental. Para la recolección de datos, se empleó una lista de cotejo con 21 ítems y tres dimensiones, con una población y muestra de 30 estudiantes. Los resultados indicaron que el 63,3% de los niños presentaron un nivel muy adecuado de coordinación visomotriz, con 17 (56,7%) demostrando un nivel muy adecuado en la dimensión de comunicación visual, 14 (46,7%) en procesamiento visual y 16 (53,3%) en percepción espacial. En conclusión, se determinó que los niños exhibieron un nivel muy adecuado de coordinación visomotriz y sus dimensiones, lo que sugiere un desarrollo satisfactorio en estas habilidades en este grupo específico a través de estrategias diversas en juegos lúdicos y sesiones enteras en clases para el mejoramiento del procesamiento visual en los alumnos.

Otro antecedente internacional es el encontrado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador del autor Parra (2020) con el tema “Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa en niños” en la ciudad de Barinas, Venezuela, que tuvo como objetivo implementar la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje para facilitar el proceso de transición de los niños y niñas de inicial a primer grado de primaria. Desde el paradigma socio-crítico y utilizando el método de investigación acción, la investigación contó con la participación de cuatro docentes: dos de educación inicial y dos de primaria.



Las técnicas de recolección de información empleadas fueron entrevistas en profundidad, con el registro de notas de campo. Para la interpretación de los datos se utilizaron técnicas de categorización, triangulación y teorización. Los hallazgos revelaron una carencia de actividades recreativas que facilitarían la adaptación de los estudiantes al nuevo entorno de aprendizaje en primer grado. Como reflexión final, se subrayó la necesidad de introducir cambios mediante actividades lúdicas en la práctica docente para integrar no solo los aspectos cognitivos, corporales y motrices, sino también las relaciones con el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes se sientan libres de temores, incertidumbres y ansiedades, lo que facilita su incorporación en la educación primaria.

En la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, se encontró el trabajo de Fais et al. (2023) con el tema “Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria” los autores observaron la necesidad de estudiar como las actividades lúdicas se relacionan con la enseñanza en los estudiantes, planteando como objetivo evaluar la coordinación motriz de los estudiantes de 1ro A del Centro Educativo Emilio Prud. La metodología utilizada fue de paradigma cualitativo, de tipo etnográfica en una muestra de 22 estudiantes. Los resultados revelan que existe debilidad en la coordinación motriz de los estudiantes durante actividades como saltar conos y realizar carreras en zigzag. Hubo dificultades en la coordinación viso-motora al lanzar pelotas y golpear balones de fútbol. Se propusieron actividades lúdicas, juegos cantados y tradicionales para mejorar estas habilidades, destacando la necesidad de prácticas periódicas para corregir errores y optimizar la coordinación motriz.

A nivel nacional, en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se encontró el trabajo de López (2022) con el tema “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial” con el objetivo de determinar la importancia de las actividades lúdicas y como estas ayudan a desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 4 años de edad en la Unidad Educativa Santa Rosa, en la ciudad de Ambato. La metodología empleada sigue un enfoque cuantitativo cuasiexperimental, con un diseño descriptivo correlacional y una muestra de 24 estudiantes en el grupo de control y 25 en el grupo experimental. Se aplicaron pruebas de



normalidad para determinar el tipo de análisis estadístico a utilizar, optando por pruebas no paramétricas para la comprobación de hipótesis. Los resultados más destacados indican una mejora significativa en la motricidad fina de los niños del grupo experimental, pasando de un nivel iniciado a adquirido, lo que sugiere que las actividades lúdicas tienen una influencia positiva en su desarrollo.

Finalmente en la Universidad Técnica de Cotopaxi, se encontró el trabajo de investigación de Bustillos (2022) con el tema “Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de 5 a 6 años de edad”, como objetivo se propuso establecer estrategias lúdicas que ayuden a favorecer el desarrollo psicomotriz de los estudiantes, mediante un enfoque cualitativo y un diseño transversal, se identificaron causas como la falta de conocimientos del docente en estrategias integrales de enseñanza y el subutilizado uso de recursos didácticos y tecnológicos. Dentro de los resultados se diseñó una propuesta de estrategias lúdicas, presentándola como una herramienta para apoyar a los docentes en la motivación y el desarrollo de la motricidad gruesa, fina y la expresión corporal en niños de cinco y seis años, fomentando la interacción a través del juego. Así, se subraya la importancia de estas estrategias lúdicas como valiosas herramientas para el desarrollo psicomotriz de los niños en edad preescolar.

1.2 Marco legal

El enfoque lúdico en los niños es una estrategia pedagógica que reconoce al juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral, este se alinea con las normativas del Sistema Nacional de Educación, tal como lo establece la Constitución del Ecuador (2018) en su artículo 343: “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura, teniendo como sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente, integrando una visión intercultural acorde con la diversidad cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”. Que busca el

desarrollo integral de capacidades individuales y colectivas de la población, en un marco inclusivo y respetuoso de la diversidad cultural y lingüística del país. La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 2, literal w): “Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.”

1.3 Actividades pedagógicas

En el contexto de la educación y el desarrollo cognitivo, las actividades desempeñan un papel fundamental en el fomento del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la adquisición de habilidades conceptuales. Alonso (2021) menciona que el desarrollo de actividades de manera específica para abordar objetivos educativos, pueden variar desde simples ejercicios de memoria hasta proyectos complejos que requieren análisis y síntesis de información. A través de la participación activa en estas actividades, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar conceptos, aplicar conocimientos y desarrollar su capacidad para pensar de manera creativa y analítica.

Uno de los beneficios clave de las actividades en el contexto educativo es su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje. Al participar en actividades que requieren su participación activa y reflexiva, los estudiantes se vuelven más comprometidos con el material de estudio y están más motivados para aprender. Además, las actividades bien diseñadas pueden ayudar a los estudiantes a internalizar conceptos y habilidades, lo que les permite transferir lo que han aprendido a nuevas situaciones y contextos (Angulo et al., 2020).

1.4 Importancia de las actividades lúdicas en el contexto de Primero de Básica

Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. Miranda et al. (2023) señalan que, desde una perspectiva pedagógica, estas actividades proporcionan un entorno propicio para el aprendizaje significativo, fomentando la exploración, la experimentación y la creatividad. Al participar en juegos y actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras de manera holística.

Facilitan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales esenciales para la vida en comunidad. A través del juego cooperativo y la interacción con sus pares, los niños aprenden a comunicarse, a trabajar en equipo, a resolver conflictos y a desarrollar empatía. Estas habilidades son fundamentales para establecer relaciones saludables y para adaptarse a diferentes contextos sociales a lo largo de su vida. Asimismo, el juego proporciona un espacio seguro para que los niños exploren y expresen sus emociones, desarrollando así su inteligencia emocional y su autoconciencia (Peredes, 2020).

A través del juego activo y el movimiento, los niños desarrollan habilidades motoras gruesas y finas, coordinación, equilibrio y fuerza muscular. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo físico saludable, así como para el éxito en actividades cotidianas y en el aprendizaje académico. Además, el juego al aire libre y las actividades físicas contribuyen a la salud y el bienestar general de los niños, promoviendo hábitos de vida activa y saludable desde una edad temprana (Aldea, 2020). De esta forma, las actividades lúdicas son un componente esencial de un enfoque educativo centrado en el niño, que promueve un desarrollo integral y equilibrado en todas las áreas de su vida.

1.4.1 Juegos

Los juegos no solo son una fuente de diversión y entretenimiento, sino que también pueden ser herramientas pedagógicas valiosas para fomentar habilidades cognitivas, sociales y

emocionales. Al participar en juegos, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar conceptos, practicar habilidades y colaborar con sus compañeros de una manera activa y comprometida (Párraga et al., 2021).

Benítez (2019) lo define como una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varía a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo”, propia de la infancia. Pero no es así, el juego es de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

Alvear et al. (2023) mencionan que los juegos en el ámbito educativo tienen la capacidad de involucrar a los estudiantes de manera efectiva, despertando su interés y motivación hacia el aprendizaje, mientras proporcionan un ambiente libre de presiones que les permite explorar nuevas ideas sin miedo al fracaso. Además, fomentan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, ya que, al participar en juegos de equipo, los estudiantes aprenden a comunicarse de manera efectiva, trabajar en colaboración y resolver conflictos de forma constructiva (pp. 71-72).

En base a lo anterior el juego es de gran importancia en el desarrollo del niño ya que es un método donde el niño podrá interactuar y tener experiencias significativas con el mundo exterior. Para (Viciano y Conde 2020 p.83) definen el juego como un medio de expresión y comunicación en el cual los niños desarrollan sus dimensiones motoras, cognitivas y afectivas; siendo este un elemento clave para el desarrollo para el desarrollo de las relaciones interpersonales de los niños. (Conde, 2020)

1.5 Estrategias basadas en la lúdica

Las estrategias basadas en la lúdica son fundamentales en el ámbito educativo por su capacidad para promover un aprendizaje significativo y motivador. Al integrar el juego y actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se crea un entorno dinámico y participativo que

estimula la curiosidad, la creatividad y la exploración en los estudiantes. Estas estrategias no solo fomentan el desarrollo cognitivo, sino que también fortalecen habilidades sociales, emocionales y motoras, contribuyendo así a un crecimiento integral de los alumnos (Salazar & Loor, 2022).

Román y Vega (2018) mencionan una serie de estrategias basadas en la lúdica, estas incluyen:

- **Juegos de roles:** Permite a los estudiantes experimentar diferentes roles y situaciones, fomentando la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo.
- **Aprendizaje cooperativo:** Proporciona oportunidades para que los estudiantes colaboren entre sí en la resolución de problemas y la realización de actividades, promoviendo la participación activa y el intercambio de ideas.
- **Utilización de materiales manipulativos:** Incorpora objetos tangibles y manipulables en las actividades de aprendizaje, facilitando la comprensión de conceptos abstractos y promoviendo el desarrollo de habilidades motoras finas.
- **Juegos de preguntas y respuestas:** Fomenta la participación y el pensamiento crítico a través de la formulación de preguntas desafiantes y la búsqueda de respuestas, promoviendo así la reflexión y el análisis.
- **Dramatización:** Permite a los estudiantes representar situaciones reales o ficticias, expresando emociones y desarrollando habilidades lingüísticas y comunicativas.

1.5.1 Tipos de juegos

Los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo infantil, ya que no solo proporcionan entretenimiento, sino que también son herramientas importantes para el aprendizaje y la socialización. Desde juegos de movimiento físico hasta juegos de mesa que desafían la mente, la variedad de juegos disponibles ofrece a los niños la oportunidad de explorar diferentes habilidades y aspectos de su entorno. Comprender los diferentes tipos de juegos y sus beneficios específicos es esencial para los educadores y padres que desean fomentar un desarrollo integral en los niños (Cuellar et al., 2018). A continuación, se presenta una tabla que clasifica los tipos de juegos según diferentes autoridades en el campo de la educación infantil.

Tabla 1.

Tipos de juegos según autores

Autor	Tipos de Juegos	Edades para los Juegos
Jean Piaget	Juegos simbólicos, juegos de construcción, juegos de reglas	3-6 años
Lev Vygotsky	Juegos de imitación, juegos colaborativos, juegos de roles	3-7 años
María Montessori	Juegos de manipulación, juegos sensoriales, juegos de asociación	2-6 años
Howard Gardner	Juegos de lógica, juegos musicales, juegos corporales	5-10 años
Erik Erikson	Juegos de confianza, juegos de identidad, juegos de intimidad	1-5 años
Jerome Bruner	Juegos de descubrimiento, juegos de categorización, juegos narrativos	3-8 años
Donald Winnicott	Juegos de objetos, juegos de espacio, juegos de relación	0-6 años

Nota. Adaptado de Cuellar et al. (2018).

1.6 Actividades lúdicas

Candela y Benavides (2020) las definen como aquellas acciones realizadas con el propósito principal de divertirse, entretenerse y disfrutar, tanto individualmente como en grupo. Estas actividades suelen ser voluntarias y no tienen un propósito utilitario inmediato, centrándose más en el disfrute y la recreación que en alcanzar un objetivo específico.

Estas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los individuos, especialmente durante la infancia y la adolescencia. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, experimentan con diferentes roles y situaciones, y desarrollan habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. Además, el juego fomenta la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, ayudando a los niños a aprender de manera activa y significativa (Caballero, 2021).

Tabla 2.

Características de las actividades lúdicas

Característica	Descripción
Voluntariedad	Las actividades lúdicas son voluntarias y se realizan por elección personal.
Diversión	Son elementos centrales de las actividades lúdicas, proporcionando placer y entretenimiento.
Creatividad	Las actividades lúdicas fomentan la creatividad al permitir a los participantes explorar y experimentar libremente.
Interacción social	Muchas actividades lúdicas implican la interacción con otros, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales.
Aprendizaje	Aunque el objetivo principal es divertirse, las actividades lúdicas también pueden proporcionar oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal.

Nota. Adaptado de Muñoz et al. (2016)

Las actividades lúdicas pueden clasificarse de diversas formas, según sus características, propósitos o contextos de realización. Algunas clasificaciones comunes incluyen juegos de mesa, al aire libre, actividades recreativas, juegos de rol, de palabras, de equipo, entre otros. Esta variedad refleja la diversidad de intereses y necesidades de las personas, ofreciendo una amplia gama de opciones para el entretenimiento, el aprendizaje y la socialización (Moyolema, 2018).

1.6.1 Arte

El arte, en su esencia, es una expresión creativa que permite a las personas explorar, experimentar y comunicar emociones, ideas y experiencias de manera visual, auditiva o táctil. Dentro del contexto de las actividades lúdicas, el arte desempeña un papel fundamental al proporcionar una vía para la expresión personal, la imaginación y el juego creativo. A través del arte, los individuos pueden sumergirse en un mundo de colores, formas y texturas, donde tienen la libertad de crear y experimentar sin restricciones, lo que enriquece su experiencia lúdica y contribuye a su desarrollo integral (Garcés, 2021).



Para Torres (2024) es fundamental para promover la creatividad, la imaginación y la autoexpresión. Al participar en actividades artísticas, como dibujar, pintar, modelar, bailar, cantar o actuar, los individuos tienen la oportunidad de explorar sus emociones, desarrollar habilidades motoras y sensoriales, y ampliar su comprensión del mundo que les rodea. Además, el arte fomenta la autoconfianza, la autoestima y el sentido de logro, ya que permite a las personas expresarse de manera única y auténtica, sin temor al juicio o la crítica.

El arte en las actividades lúdicas se caracteriza por su naturaleza inclusiva, diversa y accesible, ya sea a través de la música, la danza, el teatro, la pintura o cualquier otra forma de arte, las actividades lúdicas artísticas ofrecen un espacio seguro y estimulante para la creatividad y la autoexpresión (Ramírez, 2020).

Sus beneficios son numerosos y abarcan aspectos físicos, emocionales, cognitivos y sociales. Desde mejorar la coordinación motora hasta fomentar la empatía y la colaboración, el arte en las actividades lúdicas contribuye al bienestar y al desarrollo integral de las personas de todas las edades (Torres, 2024).

1.6.2 Experiencias sensoriales

Castellanos y Melo (2020) las experiencias sensoriales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo infantil y en el bienestar emocional y mental de las personas de todas las edades. Al participar en actividades lúdicas que involucran los sentidos, los individuos tienen la oportunidad de explorar y experimentar el mundo de manera más profunda y significativa. Estas experiencias no solo estimulan el desarrollo sensorial y motor, sino que también fomentan la creatividad, la imaginación y la conexión emocional con el entorno.

Las experiencias sensoriales van más allá de lo visual y auditivo, involucrando todos los sentidos, incluidos el tacto, el olfato y el gusto, lo que enriquece la experiencia lúdica y promueve un aprendizaje más completo y significativo, en este sentido, las actividades lúdicas sensoriales



ofrecen una oportunidad única para estimular los sentidos, despertar la curiosidad y promover el desarrollo integral de los individuos (Ramos, 2021).

Los beneficios de las experiencias sensoriales en las actividades lúdicas son numerosos y abarcan aspectos físicos, emocionales, cognitivos y sociales, desde mejorar la coordinación motora y el desarrollo sensorial hasta fomentar la relajación y el bienestar emocional, las actividades lúdicas sensoriales ofrecen una amplia gama de beneficios para las personas de todas las edades y habilidades (Castellanos & Melo, 2020).

1.6.3 Motricidad

Según Lev Vygotsky tomado de Rodríguez (2009) enfatiza la importancia de la motricidad en el desarrollo cognitivo, destacando cómo las habilidades motoras influyen en el pensamiento y el aprendizaje.

La motricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los individuos, ya que afecta no solo su capacidad para moverse físicamente, sino también su cognición, emociones y relaciones sociales. A través del desarrollo de habilidades motoras, los individuos adquieren autonomía, confianza en sí mismos y una mayor capacidad para participar en actividades cotidianas y recreativas, la motricidad proporciona la base para el desarrollo de habilidades más complejas, como el pensamiento abstracto, la resolución de problemas y la comunicación efectiva (Garófalo et al., 2017).

En el ámbito físico, una motricidad desarrollada adecuadamente permite a los individuos moverse con facilidad y eficiencia, lo que contribuye a una mejor salud y bienestar general. (Alonso & Pazos, 2020). Desde un punto de vista cognitivo, el desarrollo de habilidades motoras está estrechamente relacionado con el desarrollo del pensamiento lógico, la concentración y la memoria. A nivel emocional, una motricidad bien desarrollada puede aumentar la autoestima, la autoconfianza y la sensación de competencia en los individuos. Finalmente, en el ámbito social,

la motricidad facilita la interacción con los demás y promueve el trabajo en equipo, la colaboración y el juego cooperativo.

1.6.4 Actividades al aire libre

Las actividades al aire libre se refieren a aquellas experiencias recreativas que tienen lugar en entornos naturales, como parques, bosques, playas o jardines. Estas actividades pueden incluir juegos, deportes, exploración de la naturaleza, picnic y otras formas de recreación que permiten a los participantes interactuar con el medio ambiente y disfrutar de la libertad y el espacio que ofrece el aire libre (Jiménez et al., 2017).

La organización Childrem's Museum (2021) menciona que desempeñan un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los niños al ofrecerles oportunidades únicas para explorar, descubrir y aprender en un entorno natural y estimulante. Estas experiencias fomentan la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico al permitir a los niños interactuar directamente con el mundo que les rodea, las actividades al aire libre promueven el desarrollo de habilidades sensoriales, motoras y sociales al proporcionar un entorno rico en estímulos y desafíos, donde los niños pueden experimentar, investigar y resolver problemas de manera activa y participativa.

1.7 Enfoques didácticos que se sustentan en las actividades lúdicas

1.7.1 Metodología de Reggio Emilia

La pedagogía de Regiana fue impulsada por mujeres campesinas las mismas que concluyen construir un sistema educativo en función del aprendizaje basado en la observación y desarrollar la creatividad, según López (2018) “En Reggio tienen gran importancia el espacio y el ambiente como un tercer maestro que motiva e invita a crear y descubrir...” (p.1). La pedagogía Reggiana incentiva el aprendizaje por medio de espacios abiertos que dispongan de materiales lúdicos para que los niños puedan manejar en su proceso de enseñanza-aprendizaje fortaleciendo la mentalidad del estudiante para que se desarrolle mediante la aplicación de actividades lúdicas y otras formas de expresión.



Según López (2018) “concepción del niño como un ser rico en capacidades y potencialidades que construye el conocimiento en relación con el otro” (p.18). La educación generada se logra con el trabajo grupal estimulando las capacidades potenciales de cada niño que influyen en el conocimiento y aprendizaje.

Pezoa y Muñoz (2022) se reconoce al niño como un ser activo, curioso y competente, capaz de construir su conocimiento a través de la exploración, la experimentación y la interacción con su entorno y con los demás. Los educadores en el enfoque Reggio Emilia actúan como facilitadores y guías, observando, escuchando y respondiendo a los intereses y necesidades de los niños, mientras les brindan oportunidades para expresarse a través de una variedad de medios, como el arte, la música, el drama y la construcción.

Otro aspecto esencial de la metodología de Reggio Emilia es su enfoque en el aprendizaje colaborativo y la construcción del conocimiento social. Se valora la interacción entre los niños, así como entre los niños y los adultos, como un medio para construir significado y comprensión. A través del trabajo en grupos pequeños, los niños aprenden a comunicarse, colaborar y resolver problemas juntos, desarrollando habilidades sociales y emocionales vitales para su éxito futuro (Ruiz, 2022).

Así, la metodología de Reggio Emilia representa un enfoque pedagógico transformador que celebra la curiosidad, la creatividad y la capacidad innata de los niños para aprender y crecer. Al priorizar el respeto por la individualidad de cada niño, la colaboración entre pares y el entorno como facilitador del aprendizaje, la metodología de Reggio Emilia ofrece un marco sólido para una educación verdaderamente centrada en el niño, que nutre el desarrollo integral y el potencial único de cada niño.



1.7.2 Metodología de Pickler

Su enfoque se basa en la creencia fundamental de que los bebés y los niños pequeños son seres activos y competentes que tienen la capacidad de autorregularse y desarrollarse de manera autónoma si se les proporciona un entorno seguro y enriquecedor (Rodríguez & Arias, 2020).

Gamboa y Bernal (2020) mencionan que esta metodología se centra en la importancia del cuidado respetuoso y la relación de apego entre el cuidador y el niño como base fundamental para el desarrollo saludable. Pickler abogaba por una atención individualizada y sensible a las necesidades de cada niño, reconociendo la importancia de establecer una conexión emocional segura y establecer rutinas consistentes para promover un sentido de confianza y seguridad en el entorno del niño.

De esta forma, la metodología de Pikler representa un enfoque comprensivo y respetuoso hacia el cuidado y la educación de los niños, que reconoce su capacidad inherente para autorregularse y desarrollarse de manera autónoma. Al priorizar la relación de apego, el cuidado sensible y el movimiento libre, la pedagogía de Pikler ofrece un marco sólido para promover el bienestar y el desarrollo óptimo de los niños desde una edad temprana.

1.7.3 Metodología de Montessori

Su enfoque se fundamenta en la creencia de que cada niño es único, posee un potencial innato para aprender y debe ser respetado como individuo. Esta se caracteriza por su énfasis en el aprendizaje autodirigido y la autonomía del niño. Montessori creía en el papel crucial del ambiente preparado, un espacio cuidadosamente diseñado y equipado con materiales educativos específicamente diseñados para fomentar la exploración, el descubrimiento y la independencia del niño. Los materiales Montessori son sensoriales y manipulativos, lo que permite a los niños aprender a través de la experiencia directa y la experimentación práctica (Hernández et al., 2021).

Un aspecto fundamental de la pedagogía Montessori es el respeto por el ritmo individual de aprendizaje de cada niño y su capacidad para elegir sus propias actividades. En un aula



Montessori, los niños tienen la libertad de seleccionar y trabajar con materiales específicos según sus intereses y habilidades, lo que fomenta la motivación intrínseca y la autoestima. Los educadores Montessori actúan como guías, observando y apoyando el desarrollo del niño mientras le brindan libertad para explorar y descubrir por sí mismo (Barros, 2022).

1.7.4 Metodología de Waldorf

Desarrollada por Rudolf Steiner a principios del siglo XX, la pedagogía Waldorf se destaca por su enfoque holístico, centrado en el desarrollo integral del niño en todas sus dimensiones: física, emocional, cognitiva y espiritual. Este enfoque se basa en la creencia de que cada niño es único y tiene un potencial latente que debe ser cultivado de manera equilibrada y armoniosa.

La pedagogía Waldorf se caracteriza por su énfasis en el juego libre, la imaginación y la creatividad como vehículos principales para el aprendizaje, los niños tienen la oportunidad de participar en actividades artísticas, como el dibujo, la pintura, el modelado y el teatro, que les permiten expresarse libremente y desarrollar sus habilidades creativas, promueven la concentración, la atención plena y la capacidad de resolver problemas de manera creativa (Cobacango & Simbaña, 2023).

Alonso (2017) menciona que un aspecto distintivo de la pedagogía Waldorf es su enfoque en la conexión entre el ser humano y la naturaleza. Los niños pasan mucho tiempo al aire libre, explorando y aprendiendo en entornos naturales, lo que les brinda una apreciación profunda de la belleza y la complejidad del mundo natural e incorpora el ritmo de las estaciones y el ciclo natural del año en su plan de estudios, proporcionando a los niños una comprensión más profunda de la interconexión entre todas las formas de vida.

1.8 Destrezas que desarrolla las actividades lúdicas

Desde una perspectiva educativa, el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también un poderoso vehículo para el aprendizaje. A través de diversas actividades lúdicas, los

participantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras de manera dinámica y significativa (Candela y Benavides, 2020). Las competencias o destrezas desarrolladas son las siguientes:

Creatividad: Al participar en actividades lúdicas, los estudiantes aprenden a generar ideas, a pensar fuera de lo convencional y a experimentar sin temor al fracaso, la creatividad fomenta una mentalidad abierta y flexible, esencial para el aprendizaje y la adaptación a nuevos desafíos (Mendoza, 2023). Esta destreza es fundamental en la educación primaria, ya que permite a los niños desarrollar habilidades para la resolución de problemas y la innovación. Fomentar un entorno lúdico en el aula puede motivar a los estudiantes a participar activamente y disfrutar del proceso de aprendizaje.

Interacción social: La interacción social en un entorno lúdico también ayuda a construir relaciones sólidas y a mejorar la cohesión del grupo, estas experiencias son esenciales para el desarrollo de la competencia social y emocional (González et al., 2021). Las habilidades sociales adquiridas en un entorno lúdico contribuyen a una mejor adaptación en diferentes contextos sociales y a una convivencia armoniosa en el aula.

Desarrollo cognitivo: Este se ve favorecido por las actividades lúdicas que desafían la mente y estimulan el pensamiento, a través del juego, los niños aprenden conceptos matemáticos, lingüísticos y científicos de manera práctica y divertida, lo que facilita una mejor comprensión y retención del conocimiento (Cruz & Vega, 2023). Las actividades lúdicas son herramientas poderosas para el desarrollo cognitivo, ya que hacen que el aprendizaje sea más atractivo y accesible. Integrar el juego en el currículo escolar puede mejorar significativamente el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

Desarrollo físico: Es promovido por actividades lúdicas que implican movimiento y ejercicio, mejorando la coordinación, la fuerza y la flexibilidad. Juegos que incluyen saltar, correr, lanzar y atrapar ayudan a desarrollar habilidades motoras gruesas y finas. (Rincón et al., 2023). La actividad física es esencial para el desarrollo integral de los niños. Incorporar juegos

activos en la educación primaria no solo mejora la coordinación motriz, sino que también establece una base sólida para un estilo de vida saludable y activo.

Desarrollo emocional: Las actividades lúdicas también juegan un papel crucial en el desarrollo emocional de los niños, permitiéndoles expresar y manejar sus emociones de manera saludable. A través del juego, los estudiantes pueden explorar sus sentimientos, desarrollar la autoestima y aprender a lidiar con la frustración y el éxito (Caballero, 2021). El desarrollo emocional es un componente vital del bienestar de los niños. Las actividades lúdicas ofrecen oportunidades para que los estudiantes aprendan a manejar sus emociones, lo que es fundamental para su éxito académico y personal en el futuro.

1.9 Coordinación visomotriz

La coordinación visomotriz se refiere a la habilidad para coordinar y sincronizar los movimientos del sistema visual con los movimientos del cuerpo. Implica la capacidad de procesar la información visual y utilizarla para guiar y controlar acciones motoras precisas y eficientes (Ramírez et al., 2020).

Cedeño (2019) menciona que es fundamental en el desarrollo infantil, ya que influye en una amplia gama de habilidades y funciones. Desde una edad temprana, los niños dependen de la coordinación visomotriz para participar en actividades cotidianas, como alimentarse, vestirse y jugar, esta habilidad es esencial para el rendimiento académico, especialmente en áreas como la escritura, el dibujo y las habilidades manipulativas.

En primero de básica, el desarrollo de la coordinación visomotriz es una prioridad, ya que establece las bases para el aprendizaje futuro y el éxito académico. Las actividades lúdicas y prácticas que involucran el uso de las manos, los ojos y el cuerpo son fundamentales en este proceso. Los educadores de la primera infancia juegan un papel crucial al proporcionar experiencias de aprendizaje que promuevan el desarrollo de la coordinación visomotriz de manera divertida y significativa (Remache, 2020).



1.10 Funciones que desarrolla la coordinación

Dentro del desarrollo de la coordinación, existen funciones fundamentales para el funcionamiento adecuado del individuo en diversas actividades cotidianas. Desde los movimientos más simples, como alcanzar un objeto, hasta las acciones más complejas, como escribir o participar en deportes, la coordinación desempeña un papel central en la ejecución exitosa de estas tareas.

Estas funciones son las siguientes:

- **Precisión:** Se refiere a la capacidad de realizar movimientos controlados y exactos para alcanzar objetivos específicos. Implica la habilidad de manipular objetos con la cantidad justa de fuerza y dirección, permitiendo realizar acciones delicadas y detalladas con las manos o cualquier otra parte del cuerpo. Por ejemplo, al escribir a mano, se requiere precisión para trazar letras legibles y coherentes (Cabrera & Dupeyrón, 2019).
- **Control del seguimiento visual:** Es la capacidad de dirigir y mantener la atención visual en un objeto en movimiento de manera precisa y constante. Esta función es esencial para actividades como seguir una pelota durante un juego deportivo, leer texto en movimiento o incluso rastrear objetos en el entorno mientras se camina o se conduce (Buenaño, 2023).
- **Integración mano-ojo:** Implica la coordinación entre los movimientos de las manos y la información visual que se recibe del entorno. Esta función es fundamental en actividades de integración mano-ojo permite una ejecución fluida y eficiente de estas tareas, ya que los movimientos de las manos están sincronizados con la información visual para lograr resultados exitosos (Pinargote et al., 2019).
- **Velocidad de procesamiento:** Una velocidad de procesamiento óptima permite una percepción rápida y una toma de decisiones eficiente, lo que contribuye a un rendimiento efectivo en diversas actividades cotidianas y situaciones de alto rendimiento (Braz, 2018).
- **Estabilidad visual:** es la capacidad de mantener una visión clara y constante del entorno, incluso durante movimientos o cambios de posición del cuerpo, para mantener el





equilibrio y la orientación espacial, ya que proporciona una base visual estable sobre la cual los niños pueden coordinar sus movimientos y realizar tareas motoras con precisión. Por ejemplo, al caminar, correr o conducir, la estabilidad visual garantiza que la percepción del entorno permanezca constante (Buenaño, 2023).

- Percepción espacial: Es la capacidad de interpretar y comprender la relación entre los objetos en el espacio tridimensional, para comprender la ubicación relativa de los objetos, estimar distancias, orientarse en el entorno y resolver problemas espaciales. Como organizar objetos en una habitación o navegar por un laberinto, la percepción espacial permite al niño a comprender y manipular el espacio que lo rodea (Pinargote et al., 2019).

1.11 Enfoques didácticos que se sustentan en la coordinación visomotriz

1.11.1 Teoría de la integración sensoriomotora

Esta teoría sostiene que la información sensorial que recibimos a través de nuestros sentidos, como la vista y el tacto, se integra y procesa en el cerebro para guiar y modular nuestros movimientos corporales, enfatiza la importancia de la percepción visual en la planificación y ejecución de movimientos precisos y coordinados (Martínez, 2019).

Vives et al. (2022) señala que la percepción visual proporciona información crucial sobre la ubicación y la orientación de los objetos en el entorno, así como sobre el movimiento relativo entre el cuerpo y el entorno, se integran con las señales motoras generadas por el cerebro para coordinar los movimientos de las manos, los ojos y otras partes del cuerpo de manera eficiente y precisa. Al momento de atrapar una pelota en movimiento, el sistema visual detecta la velocidad y la trayectoria de la pelota, mientras que el sistema motor coordina los movimientos de las manos y los brazos para interceptarla en el momento adecuado.

1.11.2 Teoría del aprendizaje motor

Esta teoría se centra en el proceso de aprendizaje que ocurre cuando una persona intenta realizar una tarea motora específica, como aprender a montar en bicicleta o tocar un instrumento



musical, el aprendizaje motor implica una serie de etapas que van desde la adquisición inicial de la habilidad hasta su automatización y ejecución fluida y precisa (Córdova & Fernández, 2021).

Para Cardona (2020) A medida que una persona practica una tarea específica, como lanzar una pelota o escribir a mano, su cerebro ajusta y perfecciona las conexiones neuronales involucradas en la planificación y ejecución de movimientos precisos y coordinados. Con el tiempo, estas habilidades motoras se vuelven más automáticas y eficientes, lo que permite realizar las tareas con mayor facilidad y precisión.

1.11.3 Habilidades motrices finas movimientos motores

Según Preciado (como se citó en Franco, 2020) es la habilidad que posee el ser humano de generar movimientos por sí mismo, ya sea parte de su estructura corporal o en su totalidad, estos pueden ser movimientos voluntarios e involuntarios en coordinación y sincronización con los músculos, en el cual se proyecta los movimientos del individuo.

Por otra parte, Aguilar & Humani (como se citó en Franco, 2020).

Definen a las habilidades motrices como aquellos movimientos con determinación y comprobados por los pequeños músculos de las manos y los dedos. Generalmente estos músculos coordinan con los músculos grandes del tronco y de los brazos, a la par con los músculos de los ojos para que exista una buena coordinación de ojo a mano. Los niños van desarrollando de manera paulatina su habilidad motriz fina.
(p. 6)

Sabiendo que la motricidad fina son movimientos, estos pueden ser voluntarios e involuntarios por parte de los músculos esqueléticos grandes en este caso del tronco y brazos, en combinación con los músculos de los ojos, dando como resultado una coordinación efectiva óculo-muscular.

Para Cabrera y Dupeyrón la motricidad fina es:



El tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. (p.226)

1.11.4 Desarrollo de la motricidad fina

Desde los primeros años de vida, los niños emprenden un fascinante viaje de desarrollo motor que abarca desde los movimientos más básicos hasta la adquisición de habilidades finas y precisas que les permiten realizar tareas cotidianas y explorar el mundo que les rodea con destreza y confianza, siendo una habilidad fundamental que implica el control y la coordinación de los músculos pequeños de las manos y los dedos (Gil et al., 2018).

La motricidad fina a medida que crecen los niños desarrollan movimientos más complejos, como la pinza de precisión, que les permite agarrar objetos pequeños con el pulgar y el dedo índice, para realizar tareas como abotonarse la ropa, escribir, dibujar y manipular objetos pequeños con destreza y precisión (Vega et al., 2017).

Shunta y Chasi (2023) señalan que el desarrollo de la motricidad fina no solo es esencial para las habilidades prácticas cotidianas, sino que también juega un papel crucial en el desarrollo cognitivo y académico de los niños. La habilidad de manipular objetos pequeños y realizar movimientos precisos es fundamental para actividades académicas como escribir, dibujar y cortar con tijeras. Es fundamental para el desarrollo de habilidades de preescritura y escritura, las cuales son esenciales para el éxito académico.

A medida que los niños dominan habilidades finas, como abotonarse la ropa, atarse los zapatos y usar utensilios, experimentan una mayor sensación de logro y autonomía. Esta





independencia les permite sentirse más seguros y competentes en su capacidad para enfrentar nuevos desafíos, lo cual es fundamental para su desarrollo emocional y social (Basto et al., 2021). La madurez de la motricidad empieza desde su nacimiento, y va acompañado con el desarrollo motor grueso. A continuación, se presenta la evolución del desarrollo de la motricidad fina por Arnold Gessel

Tabla 3.

Evolución de los 0 meses a los 5 años en los movimientos finos

Edad (meses/años)	Desarrollo de la Motricidad Fina
0-3 meses	Movimientos reflejos de agarre y succión.
4-6 meses	Agarra objetos con la mano entera.
7-9 meses	Comienza a usar la pinza palmar (agarre entre el pulgar y la palma).
10-12 meses	Desarrollo de la pinza de tres dedos (utilizando el pulgar, el índice y el dedo medio).
1-2 años	Usa la pinza de tres dedos con más precisión, puede dibujar líneas simples y apilar bloques.
2-3 años	Desarrolla la pinza de dos dedos (utilizando el pulgar y el índice), puede recortar con tijeras gruesas y dibujar formas básicas.
3-4 años	Refina la pinza de dos dedos, realiza actividades de enhebrado de cuentas y empieza a mostrar mayor precisión en sus dibujos y trazos.
4-5 años	Desarrolla mayor destreza y precisión en la pinza de dos dedos, es capaz de escribir letras y números de manera más legible, y manipula objetos pequeños con mayor habilidad.

Nota. Adaptada de Daiana (2018)

1.11.5 Coordinación

Torralba y Lleixá (2016) definan a la coordinación como un concepto fundamental que implica la capacidad de ejecutar movimientos corporales de manera fluida y precisa, integrando de manera eficiente diferentes partes del cuerpo en armonía. Se refiere a la habilidad de controlar y regular los movimientos musculares de manera sincronizada para lograr una acción específica o realizar una tarea determinada. La coordinación implica la interacción compleja entre el sistema



nervioso central, que envía señales a los músculos para iniciar y controlar los movimientos, y el sistema musculoesquelético, que ejecuta estos movimientos de manera precisa y coordinada.

Además, la coordinación no se limita únicamente a los movimientos físicos, sino que también puede implicar la integración de diferentes habilidades y procesos cognitivos para realizar una acción específica. Por ejemplo, en actividades deportivas o juegos, la coordinación puede implicar la capacidad de anticipar y responder a los movimientos de los demás, tomar decisiones rápidas y precisas, y ajustar los movimientos en función de las condiciones cambiantes del entorno (Sánchez et al., 2019). En resumen, la coordinación es un proceso complejo y multifacético que involucra la integración de habilidades motoras, cognitivas y perceptivas para lograr movimientos eficientes y efectivos.

En cuanto a Reyes (2020) dice que la coordinación visomotora es la capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo, el tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal, responde a un estímulo visual, es decir, la acción de alguna parte del cuerpo coordinada con los ojos. La coordinación viso-motriz implica todos los movimientos que involucra al cuerpo y la vista, por lo que se debe estimular la coordinación: Ojo – Mano, Ojo – Pie, Ojo – Brazos, Ojo – Piernas, Ojo – Cabeza, Cabeza – Ojo y Ojo – Tronco.

El desarrollo viso motriz es la destreza para ayudar al infante a lograr una buena coordinación entre la vista y los movimientos del cuerpo, cuando se presenten los estímulos, el cuerpo pueda El ser humano desde su nacimiento, inicia este proceso motriz intentando alcanzar objetos y en búsqueda de su constante mejora seguirá intentándolo y mejorando conforme avanza su crecimiento y maduración motora visual. (Gamonal, 2019)

1.11.6 Percepción visual

Laos (2017), señaló que la percepción es aquel proceso en el que las personas incluyen en sus esquemas de pensamiento, información captada a través de los órganos de los sentidos, la misma que es previamente interpretada por el cerebro. Es por ello que se dice que las

percepciones son subjetivas, ya que son influenciadas por experiencias pasadas, emociones, creencias, etc. En ese sentido, la percepción visual es un proceso mediante el cual se transcribe el estímulo observado por el ojo, siendo así, la percepción visual, no solo involucra ver un objeto de forma adecuada; sino también la interpretación realizada por el cerebro.

La Asociación Catalana de Optometría y Terapia Visual (ACOTV, 2022) dice que la percepción visual engloba una serie de habilidades neurológicas que utilizamos para extraer la información que nos llega del mundo exterior. No sólo es ver nítidamente los objetos, sino saber identificar, memorizar y relacionar patrones visuales.

1.11.7 Memoria visual

La memoria visual es la habilidad para recordar y reconocer los detalles visuales que se pudieron observar con anterioridad, ya sean un rostro, dibujos, cosas, incluidos los grafemas, las sílabas y las palabras en poco tiempo.

Para Bonilla (2022) la memoria visual en niños es una faceta crucial del desarrollo cognitivo, que influye en su capacidad para aprender, recordar y comprender el mundo que les rodea. Este tipo de memoria se refiere a la capacidad de retener y recuperar información visual, como imágenes, patrones, formas y colores. Durante la infancia, los niños comienzan a desarrollar esta habilidad de manera gradual, desde los primeros meses de vida hasta la adolescencia, experimentando mejoras significativas en su capacidad para procesar y recordar información visual a medida que crecen y se desarrollan.

En cambio, Vernaza (2019) la define como la capacidad de retener y recordar información visual, como imágenes, formas, colores y ubicaciones. Esta habilidad es crucial para tareas cotidianas como reconocer rostros, leer mapas y recordar lugares. La memoria visual permite a los individuos procesar y almacenar información visual a corto y largo plazo, facilitando el aprendizaje y la navegación en el entorno. Esta habilidad es especialmente importante en la

infancia, ya que contribuye significativamente al desarrollo cognitivo y académico, ayudando en la adquisición de habilidades como la lectura y la escritura.

Durante los primeros años de vida, los niños dependen en gran medida de la memoria visual para reconocer rostros familiares, objetos familiares y patrones simples en su entorno. A medida que crecen, su capacidad para retener y recordar información visual se fortalece, lo que les permite realizar tareas más complejas, como recordar secuencias de eventos, reconocer palabras escritas y comprender conceptos abstractos (Oñate, 2022). La memoria visual también desempeña un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento espacial, la resolución de problemas y la creatividad, proporcionando a los niños una base sólida para el aprendizaje y el desarrollo continuo a lo largo de la infancia y más allá.

Tabla 4.

Desarrollo de la memoria visual por edades

Edad (años)	Desarrollo de la Memoria Visual
0-2	Reconocimiento de objetos familiares y caras familiares.
2-abr	Desarrollo de la memoria visual a corto plazo, capacidad para recordar patrones simples y colores básicos.
4-jul	Mejora en la capacidad para recordar secuencias de eventos simples, como historias cortas o series de imágenes.
7-nov	Desarrollo de la memoria visual a largo plazo, capacidad para recordar detalles visuales específicos, como números, letras y palabras, y aplicarlos en nuevas situaciones.
nov-15	Mejora en la capacidad para recordar y reconocer imágenes complejas y conceptos abstractos, como mapas, diagramas y gráficos.

Nota. Adaptado de la obra de Piaget

1.11.8 Visión y tecnología

La relación entre la visión y la tecnología ha evolucionado de manera significativa en los últimos años, y la motricidad juega un papel crucial en esta interacción. Los dispositivos

digitales, como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras, ofrecen una amplia gama de experiencias visuales que pueden afectar tanto positiva como negativamente la motricidad de los usuarios, dependiendo de cómo se utilicen y se integren en la vida diaria (Zumba et al., 2020).

Por un lado, la tecnología puede contribuir al desarrollo de habilidades motoras finas mediante el uso de aplicaciones y dispositivos diseñados específicamente para mejorar la coordinación mano-ojo y la destreza digital. Por ejemplo, los programas de entrenamiento de la motricidad fina en tabletas y computadoras pueden ofrecer actividades interactivas y juegos que requieren movimientos precisos y controlados de los dedos para completar tareas específicas (Álvarez et al., 2018). Estas herramientas pueden ser especialmente útiles para niños con dificultades en el desarrollo de la motricidad fina, proporcionando una forma práctica y divertida de mejorar sus habilidades motoras mientras utilizan la tecnología de manera constructiva.

Sin embargo, el uso excesivo o inadecuado de la tecnología también puede tener consecuencias negativas para la motricidad, especialmente cuando se asocia con patrones sedentarios y falta de actividad física. El tiempo prolongado frente a pantallas digitales puede contribuir a problemas de postura, debilitamiento muscular y falta de coordinación motora, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades motoras en niños y adultos por igual (Cerisola, 2017). Por lo tanto, es importante encontrar un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y la participación en actividades físicas y motoras que promuevan el desarrollo integral y la salud a lo largo de la vida.



2 CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1 Conceptualización y operacionalización de variables

La operacionalización de variables en investigación es el proceso de definir cómo se medirán y manipularán las variables en un estudio. Esto implica convertir conceptos abstractos en indicadores concretos y observables que pueden ser evaluados de manera empírica. La operacionalización garantiza que las variables sean medibles y que los métodos de recolección de datos sean claros y replicables, permitiendo así la precisión y la consistencia en la investigación científica. Este proceso es esencial para validar las hipótesis y obtener resultados significativos y reproducibles (Carvajal, 2023).

En un estudio de investigación, las variables se clasifican comúnmente en independientes, y dependientes. Bauce et al. (2019) señalan que la variable independiente es aquella que el investigador manipula para observar su efecto sobre la variable dependiente, que es la respuesta o el resultado medido. La identificación y definición precisa de estas variables son cruciales para establecer relaciones causales y asegurar la validez interna del estudio. Una correcta gestión de las variables permite obtener conclusiones más fiables y aplicables.

Las variables en una investigación son fundamentales porque determinan qué aspectos específicos del fenómeno se están estudiando y cómo se relacionan entre sí. La correcta identificación y definición de las variables permiten establecer relaciones causales, validar hipótesis y asegurar la validez y fiabilidad de los resultados. Sin una clara conceptualización y operacionalización de las variables, los estudios pueden ser imprecisos y sus conclusiones, cuestionables. Además, las variables permiten replicar estudios y comparar resultados en diferentes contextos, lo cual es esencial para el avance del conocimiento científico.

A continuación, se presenta la operacionalización de las variables de estudio



Tabla 5.

Operacionalización de variables

Variable	Definición	Dimensión	Indicador	Instrumento
Actividades Lúdicas	Cualquier actividad recreativa, juego o tarea diseñada para entretener, divertir o estimular el aprendizaje de los niños (Salazar y Loor, 2022).	Social	Equilibrio estático y dinámico	Encuesta, guía de observación, entrevista
		Cognitiva	Juegos de rol	
			Atención y concentración	
			Razonamiento y pensamiento lógico	
Física	Desarrollo motor grueso			
			Coordinación y equilibrio	
		Emocional (sensorial)	Exploración	
			Pintura	
Coordinación viso motriz	La capacidad de integrar la información visual con los movimientos del cuerpo para realizar tareas motoras precisas y coordinadas (Ramírez et al., 2020).	Percepción visual	Reconocimiento de formas	Encuesta, guía de observación, entrevista
		Coordinación ojo-mano	Seguimiento y agarre de objetos	
		Precisión motora	Encajar y apilar objetivo	
		Velocidad viso motriz	Reacción ante estímulos externos	

Nota. Elaboración propia



La operacionalización de variables propuesta aborda dos aspectos fundamentales en el estudio de las actividades lúdicas y la coordinación viso-motriz en niños de primer año de Educación Básica. En primer lugar, para la variable de Actividades Lúdicas, se define de manera amplia cualquier actividad recreativa o juego diseñado para entretener, divertir o estimular el aprendizaje de los niños. Se desglosa en tres dimensiones significativas: Desarrollo Físico, Social y Emocional (sensorial), cada una con sus respectivos indicadores como equilibrio estático y dinámico, juegos de rol, exploración y pintura. Para recolectar datos, se propone el uso de encuestas, guías de observación y entrevistas, lo que podría proporcionar información detallada sobre el nivel de participación, creatividad y desarrollo emocional de los niños durante estas actividades.

Por otro lado, la variable de Coordinación viso-motriz se define como la capacidad de integrar la información visual con los movimientos del cuerpo para realizar tareas motoras precisas y coordinadas. Se detalla en cuatro dimensiones específicas: percepción visual, coordinación ojo-mano, precisión motora y velocidad viso motriz, cada una con sus respectivos indicadores como reconocimiento de formas, seguimiento y agarre de objetos, encajar y apilar objetos y reacción ante estímulos externos.

2.2 Enfoque de investigación

Según Hernández y Mendoza (2018) el enfoque mixto en la investigación se refiere a la combinación de elementos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio, con el propósito de abordar de manera más completa y profunda el problema de investigación. Este enfoque permite integrar el análisis cualitativo, que se enfoca en comprender y describir fenómenos desde la perspectiva de los participantes, con el análisis cuantitativo, que busca establecer relaciones causales y generalizaciones a partir de datos numéricos.

En la investigación, se optó por utilizar un enfoque mixto debido a la naturaleza compleja del tema y la necesidad de abordar tanto los aspectos cualitativos como cuantitativos relacionados con el desarrollo de la coordinación viso-motriz en niños a través de actividades lúdicas. En



primer lugar, se reconoció la importancia de comprender en profundidad las percepciones, experiencias y prácticas de los participantes (docentes y estudiantes) respecto al uso de actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de la coordinación viso-motriz.

Esto permitiría obtener información detallada sobre cómo se llevan a cabo estas actividades en el contexto escolar y cómo se percibe su efectividad. Por otro lado, se consideró necesario recopilar datos cuantitativos para evaluar de manera objetiva el nivel de desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños, así como el impacto de las actividades lúdicas en este aspecto. De esta manera, el enfoque mixto permitirá obtener una comprensión más completa y holística del fenómeno estudiado, combinando la riqueza descriptiva de los datos cualitativos con la objetividad y generalizabilidad de los datos cuantitativos.

2.3 Alcance de investigación

La investigación descriptiva se define como aquella que tiene como objetivo principal describir características, propiedades o fenómenos de una población o situación, sin buscar establecer relaciones causales entre las variables estudiadas. Este tipo de investigación se enfoca en recopilar datos que permitan obtener una visión detallada y precisa de la realidad estudiada, a fin de identificar patrones, tendencias o diferencias significativas entre las variables de interés (Guevara et al., 2020).

En la investigación se optó por utilizar un enfoque descriptivo debido a la naturaleza del problema de investigación. En primer lugar, se buscaba describir de manera detallada las características y prácticas relacionadas con el uso de actividades lúdicas en el contexto educativo, así como su impacto en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños. Esto implicaba recopilar información sobre el tipo de actividades lúdicas utilizadas, la frecuencia y duración de su implementación, así como las percepciones y experiencias de los docentes y estudiantes respecto a su efectividad. Además, se buscaba describir el nivel de desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños, identificando posibles patrones o diferencias según variables como el género, la edad o la participación en actividades lúdicas.

2.4 Tipo de investigación

Se utilizaron 2 tipos de investigación, la primera es la bibliográfica que según Hernández y Mendoza (2018) se define como el proceso de recolección, análisis y síntesis de información proveniente de fuentes escritas, como libros, artículos, tesis, documentos, entre otros, con el fin de obtener un conocimiento amplio y fundamentado sobre un tema específico. Este enfoque se caracteriza por el uso extensivo de recursos bibliográficos para comprender y contextualizar el problema de investigación, sin requerir la recolección de datos directamente de la realidad observada.

Así se seleccionó para recopilar información teórica y conceptual sobre el uso de actividades lúdicas en el ámbito educativo y su influencia en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en niños. Esta decisión se tomó con el propósito de fundamentar teóricamente el estudio, contextualizar el problema de investigación y obtener una comprensión amplia y fundamentada sobre el tema en cuestión. La investigación bibliográfica permitiría analizar y sintetizar el conocimiento existente en la literatura especializada, así como identificar posibles marcos teóricos y enfoques metodológicos para abordar el problema de estudio.

Como segundo tipo de investigación seleccionada es la investigación de campo que se refiere a la recolección directa de datos en el entorno natural o en el contexto donde ocurre el fenómeno de interés. Este tipo de investigación implica la observación, entrevistas, encuestas u otras técnicas de recolección de datos realizadas en el lugar donde se desarrolla el fenómeno, con el fin de obtener información empírica y específica sobre el tema de estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

En este contexto se recurrió a la investigación de campo para recopilar datos empíricos sobre el uso de actividades lúdicas en el aula y su impacto en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños. Esta elección metodológica se justificó por la necesidad de obtener información directa y específica sobre las prácticas educativas en el contexto escolar, así como sobre las percepciones y experiencias de los docentes y estudiantes respecto al tema de estudio.

La investigación de campo permitiría recopilar datos relevantes y contextualizados, que complementarían y enriquecerían la información obtenida a través de la revisión bibliográfica.

2.5 Métodos empleados

Se optó por el método teórico analítico-sistémico para abordar la investigación debido a su capacidad para construir un marco teórico sólido y comprensivo sobre la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación viso-motriz en niños de primer año de Educación Básica. Este enfoque permite desglosar y analizar los elementos clave involucrados en el proceso, así como comprender la interacción entre estos elementos dentro de un sistema más amplio. La naturaleza analítica del método permite examinar detalladamente las teorías existentes, los conceptos fundamentales y los modelos explicativos relacionados con el tema de estudio. Además, el enfoque sistémico facilita la comprensión de cómo las diferentes variables y componentes interactúan entre sí dentro de un sistema complejo, lo que resulta relevante para comprender la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en niños.

Además, la elección del método empírico de observación y entrevista se justificó por la necesidad de recopilar datos empíricos y específicos sobre la implementación de actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en niños de primer año de Educación Básica. La observación directa en el contexto escolar permitiría obtener información detallada sobre cómo se llevan a cabo las actividades lúdicas, cómo interactúan los niños durante estas actividades y cómo se manifiesta su coordinación viso-motriz. Por otro lado, las entrevistas con docentes y posiblemente padres proporcionarían perspectivas adicionales sobre la planificación, implementación y percepción de las actividades lúdicas, así como sobre la observación de los cambios en el desarrollo de la coordinación viso-motriz de los niños.

El método matemático de determinación de muestra y población se empleó para garantizar la representatividad y validez de los datos recopilados en la investigación. La selección adecuada de la muestra y la definición clara de la población de estudio son fundamentales para

obtener conclusiones válidas y generalizables sobre la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación viso-motriz en niños de primer año de Educación Básica. El uso de técnicas estadísticas para determinar el tamaño de la muestra y la composición de la población permitiría obtener datos confiables y significativos que respalden los hallazgos de la investigación. Además, el análisis porcentual y otras técnicas estadísticas podrían emplearse para interpretar y presentar los resultados de manera precisa y comprensible.

2.6 Instrumentos seleccionados

Se seleccionaron la entrevista a los docentes, encuesta a los padres de familia y la guía de observación a los estudiantes debido a su capacidad para recopilar información detallada y cualitativa sobre la implementación de actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en niños de primer año de Educación Básica. La entrevista permite obtener percepciones directas de los docentes y posiblemente de los padres sobre la planificación, ejecución y efectividad de las actividades lúdicas. Por otro lado, la guía de observación ofrece la oportunidad de registrar observaciones directas y objetivas sobre el comportamiento de los niños durante las actividades lúdicas, incluyendo aspectos relacionados con su coordinación viso-motriz.

2.7 Población y muestra

La población de investigación se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o casos que poseen las características específicas que son objeto de estudio en una investigación. En el contexto de, la población de investigación comprende todos los niños que están matriculados en el primer año de educación básica en la mencionada institución educativa.

Se seleccionó una población compuesta por 20 estudiantes de primer año de educación básica y 2 docentes pertenecientes a la institución educativa mencionada. Esta elección se basó en la relevancia de entender cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la coordinación visomotriz en una etapa temprana del proceso educativo. Los estudiantes de primer

año de educación básica representan el grupo objetivo directo de la intervención y son fundamentales para comprender cómo estas actividades pueden beneficiar su desarrollo motor y cognitivo. Por otro lado, la inclusión de los docentes permitirá obtener información valiosa sobre la planificación, implementación y percepción de estas actividades desde la perspectiva pedagógica, lo que enriquecerá el análisis y las recomendaciones resultantes del estudio.

2.8 Proceso de investigación

Para llevar a cabo el proceso de investigación sobre las actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños de primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa Erwin Schordinguer", se siguieron los siguientes pasos:

- **Diseño de la Investigación:** Determinar el enfoque metodológico a seguir, en este caso, un enfoque mixto que combina tanto métodos cualitativos como cuantitativos. Esto permitirá obtener una comprensión completa y profunda del fenómeno estudiado. Además, establecer los instrumentos de recolección de datos, como entrevistas, observaciones, pruebas estandarizadas y escalas de evaluación.
- **Recolección de Datos:** Aplicar los instrumentos de recolección de datos seleccionados, como entrevistas, observaciones en el aula, pruebas de coordinación viso-motriz y cuestionarios a los docentes. Esto permitirá recopilar información relevante y variada sobre el tema de estudio.
- **Análisis de Datos:** Realizar un análisis detallado de los datos recopilados, utilizando técnicas cualitativas y cuantitativas según corresponda. Esto incluye la codificación y categorización de datos cualitativos, así como el procesamiento estadístico de datos cuantitativos.



- **Interpretación de Resultados:** Interpretar los resultados obtenidos a partir del análisis de datos, identificando patrones, tendencias y relaciones significativas entre las variables estudiadas. Esto permitirá extraer conclusiones y generar hallazgos relevantes para el campo de estudio.
- **Elaboración del Informe de Investigación:** Redactar un informe detallado que presente los objetivos, la metodología, los resultados, las conclusiones y las recomendaciones derivadas de la investigación. Este informe debe seguir las normas y estándares de presentación establecidos para la elaboración de trabajos científicos.

2.9 Alfa de Cronbach

Para el análisis del alfa de Cronbach se utilizaron 3 instrumentos la encuesta, entrevista y la guía de observación de 12 ítems para evaluar la confiabilidad, con la siguiente fórmula

$$\alpha = \frac{12}{12 - 1} \left(1 - \frac{14,49}{78,38} \right)$$

Donde:

α (ALFA) =	0.905597137
K (NUMERO DE ÍTEMS) =	12
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ÍTEM) =	14.49777778
V_t (VARIANZA TOTAL) =	78.38222222

El coeficiente alfa de Cronbach obtenido, $\alpha = 0.9056$, indica un alto nivel de consistencia interna entre los ítems de la prueba piloto. Este valor sugiere que los ítems del instrumento miden de manera coherente el mismo constructo subyacente, en este caso, la coordinación viso-motriz en los niños de primer año de educación básica. Un alfa de Cronbach superior a 0.9 es generalmente considerado excelente en términos de fiabilidad, lo que significa que las respuestas



de los participantes a los diferentes ítems son altamente correlacionadas. Este nivel de consistencia interna es crucial para asegurar que las interpretaciones y conclusiones derivadas de los datos sean válidas y fiables.

La prueba piloto consta de 12 ítems, con una suma total de varianzas de los ítems individuales ($\sum V_i$) de 14.498 y una varianza total (V_t) de 78.382. La elevada varianza total en comparación con la suma de las varianzas de los ítems sugiere que la prueba tiene una buena dispersión en las respuestas, lo que es favorable para la discriminación entre los niveles de habilidad viso-motriz de los participantes. La alta consistencia interna junto con una varianza total significativa indica que los ítems no solo son coherentes entre sí, sino también efectivos en capturar la diversidad de respuestas de los participantes. Esto refuerza la validez del instrumento como una herramienta fiable para medir el desarrollo viso-motriz en el contexto educativo propuesto.

2.10 Presentación de resultados

En el presente informe de los resultados del estudio llevado a cabo para evaluar cómo influyen las actividades lúdicas en la coordinación visomotriz en los niños de primero de básica, para obtener una visión integral, se utilizaron tres instrumentos clave: encuestas dirigidas a los padres de familia, guías de observación y entrevistas con los docentes.

Las encuestas a los padres de familia se diseñaron para recoger información sobre su percepción de la calidad educativa, el apoyo en el hogar y la comunicación con la escuela. Las guías de observación permitieron analizar el ambiente y las prácticas dentro del aula, proporcionando una perspectiva detallada sobre la dinámica educativa. Finalmente, las entrevistas con los docentes ofrecieron una visión profunda de sus experiencias y opiniones sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.10.1 Guía de observación Pre-test

Para la realización de la guía de observación se utilizó la escala Likert (realizo 1pt, realizo el mínimo 2pt, realizo parcialmente 3pt, realizo considerablemente 4pt, realizo completamente 5pt) para el análisis de las 12 actividades, antes de la implementación de las actividades, para determinar el conocimiento y nivel de los alumnos, a continuación, se presenta una tabla con los principales resultados:

Tabla 6.

Resumen Pre-test

N°	Actividades	Principales resultados
1	Equilibrio estático y dinámico	Un 60% de niños solo lograron realizar el mínimo requerido, mientras que el 40% lo realizó parcialmente, de esta forma se percibe una falta de desarrollo adecuado en la coordinación visomotriz en esta etapa, posiblemente debido a una insuficiencia de actividades lúdicas previas que fomenten estas habilidades específicas.
2	Juegos de rol	El 60% de los niños solo lograron realizar la actividad parcialmente y el 40% realizaron el mínimo requerido, lo anterior muestra que los niños pueden no estar suficientemente expuestos a este tipo de actividades, lo que afecta su desarrollo en habilidades sociales, esenciales en estas primeras etapas de educación.
3	Atención y concentración	Un 65% realizaron el mínimo requerido y el 35% restante solo lograron realizar la actividad parcialmente, debido a dificultades o falta de estímulos adecuados que fomenten estas habilidades esenciales en su desarrollo académico y cognitivo.
4	Razonamiento y pensamiento lógico	Un 60% solo lograron realizar la actividad parcialmente y el 40% realizaron el mínimo requerido, mostrando en su mayoría deficiencias en el desarrollo de habilidades de razonamiento lógico, posiblemente debido a la falta de actividades previas que promuevan el pensamiento crítico y la resolución de problemas, esenciales para su desarrollo cognitivo.
5	Desarrollo motor grueso	Dentro del desarrollo motor grueso, un 65% realizaron de forma parcial la actividad y el restante la realizaron mínimamente, estos resultados muestran que existe debilidades en la parte motora del desarrollo de los alumnos, posiblemente debido a una escasez de actividades físicas que fomenten estas habilidades esenciales para su desarrollo físico y coordinación general.



- | | | |
|----|----------------------------------|--|
| 6 | Coordinación y equilibrio | Un 70% realizaron la actividad parcialmente y el 25% lograron realizar el mínimo requerido, demostrando deficiencias en el desarrollo de estas habilidades motoras esenciales, por la falta de oportunidades de practicar actividades que mejoren la coordinación y el equilibrio en su entorno educativo o familiar. |
| 7 | Exploración | El 70% realizaron la actividad parcialmente y el 5% lograron realizar el mínimo requerido, los resultados muestran que los niños no están suficientemente motivados o estimulados para participar en actividades exploratorias, lo que podría limitar su curiosidad y capacidad de descubrimiento, aspectos fundamentales para su desarrollo cognitivo y viso-motriz. |
| 8 | Pintura | En cuanto a la pintura, 65% realizaron la actividad parcialmente y el 35% lograron realizarla considerablemente, sin que ninguno la completara por completo. Esto sugiere posibles limitaciones en la motricidad fina o falta de experiencia previa con actividades artísticas. |
| 9 | Reconocimiento de formas | El 70% realizaron la actividad parcialmente y el 15% lograron realizar el mínimo requerido, mostrando que existen dificultades en la identificación y diferenciación de formas, siendo que estas habilidades son cruciales para el desarrollo viso-motriz, esta falta de reconocimiento puede ser determinante para el futuro. |
| 10 | Seguimiento y agarre | Un 70% realizaron la actividad parcialmente y el 30% lograron realizarla considerablemente, estos resultados sugieren posibles deficiencias en la motricidad fina y coordinación ojo-mano, quizás debido a la falta de actividades previas que fomenten estas habilidades críticas para su desarrollo viso-motriz. |
| 11 | Encajar y agitar | El 60% realizaron la actividad mínimamente y el 40% la realizaron parcialmente, demostrando dificultades en las habilidades de manipulación y coordinación mano-ojo necesarias para completar la tarea completamente. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo viso-motriz, y los resultados pueden indicar la necesidad de actividades adicionales que promuevan la destreza manual y la coordinación en los niños de primer año de Educación Básica. |
| 12 | Reacción ante estímulos externos | Respecto a la reacción a estímulos externos, 55% realizaron la actividad parcialmente y el restante lograron realizar el mínimo requerido, de esta forma, se entiende que los niños pueden tener dificultades en responder adecuadamente a estímulos externos, lo cual es crucial para el desarrollo de habilidades viso-motrices y de atención. Las posibles causas podrían incluir falta de práctica en situaciones que requieran respuestas rápidas y coordinadas, así como niveles variados de desarrollo en estas habilidades a esa edad. |

Nota. Elaboración propia





Los resultados anteriores, evidencian que existen diversas áreas de oportunidad en el desarrollo integral de los alumnos, pues revelan que una proporción significativa de los niños muestran dificultades en habilidades fundamentales como el equilibrio estático y dinámico, juegos de rol, atención y concentración, así como en el razonamiento lógico y el desarrollo motor grueso. Estas deficiencias pueden estar relacionadas con una posible carencia de actividades previas que fomenten adecuadamente estas capacidades esenciales durante sus primeros años de educación, destacando la necesidad de intervenciones específicas para fortalecer estos aspectos en el entorno educativo.

Asimismo, existen limitaciones en la motivación y la estimulación para participar activamente en actividades exploratorias, artísticas y de coordinación motora, aspectos cruciales para el desarrollo cognitivo y visomotriz en esta etapa temprana, en general es importante diseñar estrategias pedagógicas que no solo promuevan la participación activa y el interés de los niños en diversas actividades lúdicas, sino que también aborden de manera integral las necesidades individuales para un desarrollo óptimo en todas las áreas evaluadas.

Basado en los resultados de la guía de observación pre-test, se aplicó la propuesta elaborada que fue una guía metodológica con actividades lúdicas. Las 10 actividades fueron desarrolladas durante 1 mes, realizando 2 actividades a la semana, con el tiempo de 45 minutos o una hora clase.

2.10.2 Análisis entre el pre-test y el post-test

Comparando los resultados del pre-test y el post-test en la investigación sobre actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación visomotriz en niños de primer año de Educación Básica, se observan mejoras significativas en varias áreas clave. En el pre-test, los niños mostraron una ejecución mayoritariamente parcial o mínima en actividades como equilibrio estático y dinámico, juegos de rol, atención y concentración, razonamiento y pensamiento lógico, y varias habilidades motoras gruesas y finas. Estos resultados sugirieron inicialmente deficiencias en el desarrollo de habilidades viso motrices y cognitivas, posiblemente atribuibles



a limitaciones en la exposición a actividades lúdicas adecuadas que fomenten estas habilidades esenciales.

Tras la implementación de un programa diseñado para fortalecer estas habilidades a través de actividades lúdicas, los resultados del post-test revelan mejoras notables. Los niños demostraron un aumento significativo en la ejecución completa y considerable en actividades como equilibrio estático y dinámico, juegos de rol, atención y concentración, entre otras.

Esta mejora sugiere que el programa ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de habilidades viso motrices y cognitivas de los niños, facilitando una mayor coordinación, destreza y capacidad de atención. Estos hallazgos subrayan la importancia de integrar actividades lúdicas en el currículo educativo temprano como un enfoque efectivo para mejorar el rendimiento y el desarrollo integral de los estudiantes en estas áreas críticas. Resultados de la post guía (Anexo 11)

Dentro de los resultados de las **entrevistas** realizadas a la directora y los docentes, se observa un enfoque consciente hacia el desarrollo de la coordinación visomotriz en los alumnos dentro de la Unidad Educativa. Se destacan varias estrategias y actividades que son implementadas de manera sistemática para mejorar esta habilidad crucial en los niños. Actividades como juegos con pelotas, circuitos métricos, uso de materiales manipulativos como plastilina y juegos de precisión como encajar y apilar objetos, son mencionadas consistentemente.

Se enfatiza la importancia de comenzar a desarrollar la velocidad visomotriz desde edades tempranas, lo cual refleja una comprensión profunda de cómo estas habilidades motoras influyen en el desarrollo global de los niños. Por otro lado, se identifican desafíos como la disponibilidad de recursos y materiales adecuados, así como la necesidad de manejar posibles problemas conductuales que puedan surgir durante las actividades lúdicas.



Estos desafíos subrayan la importancia de un enfoque equilibrado que combine la libertad de exploración y manipulación con la estructura y la guía proporcionada por los educadores. Sin embargo, es crucial notar que, aunque la mayoría de los docentes muestran un compromiso significativo con estas prácticas, algunos podrían no estar implementándolas de manera consistente. Este aspecto resalta la necesidad continua de supervisión y apoyo para asegurar que todas las estrategias diseñadas para el desarrollo de la coordinación visomotriz se lleven a cabo efectivamente. (Anexo 9)

De los resultados de la **encuesta a padres de familia** podemos destacar en la pregunta ¿Qué tan a menudo participa su hijo/a en actividades lúdicas en casa? la mayoría de los niños no las realizan de manera diaria, lo cual podría indicar una falta de consistencia en la práctica de estas actividades en el hogar. La alta frecuencia de respuestas "ocasionalmente" señala una oportunidad para fomentar una mayor integración de actividades lúdicas en la rutina diaria de los niños. Estos resultados son relevantes para la investigación, ya que identifican un área de mejora en la promoción de actividades lúdicas continuas en el hogar, lo que podría tener un impacto positivo en el desarrollo de la coordinación visomotriz de los niños.

La mayoría de los padres reconoce la importancia de su implicación en el juego de sus hijos, aunque hay un segmento que solo proporciona recursos o estímulo verbal. Los resultados sugieren que, aunque hay una alta disposición a apoyar las actividades lúdicas, aún existe una oportunidad para incrementar la participación activa de los padres, lo cual es esencial para maximizar los beneficios del juego en el desarrollo infantil.

Los padres sobre las actividades que más contribuyen al desarrollo visomotriz de sus hijos, destacando la importancia tanto de la exploración física al aire libre como de las actividades creativas. La ausencia de respuestas en la categoría "Otros" sugiere una tendencia clara hacia las opciones más tradicionales de desarrollo motor. Este hallazgo es relevante para la investigación, ya que proporciona una perspectiva informada sobre las preferencias parentales que pueden guiar

la implementación de programas educativos y recreativos que promuevan la coordinación visomotriz en los niños. (Anexo 10)

2.10.3 Conclusiones del diagnóstico

Los hallazgos de la investigación demuestran la efectividad de las actividades implementadas y resaltan la importancia de adaptar la guía metodológica para garantizar que todos los estudiantes alcancen los objetivos en habilidades de coordinación visomotriz de manera inclusiva y adaptativa por medio de las actividades lúdicas. Esta estrategia ha mostrado su capacidad para promover habilidades motoras esenciales en los niños, lo que subraya la necesidad de seguir utilizando y perfeccionando estos enfoques pedagógicos para asegurar un desarrollo integral y equitativo entre todos los alumnos.



3 CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Creación de una guía metodológica de actividades centrada en actividades lúdicas que ayuden en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en niños de entre 5 a 6 años de educación de la Unidad Educativa Erwin Schordinguer, fue validada por tres expertos en educación inicial.

3.1 Presentación

La coordinación viso-motriz es una habilidad fundamental en el desarrollo integral especialmente en la adquisición de competencias para el proceso lector de los niños. Esta guía metodológica de actividades lúdicas está diseñada para los estudiantes de primer año de la Unidad Educativa Erwin Schrödinger. Contiene una serie de actividades divertidas y estructuradas que buscan fortalecer la sinergia entre la percepción visual y los movimientos motores, facilitando así un aprendizaje más efectivo y una mejora en las habilidades básicas necesarias para su desarrollo académico y personal. Esta guía está sustentada en una base sólida de conocimientos científicos que permiten la mejora de esta destreza, además, resalta los beneficios de las actividades lúdicas en la primera infancia.

3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos

3.2.1 Objetivo General

Desarrollar la coordinación viso-motriz en los niños de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Erwin Schrödinger mediante la implementación de actividades lúdicas estructuradas.

3.2.2 Objetivos Específicos

- Fomentar la precisión y control en los movimientos finos a través de actividades manuales que integren la percepción visual y el movimiento coordinado.





- Desarrollar la capacidad de seguir instrucciones visuales y auditivas mediante juegos que requieran atención y respuesta rápida a estímulos visuales y auditivos.
- Mejorar la interacción social y la cooperación entre los niños mediante juegos grupales que promuevan el trabajo en equipo y la coordinación conjunta de movimientos.

3.3 Justificación

La importancia de desarrollar la coordinación viso-motriz en la educación infantil radica en su impacto directo sobre el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. La capacidad de coordinar la vista con el movimiento es esencial para realizar tareas cotidianas y académicas, como escribir, dibujar, y participar en actividades deportivas. Sin una adecuada coordinación viso-motriz, los niños pueden experimentar dificultades que afectan su rendimiento escolar y su autoestima. Por lo tanto, implementar una guía metodológica que utilice el juego como herramienta pedagógica ofrece una manera efectiva y atractiva de mejorar estas habilidades desde una edad temprana.

Además, la metodología basada en actividades lúdicas no solo facilita la adquisición de habilidades motoras y visuales, sino que también promueve un entorno de aprendizaje positivo y motivador. A través del juego, los niños no solo desarrollan su coordinación viso-motriz, sino que también mejoran sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Esta guía metodológica propone una serie de actividades que son tanto educativas como entretenidas, asegurando que los niños participen activamente y disfruten del proceso de aprendizaje.

El impacto de esta guía en los niños será significativo, ya que la mejora de la coordinación viso-motriz tendrá repercusiones positivas en su rendimiento académico y en su desarrollo personal. Los niños serán capaces de realizar tareas escolares con mayor precisión y confianza, lo cual puede disminuir su frustración y aumentar su motivación para aprender. Asimismo, al participar en actividades lúdicas que fomentan la cooperación y la interacción, los niños



desarrollarán habilidades sociales fundamentales, como la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Para los docentes, la guía metodológica proporcionará una herramienta práctica y estructurada que les permitirá diseñar y ejecutar actividades de manera más eficiente. Los educadores podrán beneficiarse de tener un recurso claro y detallado que guía la implementación de ejercicios específicos para mejorar la coordinación viso-motriz. Esto no solo ahorra tiempo en la planificación, sino que también asegura que las actividades estén basadas en principios pedagógicos sólidos y estén alineadas con los objetivos de desarrollo infantil.

El uso de la guía metodológica también contribuirá a un ambiente de enseñanza más dinámico y atractivo. Los docentes se sentirán más capacitados y seguros al tener acceso a un repertorio de actividades comprobadas y efectivas, lo que puede mejorar su satisfacción laboral y reducir el estrés asociado con la planificación y la ejecución de las clases. En resumen, esta guía no solo beneficiará el desarrollo de los niños, sino que también apoyará a los docentes en su labor educativa, creando un entorno de aprendizaje más efectivo y enriquecedor para todos.

3.4 Fundamentación

La metodología principal de esta propuesta se basa en el enfoque Reggio Emilia, este enfoque “enfatisa la importancia de proporcionar un entorno de aprendizaje rico y estimulante, donde los niños puedan explorar, investigar y expresar sus ideas a través de múltiples lenguajes” (Pezoa & Muñoz, 2022). En el contexto de esta guía metodológica, el enfoque Reggio Emilia es particularmente adecuado para desarrollar la coordinación viso-motriz, ya que promueve una educación basada en la experimentación y el juego activo.

Este enfoque se caracteriza por su énfasis en la colaboración y la participación activa tanto de los niños como de los adultos en el proceso educativo. Los educadores actúan como guías y observadores, facilitando experiencias de aprendizaje que se basan en los intereses y necesidades de los niños.



En la propuesta metodológicas, esta metodología se traduce en la creación de actividades lúdicas que no solo desarrollan la coordinación viso-motriz, sino que también fomentan la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo (Ruiz, 2022) Las actividades están diseñadas para ser flexibles y adaptables, permitiendo a los niños tomar decisiones y dirigir su propio aprendizaje dentro de un marco estructurado.

Otro aspecto fundamental es la importancia del ambiente de aprendizaje, conocido como "el tercer maestro". Gómez (2023) subraya que el entorno físico juega un papel crucial en el desarrollo y el aprendizaje de los niños. En esta propuesta, los espacios de juego y aprendizaje están diseñados para ser atractivos, seguros y ricos en materiales que estimulen la exploración sensorial y motriz. Se utilizan materiales naturales, reciclables y diversos para crear un ambiente que inspire la curiosidad y la experimentación, permitiendo a los niños interactuar libremente y desarrollar sus habilidades viso-motrices de manera natural y divertida.

De esta forma esta propuesta fomenta la comunicación y la colaboración con las familias, invitándolas a participar en las actividades y a contribuir con ideas y recursos. Esta integración de la comunidad no solo enriquece las experiencias de aprendizaje, sino que también crea un entorno de apoyo y pertenencia que es fundamental para el desarrollo integral de los niños.

3.5 Guía metodológica

Es un documento detallado que establece los pasos, procedimientos y técnicas necesarias para llevar a cabo un estudio, investigación o proyecto de manera sistemática y organizada. Este tipo de guía proporciona una estructura clara y coherente para la recolección, análisis e interpretación de datos, asegurando la consistencia y la calidad de los resultados obtenidos. En ella se incluyen instrucciones específicas sobre cómo seleccionar muestras, diseñar instrumentos de recolección de datos, aplicar métodos estadísticos adecuados y evaluar los hallazgos de manera crítica. Además, una guía metodológica suele ofrecer lineamientos éticos para el manejo de información confidencial y el tratamiento de los participantes, garantizando el cumplimiento de estándares éticos y legales (Rea y Castro, 2021).



La propuesta está sustentada en varias teorías y enfoques educativos, incluyendo la teoría del aprendizaje constructivista de Jean Piaget, que enfatiza la importancia de la interacción activa y la construcción de conocimiento por parte del estudiante (Saldarriaga et al., 2018). Además, se apoya en el enfoque didáctico del razonamiento lógico matemático, que se basa en la idea de que el aprendizaje de las matemáticas debe ser un proceso interactivo y contextualizado.

El fundamento normativo de la propuesta se basa en las directrices y estándares establecidos por los marcos curriculares nacionales e internacionales, que enfatizan la importancia del desarrollo integral de los estudiantes y la incorporación de metodologías innovadoras en el proceso educativo. En el contexto ecuatoriano, la propuesta está alineada con el currículo nacional de Educación Básica del Ministerio de Educación, que promueve la utilización de recursos didácticos variados y tecnologías digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Además, se considera la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que garantiza el derecho a una educación de calidad, inclusiva y equitativa, y fomenta el uso de metodologías activas y participativas para el desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

3.5.1 Caracterización de la Guía Metodológica

La presente propuesta metodológica se distingue por su enfoque integral en el desarrollo de la coordinación viso-motriz a través de actividades lúdicas diseñadas específicamente para niños de primer año de educación básica en la Unidad Educativa Erwin Schrödinger. Cada actividad está cuidadosamente estructurada para fomentar la interrelación entre la percepción visual y las habilidades motoras, utilizando el juego como herramienta pedagógica central. Esta metodología se fundamenta en principios de neuroeducación, que subrayan la importancia del aprendizaje activo y experiencial en el desarrollo cognitivo y físico de los niños.

Además, es factible porque está diseñada teniendo en cuenta los recursos disponibles en la institución y las capacidades de los docentes y estudiantes. Las actividades lúdicas no requieren equipamiento costoso o especializado, y pueden ser implementadas con materiales accesibles y

económicos, según las condiciones específicas de su entorno educativo y las necesidades individuales de cada niño, lo que facilita su puesta en práctica de manera efectiva y eficiente.

Finalmente, es pertinente porque aborda una necesidad crítica en el desarrollo de los niños de primer año de educación básica: la coordinación viso-motriz. Esta habilidad es fundamental para el éxito académico y personal, influyendo en tareas cotidianas y actividades escolares esenciales como la escritura, la lectura y la participación en actividades deportivas. Al utilizar el juego como herramienta pedagógica, la propuesta se alinea con las prácticas educativas modernas que valoran el aprendizaje activo y experiencial, asegurando que los objetivos educativos sean relevantes y significativos para los estudiantes.

3.5.2 Descripción de la Guía Metodológica

La implementación de esta guía metodológica, centrada en actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación viso-motriz, proporciona una base sólida y efectiva para el desarrollo integral de los niños de primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa Erwin Schrödinger. Cada actividad ha sido cuidadosamente diseñada para no solo mejorar habilidades específicas como la coordinación ojo-mano, el equilibrio y la precisión, sino también para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y la socialización. Al involucrar a los niños en estas actividades, se asegura un enfoque de aprendizaje activo y participativo que es fundamental para su crecimiento cognitivo y físico.

De esta forma, esta guía metodológica no solo se alinea con los principios de la educación moderna, que valoran el aprendizaje a través del juego y la experiencia directa, sino que también refleja un compromiso con el desarrollo holístico de cada niño. La coordinación viso-motriz es una habilidad crucial que afecta múltiples áreas del desarrollo infantil, y al enfocarse en su mejora a través de actividades lúdicas, se sientan las bases para un aprendizaje más efectivo y una vida escolar más satisfactoria. La aplicación de estas actividades debe ser vista como una oportunidad para enriquecer el entorno educativo y proporcionar a los niños herramientas fundamentales para su futuro.



3.5.3 Estructura de la Guía Metodológica

La presente guía metodológica es un recurso práctico para orientar el desarrollo de actividades lúdicas, contiene lo siguiente:

La portada donde se encuentra su título guía metodológica de actividades lúdicas Pon atención “Ojo al juego” con los nombres de los autores, el índice con las 10 actividades y sus respectivos nombres.

Tiene su presentación, un objetivo general que es desarrollar la coordinación visomotriz en los niños de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Erwin Schrödinger mediante la implementación de actividades lúdicas estructuradas.

El contenido de esta guía se ha organizado de manera que el lector pueda comprender de forma clara cada uno de los pasos y procedimientos necesarios para alcanzar los objetivos planteados. En las actividades tenemos en primer lugar, el nombre de la actividad a continuación se ofrece un contexto de la actividad propuestas, seguido del objetivo general y los objetivos específicos. Seguidamente de las destrezas a desarrollar que fueron tomadas del currículo de educación básica general, los beneficios en el desarrollo de la coordinación visomotriz. Consecutivamente se encuentra los recursos necesarios como son los físicos y didácticos, posteriormente, se presenta un desarrollo paso a paso el procedimiento de cada actividad, acompañado de recomendaciones prácticas para su implementación. Finalmente, se incluyen criterios de evaluación con una imagen de cómo se realiza la actividad.

A continuación se observa un ejemplo de la primera actividad:

Actividad 1. Arcoíris de dedos

La actividad de pintura con los dedos está diseñada para desarrollar varias destrezas relacionadas con la coordinación viso-motriz. Específicamente, esta actividad mejora la capacidad de los niños

para sincronizar los movimientos de sus manos con lo que ven, lo que se conoce como coordinación ojo-mano.

Objetivo General

Desarrollar la coordinación viso-motriz en los niños a través de la actividad de pintura con los dedos, promoviendo la sincronización entre la visión y el movimiento manual, así como la motricidad fina y la percepción visual.

Objetivos Específicos

- Mejorar la destreza manual y la precisión de los movimientos de los niños mediante la manipulación de pintura con los dedos.
- Estimular la capacidad de planificación motora y secuenciación al decidir y ejecutar la aplicación de la pintura en el papel.
- Fomentar la creatividad y la expresión artística, permitiendo a los niños explorar y combinar diferentes colores y técnicas de pintura.

Destrezas para desarrollar

Utilizar la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre del yo, de la historia personal de cada uno.

Beneficios en el Desarrollo de la Coordinación Viso-Motriz

Al utilizar sus dedos para pintar, los alumnos mejoran su destreza manual y precisión, fortaleciendo los músculos de las manos y dedos, lo cual es fundamental para habilidades futuras como la escritura y el uso de herramientas, esta actividad estimula la percepción visual y la capacidad de interpretar y replicar lo que observan, reforzando la conexión entre la visión y el movimiento. Al planificar y ejecutar sus pinturas, los niños también desarrollan habilidades de planificación motora y secuenciación, aprendiendo a coordinar movimientos.



Recursos Necesarios

Recursos físicos

- Hojas de papel grandes (preferiblemente tamaño A3 o más grande).
- Pinturas no tóxicas de varios colores.
- Delantales o ropa protectora para los niños.
- Mesas amplias y protegidas con plástico o papel para evitar manchas.
- Toallas o pañuelos húmedos para limpiar las manos después de la actividad.

Recursos didácticos

- Ejemplos visuales de formas y figuras simples (como círculos, cuadrados, animales, etc.).
- Instrucciones visuales y verbales claras.
- Música suave de fondo para crear un ambiente relajante y estimulante.

Procedimiento

1. Preparación del ambiente: Colocar las hojas grandes de papel sobre las mesas protegidas. Organizar las pinturas en recipientes fáciles de alcanzar y distribuir los delantales a los niños.
2. Introducción de la actividad: Explicar a los niños que van a usar sus dedos para pintar formas y figuras en el papel. Mostrar ejemplos visuales y explicar brevemente cómo pueden usar diferentes dedos para crear distintos efectos.
3. Realización de la actividad:
 - Invitar a los niños a ponerse los delantales y a sentarse alrededor de las mesas.
 - Animar a los niños a elegir un color de pintura y comenzar a experimentar con sus dedos en el papel.
 - Guiar a los niños a crear formas y figuras específicas, como círculos o animales, mientras elogian su creatividad y esfuerzo.





- Permitir que los niños mezclen colores y prueben diferentes técnicas, como puntos, líneas o patrones.
4. Finalización y limpieza: Dar tiempo a los niños para terminar sus pinturas y luego ayudarlos a limpiarse las manos con las toallas húmedas. Colocar las pinturas terminadas en un área de secado.
 5. Reflexión: Reunir a los niños en un círculo y permitirles compartir sus obras de arte con el grupo. Elogiar sus esfuerzos y discutir lo que aprendieron durante la actividad.

Criterios de evaluación

- **Coordinación Ojo-Mano:** El niño puede seguir el patrón de colores y formas con precisión
- **Motricidad Fina:** Puede controlar la aplicación de pintura en áreas específicas
- **Percepción Visual y Espacial:** Es capaz de ver y aplicar pintura en diferentes áreas del papel
- **Planificación Motora:** Planifica dónde y cómo aplicar la pintura
- **Concentración y Atención:** Mantiene el enfoque durante toda la actividad

Figura 1.

Fotografía actividad 1, Arcoíris de dedos



Nota: Elaboración propia

Como instrumentos se tiene la rúbrica de evaluación de actividades lúdicas de coordinación visomotriz, permitirá medir la efectividad de las actividades realizadas.



Tabla 7. Rúbrica de evaluación de actividades lúdicas de coordinación visomotriz.

Aplicación para Cada Actividad	Categoría	Criterios de Evaluación	Escala de Calificación
1.- Arcoíris de Dedos 2.- Collares Mágicos 3.- Aventura de Recortes 4.- Atrapa bolas Divertidas 5.- Rompecabezas Fantásticos 6.- Memorama de Sorpresas 7.- Carreras en Sacos 8.- Aros Acertados 9.- Pesca Magnética 10.- Dibujar en la Arena 11.- Torres de Imaginación 12.- Circuito Aventurero 13.- Baile Rítmico 14.- Laberintos de Dedos 15.- Equilibrio divertido	Coordinación Ojo-Mano	1. Sincronización de movimientos con la tarea. 2. Precisión en la ejecución de movimientos.	
	Motricidad Fina	1. Control de movimientos pequeños y delicados. 2. Capacidad para realizar tareas detalladas.	1 – No realizó 2 – Realizó el mínimo
	Percepción Visual y Espacial	1. Habilidad para identificar formas y colores 2. Capacidad para estimar distancias y trayectorias.	3 – Realizó parcialmente 4 – Realizó
	Planificación Motora	1. Capacidad para planificar y ejecutar movimientos. 2. Estrategias utilizadas para resolver la tarea.	considerablemente 5 – Realizó
	Concentración y Atención	1. Capacidad para mantener la atención en la tarea. 2. Persistencia en la realización de la actividad.	completamente

Nota: Elaboración propia



La Universidad para todos



La guía metodológica completa podemos observar en el anexo 14. La implementación de esta guía metodológica, centrada en actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación visomotriz, proporciona una base sólida y efectiva para el desarrollo integral de los niños de primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa Erwin Schrödinger. Cada actividad ha sido cuidadosamente diseñada para no solo mejorar habilidades específicas como la coordinación ojo-mano, el equilibrio y la precisión, sino también para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y la socialización. Al involucrar a los niños en estas actividades, se asegura un enfoque de aprendizaje activo y participativo que es fundamental para su crecimiento cognitivo y físico.

De esta forma, esta guía metodológica no solo se alinea con los principios de la educación moderna, que valoran el aprendizaje a través del juego y la experiencia directa, sino que también refleja un compromiso con el desarrollo holístico de cada niño. La coordinación visomotriz es una habilidad crucial que afecta múltiples áreas del desarrollo infantil, y al enfocarse en su mejora a través de actividades lúdicas, se sientan las bases para un aprendizaje más efectivo y una vida escolar más satisfactoria. La aplicación de estas actividades debe ser vista como una oportunidad para enriquecer el entorno educativo y proporcionar a los niños herramientas fundamentales para su futuro.

3.6 Impacto

La novedad de este trabajo se encuentra en su enfoque inclusivo y adaptativo, dirigido a todos los niños, independientemente de sus condiciones o características especiales. Basado en estudios científicos que respaldan la importancia del desarrollo coordinado de habilidades visomotrices desde edades tempranas, este manual ofrece una guía específica para docentes. Diseñado para ser una orientación práctica y comprensiva, el manual proporciona estrategias pedagógicas que permiten a los educadores personalizar las actividades según las necesidades individuales de cada alumno, asegurando así un aprendizaje efectivo y equitativo.





La innovación de esta guía radica en su capacidad para integrar actividades lúdicas de manera sistemática, favoreciendo el desarrollo integral de habilidades motoras y visuales. Al proporcionar herramientas claras y estructuradas, los docentes pueden implementar actividades que no solo fortalezcan la coordinación viso-motriz, sino que también promuevan el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños. Esta aproximación holística no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye a un ambiente educativo inclusivo y enriquecedor.

El impacto de esta propuesta se espera que sea significativo, no solo en términos de desarrollo individual de los niños, sino también en la capacitación y satisfacción profesional de los docentes. Al adoptar prácticas educativas basadas en la investigación y adaptadas a las necesidades específicas de cada niño, los educadores pueden experimentar una mejora en la efectividad de su enseñanza y en la conexión emocional con sus estudiantes. En última instancia, este enfoque innovador tiene el potencial de transformar la educación básica al hacerla más inclusiva, accesible y en sintonía con las necesidades cambiantes de la comunidad educativa actual.

3.7 Resultados de la Validación de Expertos: Guía Metodológica:

Se ha desarrollado una guía metodológica diseñada para “Desarrollar la coordinación visomotriz en los niños de primer año de Educación Básica mediante la implementación de actividades lúdicas estructuradas”,

La guía metodológica fue validada por 3 expertos en educación básica, con su título de cuarto y quinto nivel siendo así la Ph.D Ana Isabel Tomala, M.Sc Alba Heras y M.Sc Patricia Vera.

La validación fue elaborada con 4 ítems basada en los siguientes criterios:

1. Representatividad: Este criterio evalúa en qué medida cada ítem refleja los constructos de las actividades lúdicas y la coordinación visomotriz.



2. Comprensión: Este criterio evalúa si los ítems son comprendidos adecuadamente por los evaluadores.

3. Interpretación: Examina si los ítems pueden ser interpretados de diversas formas.

4. Claridad: Este criterio mide el grado en el que los ítems son concisos, precisos y directos.

Evaluación de Actividades

Actividad 1: Arcoíris de dedos

- **Coordinación Ojo-Mano:** El niño muestra una excelente coordinación al seguir el patrón de colores y formas, obteniendo la puntuación perfecta de 45.
- **Motricidad Fina:** Controla eficazmente la aplicación de pintura, con una puntuación perfecta de 45.
- **Percepción Visual y Espacial:** Demuestra buena capacidad para aplicar pintura en diferentes áreas del papel, con una puntuación de 44.
- **Planificación Motora:** Planifica de manera efectiva dónde y cómo aplicar la pintura, con una puntuación de 42.
- **Concentración y Atención:** Mantiene un enfoque constante durante la actividad, obteniendo la puntuación máxima de 45.

Actividad 2: Collares mágicos

- **Coordinación Ojo-Mano:** El niño guía el cordón a través de los agujeros con precisión, obteniendo la puntuación 42.
- **Motricidad Fina:** Muestra un buen control en el enhebrado de las cuentas, con una puntuación de 40.

- Percepción Visual y Espacial: Organiza las cuentas en el orden correcto con una puntuación de 45.
- Planificación Motora: Planifica cómo ensartar las cuentas en el cordón, obteniendo una puntuación de 44.
- Concentración y Atención: Se mantiene enfocado en la tarea de ensartar cuentas, obteniendo una puntuación de 41.

Actividad 3: Atrapa bolas divertidas

- Coordinación Ojo-Mano: Sincroniza bien el movimiento para atrapar o lanzar la pelota, obteniendo una puntuación de 45
- Motricidad Gruesa: Controla el uso de los músculos grandes para moverse y lanzar, obteniendo una puntuación de 43
- Percepción Espacial: Anticipa bien la trayectoria de la pelota, obteniendo una puntuación de 45
- Planificación Motora: Planifica y ejecuta movimientos para atrapar o lanzar la pelota, obteniendo una puntuación de 45
- Concentración y Atención: Mantiene la atención en el juego y las bolas obteniendo una puntuación de 45

Actividad 4: Memorama de sorpresas

- Coordinación Ojo-Mano: Manipula las cartas con precisión para voltearlas y emparejar, obteniendo una puntuación de 45
- Motricidad Fina: Muestra control en la manipulación de las cartas, obteniendo una puntuación de 45

- Percepción Visual y Espacial: Recuerda la ubicación de las imágenes, obteniendo una puntuación de 45
- Planificación Motora: Planifica su estrategia para emparejar las cartas, obteniendo una puntuación de 43
- Concentración y Atención: Se mantiene concentrado durante el juego, obteniendo una puntuación de 44

Actividad 5: Carreras en sacos

- Coordinación Ojo-Pie: Coordina bien los movimientos al saltar en el saco, obteniendo una puntuación de 45
- Motricidad Gruesa: Controla los músculos grandes del cuerpo al saltar, obteniendo una puntuación de 45
- Equilibrio y Estabilidad: Mantiene el equilibrio durante la carrera, obteniendo una puntuación de 44
- Planificación Motora: Planifica sus movimientos para saltar de manera efectiva, obteniendo una puntuación de 45
- Concentración y Atención: Mantiene el equilibrio durante en la carrera, obteniendo una puntuación de 42.

Actividad 6: Pesca magnética

- Coordinación Ojo-Mano: ¿Alinea y manipula la caña de pescar con precisión?, obteniendo una puntuación de 45.
- Motricidad Fina: ¿Controla bien el movimiento de la caña y el imán?, obteniendo una puntuación de 43.



- Percepción Visual y Espacial: ¿Ve y atrapa los peces metálicos correctamente?, obteniendo una puntuación de 43.
- Planificación Motora: ¿Planifica su estrategia para pescar los peces?, obteniendo una puntuación de 45.
- Concentración y Atención: ¿Mantiene el enfoque durante la actividad?, obteniendo una puntuación de 42.

Actividad 7: Torres de imaginación

- Coordinación Ojo-Mano: Maneja y ensambla los bloques con precisión, obteniendo una puntuación de 45.
- Motricidad Fina: Controla bien el uso de los bloques, obteniendo una puntuación de 45.
- Planificación Motora: Visualiza y ejecuta la construcción de la torre, obteniendo una puntuación de 44.
- Creatividad y Resolución de Problemas: ¿Experimenta con diferentes formas y tamaños de bloques?, obteniendo una puntuación de 45.
- Concentración y Atención: ¿Mantiene el enfoque durante la construcción?, obteniendo una puntuación de 45.

Actividad 8: Circuito aventurero

- Coordinación Ojo-Mano: ¿Sincroniza bien los movimientos para sortear los obstáculos?, obteniendo una puntuación de 45.
- Motricidad Gruesa: ¿Controla su cuerpo al atravesar el circuito?, obteniendo una puntuación de 41





- Percepción Espacial: ¿Visualiza y ajusta sus movimientos en el circuito?, obteniendo una puntuación de 43
- Planificación Motora: ¿Planifica cómo sortear los obstáculos?, obteniendo una puntuación de 44
- Concentración y Atención: ¿Se mantiene enfocado durante todo el circuito?, obteniendo una puntuación de 45

Actividad 9: Baile rítmico

- Coordinación Auditivo-Motora: Coordina los movimientos con la música, obteniendo una puntuación de 45
- Coordinación Espacial: ¿Realiza movimientos variados y sincronizados?, obteniendo una puntuación de 45
- Motricidad Global: ¿Controla el uso de todo su cuerpo en el baile?, obteniendo una puntuación de 45
- Creatividad: ¿Muestra creatividad en los movimientos?, obteniendo una puntuación de 45
- Concentración y Atención: ¿Se mantiene enfocado en el ritmo de la música?, obteniendo una puntuación de 45

Actividad 10: Laberintos de dedos

- Coordinación Ojo-Mano: Evalúa cómo el niño sincroniza el movimiento del dedo con el seguimiento visual del laberinto. La precisión es crucial para no salirse del camino, obteniendo una puntuación de 45.
- Motricidad Fina: Observa el control del dedo para seguir el camino del laberinto. La precisión y la suavidad en el movimiento son importantes, obteniendo una puntuación de 45



- **Concentración y Atención:** Mide la capacidad del niño para mantener el enfoque en el laberinto durante toda la actividad y evitar distracciones, obteniendo una puntuación de 45
- **Percepción Visual:** Evalúa cómo el niño identifica y sigue el camino del laberinto visualmente. La capacidad para ajustar el dedo según la trayectoria es clave, obteniendo una puntuación de 45
- **Panificación Motora:** Examina si el niño anticipa el camino a seguir y cómo utiliza estrategias para completar el laberinto, obteniendo una puntuación de 43.

La validación de los expertos de evaluación para la guía metodológica indica un desempeño colectivamente excelente en la mayoría de las actividades, destacándose en áreas como la coordinación ojo-mano, motricidad fina y concentración. Las puntuaciones indican un consistente dominio de las habilidades motoras y perceptivas, con algunas áreas específicas que presentan oportunidades para mejorar, la coordinación visomotriz por medio de las actividades lúdicas. (ver en anexo 13)

Figura 2.

Resultado final de la validación por los expertos



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR UBE						
FORMA TO PARA EVALUAR EL CONTENIDO DE LA GUÍA METODOLÓGICA						
INSTRUCCIONES: La evaluación se efectuará mediante su criterio como experto. Tiene como objetivo evaluar la calidad de contenido de la guía metodológica. Por favor, sea cuidadosamente las siguientes preguntas.						
Objetivo: Desarrollar la coordinación visomotora en los niños de primer año de Educación Básica mediante la implementación de actividades lúdicas estructuradas.						
Fecha:			No. Asignatura (Exponer):			
Código: Metodología () Fuentes ()			Carga/Docencia:			
Edad:						
Nivel de estudio: Licenciatura () Ingeniería () Doctorado () Maestría () PDI () Otro Específico ()						
CRITERIOS DE VALORACIÓN:						
Representatividad: Grado en el que el ítem es juzgado como representativo de los constructos de actividades lúdicas y coordinación visomotora.						
Comprensión: Valoración de si el ítem se comprende adecuadamente.						
Interpretación: Juicio sobre la posibilidad de que el ítem pueda interpretarse de varias formas.						
Claridad: Grado en el que el ítem revela hechos / hechos / directos.						
<i>Subraye la opción que mejor se ajuste a su opinión</i>						
Ítem	Representatividad	Comprensión	Interpretación	Claridad	Contenido	Total
	1 = Nada representativo 2 = Bueno 3 = Muy representativo	1 = Incomprensible 2 = Bueno 3 = Se comprende claramente	1 = Se puede interpretar de varias formas 2 = No 3 = Tiene una única interpretación	1 = Nada claro 2 = Bueno 3 = Conciso/directo	1 = No esencial 2 = Esencial pero no esencial 3 = Esencial	
Actividad 1. Arcoiris de dedos						
Coordinación Ojo-Mano: El niño puede seguir el patrón de colores y formas con precisión	3	3	3	3	3	45
Motricidad Fina: Puede controlar la agitación de punta en líneas específicas	3	3	3	3	3	45
Percepción Visual y Espacial: Es capaz de ver y aplicar puntas en diferentes áreas del papel	3	3	3	3	3	44
Planificación Motora: El niño planifica dónde y cómo aplicar la punta	3	3	3	3	3	42
Concentración y Atención: El niño mantiene el enfoque durante toda la actividad	3	3	3	3	3	45
Actividad 2. Culebras mágicas						
Coordinación Ojo-Mano: El niño guía el cordón a través de los agujeros con precisión	3	3	3	4	3	42
Motricidad Fina: Muestra control en el entrelazo de las cuentas	3	3	3	7	3	40
Percepción Visual y Espacial: Selección y organiza las cuentas en el orden correcto	3	3	3	3	3	45
Planificación Motora: Planifica cómo casarse las cuentas en el cordón	3	3	3	3	3	44
Concentración y Atención: Se mantiene enfocado en la tarea de enlazar cuentas	3	3	3	7	3	41
Actividad 3. Atrapa bolas divertidas						
Coordinación Ojo-Mano: Sincroniza bien el movimiento para atrapar o lanzar la pelota	3	3	3	3	3	45
Motricidad Grossa: Controla el uso de los miembros grandes para lanzarse y lanzar	3	3	3	3	3	41
Percepción Espacial: Anticipa bien la trayectoria de la pelota	3	3	3	3	3	45
Planificación Motora: Planifica y ejecuta movimientos para atrapar o lanzar la pelota	3	3	3	3	3	45
Concentración y Atención: Mantiene la atención en el juego y las bolas	3	3	3	3	3	45
Actividad 4. Numeritas de sorpresas						
Coordinación Ojo-Mano: Manipula las cartas con precisión para evaluarlas y armarlas	3	3	3	3	3	45
Motricidad Fina: Muestra control en la manipulación de las cartas	3	3	3	3	3	45
Percepción Visual y Espacial: Recuerda la ubicación de las tarjetas	3	3	3	3	3	45
Planificación Motora: Planifica su estrategia para armar las cartas	3	3	3	3	7	43
Concentración y Atención: Se mantiene concentrado durante el juego	3	3	3	3	3	44
Actividad 5. Carrera en agua						
Coordinación Ojo-Pie: Coordina bien los movimientos al saltar en el agua	3	3	3	3	3	45
Motricidad Grossa: Controla los miembros grandes del cuerpo al saltar	3	3	3	3	3	45
Equilibrio y Estabilidad: Mantiene el equilibrio durante la carrera	3	3	3	3	3	44





Planificación Motora: Planifica sus movimientos para saltar de manera efectiva.	9	9	9	9	9	45
Concentración y Atención: Mantiene el equilibrio durante en la carrera.	8	9	8	9	8	42
Actividad 6. Pesca imaginaria						
Coordinación Ojo-Mano: ¿Alinea y manipula la caña de pescar con precisión?	9	9	9	9	9	45
Metricidad Fina: ¿Controla bien el movimiento de la caña y el anzuelo?	8	9	8	9	9	43
Percepción Visual y Espacial: ¿Ve y atrapa los peces metafóricos correctamente?	8	8	9	8	9	43
Planificación Motora: ¿Planifica su estrategia para pescar los peces?	9	9	9	9	9	45
Concentración y Atención: ¿Mantiene el enfoque durante la actividad?	7	9	9	8	9	42
Actividad 7. Torres de imaginación						
Coordinación Ojo-Mano: Mueve y ensambla los bloques con precisión.	9	9	9	9	9	45
Metricidad Fina: Controla bien el uso de los bloques.	9	9	9	9	9	45
Planificación Motora: Visualiza y ejecuta la construcción de la torre?	8	9	9	9	9	44
Creatividad y Resolución de Problemas: ¿Experimenta con diferentes formas y tamaños de bloques?	9	9	9	9	9	45
Concentración y Atención: ¿Mantiene el enfoque durante la construcción?	9	9	9	9	9	45
Actividad 8. Circuito aventurero						
Coordinación Ojo-Mano: ¿Sincroniza bien los movimientos para sortear los obstáculos?	9	9	9	9	9	45
Metricidad Global: ¿Controla su cuerpo al atravesar el circuito?	9	9	9	8	8	41
Percepción Espacial: ¿Visualiza y ajusta sus movimientos en el circuito?	7	9	9	9	9	43
Planificación Motora: ¿Planifica cómo sortear los obstáculos?	9	9	9	8	9	44
Concentración y Atención: ¿Se mantiene enfocado durante todo el circuito?	9	9	9	9	9	45
Actividad 9. Baile rítmico						
Coordinación Auditivo-Motora: Coordina los movimientos con la música.	9	9	9	9	9	45
Coordinación Espacial: ¿Realiza movimientos variados y sincronizados?	9	9	9	9	9	45
Metricidad Global: ¿Controla el uso de todo su cuerpo en el baile?	9	9	9	9	9	45
Creatividad: ¿Muestra creatividad en los movimientos?	9	9	9	9	9	45
Concentración y Atención: ¿Se mantiene enfocado en el ritmo de la música?	9	9	9	9	9	45
Actividad 10. Laberintos de dedos						
Coordinación Ojo-Mano: Evalúa cómo el niño sincroniza el movimiento del dedo con el seguimiento visual del laberinto. La precisión es crucial para no salirse del camino.	9	9	9	9	9	45
Metricidad Fina: Observa el control del dedo para seguir el camino del laberinto. La precisión y la variedad en el movimiento son importantes.	9	9	9	9	9	45
Concentración y Atención: Mide la capacidad del niño para mantener el enfoque en el laberinto durante toda la actividad y evitar distracciones.	9	9	9	9	9	45
Percepción Visual: Evalúa cómo el niño identifica y sigue el camino del laberinto visualmente. La capacidad para ajustar el dedo según la trayectoria es clave.	9	9	9	9	9	45
Planificación Motora: Examina si el niño anticipa el camino a seguir y cómo utiliza estrategias para completar el laberinto.	9	9	9	9	7	43
¡Gracias por su colaboración!						

4 CONCLUSIONES

Basado en los resultados obtenidos y el análisis de las actividades observadas y entrevistas realizadas en la investigación, se pueden extraer las siguientes conclusiones:

Los hallazgos indican que las actividades lúdicas implementadas en la Unidad Educativa son efectivas para fomentar la precisión y el control en los movimientos finos de los niños. Actividades como encajar y apilar objetos, uso de plastilina y juegos de precisión manual como recorte y pintura, permiten integrar la percepción visual con el movimiento coordinado. Esto no solo fortalece las habilidades motoras finas, sino que también facilita el desarrollo de la coordinación visomotriz desde una edad temprana, preparando a los niños para tareas que requieren destreza manual y visual en contextos educativos y cotidianos.

La investigación revela que los juegos diseñados para mejorar la coordinación visomotriz también contribuyen significativamente al desarrollo de la capacidad de los niños para seguir instrucciones visuales y auditivas. Actividades como juegos de roles, circuitos métricos y juegos de reacción ante estímulos externos promueven la atención y la respuesta rápida a estímulos visuales y auditivos. Este enfoque no solo enriquece la experiencia de aprendizaje lúdico, sino que también fortalece habilidades cognitivas esenciales como la memoria, la concentración y la capacidad de seguir instrucciones, fundamentales para el rendimiento académico y el desarrollo personal de los alumnos.

Los resultados sugieren que los juegos grupales implementados son efectivos para mejorar la interacción social y promover la cooperación entre los niños. Actividades como juegos de equipo, gincanas y juegos de roles facilitan la interacción entre los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo y la coordinación conjunta de movimientos. Esta colaboración no solo fortalece las habilidades sociales y emocionales de los niños, sino que también les enseña habilidades de comunicación efectiva, resolución de problemas y empatía, preparándolos para una participación activa y constructiva en entornos sociales y educativos diversos.

5 RECOMENDACIONES

Es crucial diseñar actividades específicas que apunten al desarrollo integral de habilidades motoras finas y visomotrices. Esto puede lograrse mediante la incorporación de más juegos y actividades que requieran precisión y control en el manejo de objetos, como rompecabezas, modelado con plastilina y actividades de encaje y apilado. Estas actividades deben estar adecuadamente integradas en el currículo escolar para asegurar una práctica constante y progresiva.

Se recomienda diversificar los estímulos visuales y auditivos utilizados en las actividades lúdicas para mejorar la capacidad de los niños para seguir instrucciones y responder rápidamente. Incorporar juegos que requieran atención selectiva y reacción ante estímulos auditivos y visuales variados ayudará a fortalecer estas habilidades esenciales. Además, se debe considerar la implementación de tecnologías educativas que complementen estas prácticas de manera innovadora.

Para potenciar la interacción social y la cooperación entre los niños, es fundamental fomentar juegos grupales que no solo desarrollen la coordinación motriz conjunta, sino también habilidades como la comunicación, el liderazgo compartido y la resolución de conflictos. Se sugiere la organización regular de actividades extracurriculares y eventos interactivos que involucren a los estudiantes en proyectos colaborativos, promoviendo un ambiente escolar inclusivo y enriquecedor.

Con base en los resultados obtenidos, se recomienda la elaboración de una guía metodológica detallada, que integre las mejores prácticas observadas en la investigación. La guía estructurada debería incluir actividades lúdicas para cada dimensión evaluada, proporcionando a los docentes herramientas claras y efectivas para implementar estrategias que promuevan el desarrollo integral de los niños. La difusión y capacitación en el uso de esta guía metodológica entre el personal docente asegurará una implementación consistente y efectiva de las actividades lúdicas en el currículo escolar.



6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldea, M. K. (2020). La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*, 1-39. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63521/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20ALDEA%20FLORIAN.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Alvear, L. F., Salazar, P. A., Román, Z. G., & Altamirano, M. C. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Revista Reincisol*, 2(4), 304-321. [https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V2\(4\)304-321](https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)304-321)
- Alonso, A. (2017). Escuelas: espacios equivocados frente a los deseados por escolares. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 17(3), 1-33. <https://doi.org/10.15517/aie.v17i3.29824>
- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. *Universidad de Valladolid*, 1-45. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Alonso, Y., & Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en educación infantil. *Revista Educación Pesquisa*, 46, 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Álvarez, A. S., Cordero, N. M., & Castro, A. Z. (2018). Influencia de la tecnología en el desarrollo integral de los niños en primera infancia. *Revista Independiente*, 1(1), 1-10. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/0f69b60d2e386c84fa62276849e7200f.pdf>
- Angulo, H. G., Aguayo, Á. A., Farfán, G. B., & Delgado, S. V. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. ReHuso*, 5(2), 42-49. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025004.pdf>



- Barros, M. (2022). Método Montessori en la educación inicial. *Universidad del Azuay*, 1-53. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12390/1/17917.pdf>
- Bonilla, M. M. (2022). La memoria visual en el aprendizaje de secuencias lógicas en niños y niñas. *Universidad Técnica de Ambato*, 1-79. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34413/1/TRABAJO%20FINAL_BO NILLA%20MARIELA-signed-signed-signed.pdf
- Braz, M. (2018). Valoración de la coordinación motriz del niño/a. Universitat de Barcelona, 1-282. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/454718/MBV_TESIS.pdf?sequence=
- Buenaño, A. D. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Revista Ciencias de la Educación*, 1(2), 1-9. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3292/3842>
- Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Cabrera, B. C., & Dupeyrón, M. N. (2019). El desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de grado preescolar. *Revista de Educación. Mendive*, 17(2), 222-239. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v17n2/1815-7696-men-17-02-222.pdf>
- Candela, Y. M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. ReHuso*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Cardona, K. (2020). La importancia del desarrollo motor en el aprendizaje de los niños. *Revista Disruptiva*, 1(1), 1-7. <https://www.disruptiva.media/la-importancia-del-desarrollo-motor-en-el-aprendizaje-de-los-ninos/>
- Castellanos, Y. P., & Melo, M. E. (2020). Estrategias de integración sensorial en la educación infantil. *Revista Foro Educacional*, 20(34), 53-76. <https://doi.org/https://doi.org/10.29344/07180772.34.2360>



- Cedeño, Y. T. (2019). Coordinación viso motriz en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años. Guía para docentes. Universidad de Guayaquil, 1-134.
<https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2248ffd5-e400-4d64-9014-42a089381954/content>
- Cerisola, A. (2017). Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil. *Revista Ponencias*, 46(2), 126-131.
<https://docs.bvsalud.org/biblioref/2017/08/848347/126-131.pdf>
- Chaupis, G. Y. (2019). Coordinación visomotriz para niños de cinco años de la I.E Mi pequeño Gran Mundo. *Universidad César Vallejo*, 1-72.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41151/Chaupis_MGY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Children's Museum. (04 de mayo de 2021). *Los beneficios del juego al aire libre en el desarrollo de la primera infancia*. <https://www.cmosc.org/es/benefits-of-outdoor-play-in-early-childhood-development/>
- Cobacango, F. R., & Simbaña, M. P. (2023). Pedagogía Waldorf: Revisión al desarrollo integral en niños menores de 5 años. *Revista Digital Publisher*, 8(5), 1010-1021.
<https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2023.5.2091>
- Córdova, D. J., & Fernández, R. E. (2021). Vivencias de aprendizaje en el desarrollo psicomotor de niños de 2 a 3 años. *Revista Dominio de las ciencias*, 7(3), 3-17.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.1889>
- Cruz, M. I., & Vega, J. O. (2023). Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas, en los niños de primer año básico de la Unidad educativa "Franklin Delano Rossevelt". *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 7(4), 992-1018.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.992-1018>



- Cuellar, M. E., Mauriz, M., & Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc206218.pdf>
- Daiana, R. (2018). El desarrollo psicomotor (coordinación, lengua y motricidad) en niños de 5 años. *Universidad Católica Argentina*, 1-60. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/575/1/doc.pdf>
- Del Valle, V., Romero, L., & Bennasar, M. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y fisiología humana. *Revista Educación*, 48(1), 1-24. <https://doi.org/http://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.56006>
- Ecuador, Asamblea Nacional. (2018). Constitución Nacional del Ecuador. Registro Oficial 449 de 20-oct.-2018: <https://bit.ly/3bi4mRA>
- Gamboa, R. A., & Bernal, M. N. (2020). Corporeidad, motricidad y propuestas pedagógico-prácticas en aula de educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 18(1), 1-22. <https://doi.org/https://doi.org/10.11600/1692715x.18101>
- Gamonal, M. (2019). La coordinación psicomotriz fina y su relación con la escritura inicial de los estudiantes del 2do grado de educación primaria de la I.E." Las Mercedes" José Leonardo Ortiz. Repositorio unprg: <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8051>
- Garcés, M. K. (2021). El arte como una herramienta multidisciplinaria en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Universidad Tecnológica Indoamérica*, 1-110. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2763/1/GARC%c3%89S%20GONZ%c3%81LEZ%20MARIO%20KELIER.pdf>
- García, M. F. (2023). Actividades lúdicas y desarrollo de autonomía en estudiantes de educación inicial, El Porvenir - 2022. *Universidad César Vallejo*, 1-81.



https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115259/Garcia_GMF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garófalo, V. V., Guirado, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (2017). La importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 8(47), 1-17. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6038088.pdf>

Gil, P., Onofre, R., & Gómez, I. (2018). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1(2), 1-27. <https://www.redalyc.org/pdf/800/80004706.pdf>

González, E., Concepción, D., & López, E. (2023). Herramientas y métodos matemáticos en investigación para la formación de doctores desde la industria química. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(3), 49-58. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v15n3/2218-3620-rus-15-03-49.pdf>

Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), págs. 163-173. [https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Hernández, P. V., Onofre, V., & Gómez, V. J. (2021). La pedagogía Montessori y su incidencia en la educación inicial. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2857>

Hernández, A., Arguelles, V., y Palacios, R. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Revista de Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 33-34. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/download/6701/7600/>



- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mc Graw-Hill.
- Jiménez, J., Morera, M., Chaves, K., & Román, A. (2017). Beneficios de las actividades recreativas y su relación con el desempeño motor. *Revista Digital de Educación Física*, 8(43), 9-25. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5758179.pdf>
- López, V. P. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 1-92. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3825/1/78260.pdf>
- Martínez, B. (2019). Publicaciones científicas sobre la teoría de la integración sensorial de Jean Ayres. Universidade da Coruña, 1-53. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/24712/MartinezGuill%C3%ADn_Beatriz_TFG_2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Miranda, M. J., Chachipanta, B. L., Castillo, B. M., Jimbicti, A. I., & Cambo, U. V. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Revista Multidisciplinaria Ciencia Latina*, 7(2), 10747-10760. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6159
- Moyolema, C. A. (2018). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados. *Universidad Técnica de Ambato*, 1-200. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Muñoz, E., Yule, L., Pazu, C., & Mestizo, E. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para reforzar las operaciones. *Fundación Universitaria Los Libertadores*, 1(1), 1-65. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/891/EscueMestizoEdelmira.pdf>



- Oñate, C. E. (2022). Desarrollo de la percepción visual previo al proceso de inicial de lectura en niños. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, 1-133.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3636/1/77924.pdf>
- Ordoñez, T. A. (2022). Taller de psicomotricidad para el desarrollo de la coordinación visomotora en estudiantes de una institución educativa de Santo Domingo. *Universidad César Vallejo*, 1-99.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93815/Ordo%C3%B1ez_GTA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paredes, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios sociales. *Universidad Andina Simón Bolívar*, 1-60.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Parra, M. D. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo. INDTEC*, 5(17), 143-163.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Párraga, N. d., Vera, F. O., Bazurto, N. A., Mendoza, A. M., & Barcia, M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Revista Dominio de las Ciencias*, 7(1), 903-919.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>
- Partida, J. M. (2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(1), 321-350.
<https://doi.org/https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.471>



- Pezoa, E., & Muñoz, G. (2022). Formación inicial docente en ciencia para la ciudadanía: una propuesta inspirada en la filosofía de Reggio Emilia. *Revista electrónica Educare*, 26(3), 603-616. <https://doi.org/10.15359/ree.26-3.33>
- Pinargote, Á. H., Pinargote, L. P., Alcívar, A. C., & Rojas, J. A. (2019). Los espacios físicos dentro y fuera del aula y su incidencia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de educación inicial. *Revista Académica de investigación. Tlatemoani*, 2(30), 1-22. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7340400.pdf>
- Quesada, A. K., & Medina, A. (2020). Métodos teóricos de investigación: análisis-síntesis, inductivo-deductivo, abstracto-concreto e histórico-lógico. *Revista Monografías*, 19(19), 1-12. https://www.researchgate.net/publication/347987929_METODOS_TEORICOS_DE_INVESTIGACION_ANALISIS-SINTESIS_INDUCCION-DEDUCCION_ABSTRACTO_-CONCRETO_E_HISTORICO-LOGICO
- Ramírez, C. A. (2020). Las artes como influenciadoras en el desarrollo cognitivo y desarrollo de la personalidad de los niños. *Universidad de Antioquia*, 1-80. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/19325/1/RamirezCesar_2021_ArtesInfluenciaNi%C3%B1o.pdf
- Ramírez, C. Y., Arteaga, M. A., & Luna, H. E. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-116.pdf>
- Ramos, N. (2021). El desarrollo sensorial en la etapa infantil a través de la educación. *Revista de la Universidad de Zaragoza*, 1(20), 51-72. <https://doi.org/http://doi.org/10.30827/dreh.vi20.22531>
- Remache, M. C. (2020). La coordinación visomotriz en el desarrollo de la preescritura en la educación. *Universidad Católica de Cuenca*, 1-174.



<https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstreams/23f3a96d-b154-4388-8068-932fa23f5efb/download>

Rodríguez, A., & Arias, A. (2020). Revisión de propuestas metodológicas: una taxonomía de agrupación categórica. *Revista de Educación. Alteridad*, 15(2), 1-17. <https://doi.org/https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.01>

Rodríguez, W. (2009). El legado de Vygotski y de Piaget en la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 477-489. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>

Ruiz, E. (2022). Aplicación de la metodología de Reggio Emilia para desarrollar la creatividad infantil. *Revista Multidisciplinaria Ciencia Latina*, 6(6), 6203-6219. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3869

Salazar, M. S., & Loor, L. R. (2022). Estrategias didácticas lúdicas para activar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. *Revista Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1180-1191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2635>

Sánchez, M., Varela, S., Cancela, J., & Ayan, C. (2019). Mejora de la coordinación en niños mediante el entrenamiento propioceptivo. *Revista Apuntes Educación Física y Deportes*, 35(136), 22-35. [https://doi.org/https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2019/2\).136.02](https://doi.org/https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2019/2).136.02)

Sánchez, N. S., & Hernández, B. L. (2022). El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y los niños del fraccionamiento Ex Rancho. *Revista Contribuciones desde Coatepec*, 21(37), 1-17. <https://www.redalyc.org/journal/281/28171647007/28171647007.pdf>

Torralba, V., & Lleixá, G. (2016). Evaluación de la coordinación motora en educación primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 16(62), 355-371. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2016.62.011>



- Torres, L. A. (2024). El impacto del arte en el desarrollo cognitivo del niño en preescolar. *Revista Internacional Ciencia Latina*, 8(1), 3953-3973. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9745
- Vega, J., Barbosa, S., Barrios, L., Ojito, C., & Padilla, S. (2017). Desarrollo motriz y de lengua en el niño con síndrome de Williams. *Revista Corporación Universitaria Americana*, 11(20), 156-170. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21803%2Fpenamer.11.20.502>
- Vives, J., Ruiz, P., & García, A. (2022). La integración sensorial y su importancia en el aprendizaje de los niños. *Revista Cuadernos Brasileiros de Terapia*, 15(30), 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/2526-8910.ctoAR22662988>
- Zumba, J. E., García, D. G., Erazo, C. A., & Erazo, J. C. (2020). Aplicaciones tecnológicas y motricidad fina en niños de 3 a 6 años. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria. Koinonia*, 5(1), 1-19. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.803>