



FACULTAD DE EDUCACIÓN

EL AJEDREZ DE PISO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO
INFANTIL TALLER VERANO ETERNO

AUTOR

Nataly Abigail Miranda Herrera

AÑO

2020



FACULTAD DE EDUCACIÓN

**EL AJEDREZ DE PISO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA
EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL
TALLER VERANO ETERNO**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciada en Educación Inicial Bilingüe
con mención en Gestión de Administración de Centros Infantiles

Profesora Guía:

Silvia del Rocío Tapia Reinoso

Autora:

Nataly Abigail Miranda Herrera

Año

2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, El ajedrez de piso y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en el centro de desarrollo infantil Taller Verano Eterno, a través de reuniones periódicas con el estudiante Nataly Abigail Miranda Herrera, en el semestre 2020-1, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

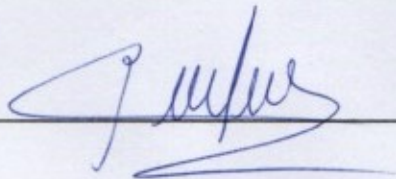
A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Silvia del Rocío Tapia Reinoso', is written over a horizontal line.

Silvia del Rocío Tapia Reinoso

1713716163

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, El ajedrez de piso y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en el centro de desarrollo infantil Taller Verano Eterno, de la estudiante Nataly Abigail Miranda Herrera, en el semestre 2020-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

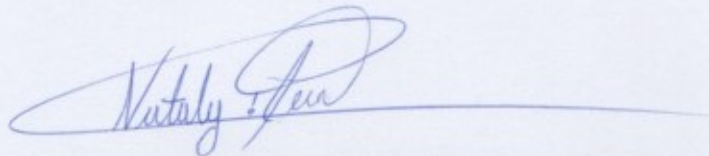
A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Lucía', is written over a horizontal line.

Lucía Jannet Torres Anangón

1709311862

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

"Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes."

A handwritten signature in blue ink, reading "Nataly Abigail", is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Nataly Abigail Miranda Herrera

1725987182

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar a Dios, por tomarme de su mano y nunca soltarme siendo luz para mi vida; agradezco a mis padres Marí Belén Herrera y Gastón Galeas, quienes son la base fundamental en mi vida permitiéndome cumplir con mis sueños y propósitos. Gracias a ellos, he aprendido que la vida es de constante lucha y de esfuerzo permanente; siempre tomando en cuenta los valores y principios que les han inculcado desde el hogar. Además, mi agradecimiento profundo a la Facultad de Educación y a las docentes que la conforman por sus enseñanzas día a día, y especialmente a mi tutora de tesis Silvia Tapia Reinoso por guiarme y ser el soporte para realizar un trabajo de excelencia.

DEDICATORIA

Con todo el amor de mi corazón, le dedico el presente trabajo a Dios por darme la fortaleza y por ser la guía de mi senda en cada momento de mi vida; a mis padres, a mis abuelitos, a mis tíos, a mi hermana y a mi enamorado por ser parte fundamental en mi vida, ser el apoyo en cada momento de retos, dificultades y sueños anhelados que se me han presentado; sin ninguno de ellos y sin su cariño y amor incondicional he podido llegar a cumplir un logro más en mi vida culminando mis estudios universitarios con éxito.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo describir ¿cómo el ajedrez de piso ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”?

La investigación está orientada con un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), que tiene como línea de modelo la actuación socioeducativa y se ha presentado un nivel de profundidad descriptiva; correspondiendo a un tipo de investigación de tipo bibliográfico y de campo.

Para el desarrollo de esta investigación, se observó al grupo de niños de 4 a 5 años durante un período de 4 meses en el centro infantil “Taller Verano Eterno”, tiempo en el cual se realizó el levantamiento de información mediante técnicas de observación en función a su desarrollo, enseñanza y uso del ajedrez de piso y recopilación de resultados. El número de participantes que fueron observados fue 10 incluyendo a las docentes. Al final se pudo analizar cómo las maestras estimulan el desarrollo motor grueso y la importancia de implementar nuevas estrategias para trabajar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Además, se evidenció que el ajedrez de piso es una propuesta educativa que ayuda a desarrollar el área de motricidad gruesa; por tal motivo, se propone como herramienta lúdica y dinámica el ajedrez de piso y un manual con las instrucciones para poder conocer como se lo debe utilizar y como se debe jugar, la cual garantiza a través del juego el desarrollo de la motricidad gruesa.

PALABRAS CLAVE

Juego, Motricidad Gruesa, Ajedrez de Piso, Desarrollo infantil, Hitos de desarrollo, Madurez Infantil.

ABSTRACT

This research aims to describe how the floor chess helps the development of thick motor in children 4 to 5 years of the children's center "Taller Verano Eterno"?

The research is oriented with a qualitative approach, which has as a model the socio-educational action and a level of descriptive depth has been presented; corresponding to a type of bibliographic and field research.

For the development of this research, the group of children from 4 to 5 years old was observed during a period of 4 months in the children's center "Taller Verano Eterno", at which time the information was collected through observation techniques in function to its development, teaching and use of floor chess, and compilation of results. The number of participants were observed was 10 including the teachers. In the end, it was possible to analyze how teachers stimulate thick motor development and the importance of implementing new strategies to work on the development of thick motor skills in children aged 4 to 5 years. In addition, it was evidenced that floor chess is an educational proposal that helps develop the thick motor area; for this reason, floor chess is proposed as a fun and dynamic tool and a manual with the instructions to know how to use it and how must to play, which guarantees through the game the development of thick motor skills.

KEY WORDS

Play, Thick Motor, Floor Chess, Child Development, Developmental Milestones, Child Maturity.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. Planteamiento del Problema.	3
1.2. Formulación del Problema	4
1.3. Preguntas Directrices	4
1.4. Objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos.....	4
1.5. Justificación	5
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1. Revisión de la Literatura.....	7
2.2. Antecedentes de la investigación.....	9
2.3. Fundamentación Teórica	12
2.3.1. Área del Desarrollo	12
2.3.1.1. Área Motriz	12
2.3.1.1.1. Motricidad Gruesa	14
2.3.2. El Juego.....	16
2.3.2.1. Juegos de piso	17
2.3.1.1.1. Ajedrez de piso	18
2.4. Definición de Términos.....	20
CAPÍTULO III	21
METODOLOGÍA	21

3.1. Diseño de la Investigación	21
3.1.1 Enfoque:	21
3.1.2 Modelo:	21
3.1.3 Nivel:	22
3.1.4 Tipos de Investigación:	22
3.1.5 Técnica:	22
3.2. Población y Muestra	23
3.3. Contexto.....	23
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	24
3.5. Técnicas para el Procesamiento y Análisis de Datos	25
CAPÍTULO IV	27
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	27
4.1. Entrevista.....	27
4.2. Encuesta	29
4.3. Observación	36
4.4. Observación	51
4.5. Triangulación de resultados	59
CAPÍTULO V	61
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
5.1. Conclusiones:.....	61
5.2. Recomendaciones:	63
CAPÍTULO VI	65
PRODUCTO	65
6.1. Descripción.....	65
6.2. Características generales y especiales del producto	66
Referencias:.....	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	23
Tabla 2	24
Tabla 3	29
Tabla 4	32
Tabla 5	33
Tabla 6	34
Tabla 7	36
Tabla 8	38
Tabla 9	39
Tabla 10	40
Tabla 11	41
Tabla 12	42
Tabla 13	43
Tabla 14	44
Tabla 15	45
Tabla 16	46
Tabla 17	47
Tabla 18	48
Tabla 19	49
Tabla 20	50
Tabla 21	51
Tabla 22	53
Tabla 23	54
Tabla 24	55
Tabla 25	56
Tabla 26	57
Tabla 27	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Qué es el ajedrez de piso.....	29
Figura 2. Propuesta educativa difícil de enseñar.	32
Figura 3. Propuesta interesante para ponerla en práctica.....	33
Figura 4. Aspectos a desarrollar.....	34
Figura 5. Camina y corre.....	36
Figura 6. Saltar con dos pies.....	38
Figura 7. Saltar alternando.	39
Figura 8. Sube y baja gradas.....	40
Figura 9. Trepa y reptar.....	41
Figura 10. Galopa coordinadamente.....	42
Figura 11. Controla la fuerza y tonicidad.	43
Figura 12. Camina sobre líneas.....	44
Figura 13. Camina en punta pie.	45
Figura 14. Movimientos segmentados.....	46
Figura 15. Coordinación visomotriz.....	47
Figura 16. Coordinación ojo-pie.....	48
Figura 17. Movimientos diferenciados.	49
Figura 18. Sitúa los objetos.....	50
Figura 19. Participa en juegos grupales.....	51
Figura 20. Construye juegos.	53
Figura 21. Manifiesta preferencias al jugar.	54
Figura 22. Colabora en actividades.	55
Figura 23. Actitudes de solidaridad.....	56
Figura 24. Sintió frustración en el juego.....	57
Figura 25. Asume y respeta.....	58
Figura 26. Juego Jungle Chess.....	66
Figura 27. Piezas del ajedrez.....	67
Figura 28. Manual Jungle Chess.....	67

INTRODUCCIÓN

En el trabajo investigativo “El ajedrez de piso y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años”, del Centro Infantil “Taller Verano Eterno” ubicado en el sector de Nayón del Valle en la parroquia rural de Nayón, se ha presentado en el nivel de educación inicial II el ajedrez de piso como herramienta de juego para alcanzar el desarrollo integral de los niños y niñas. El objetivo es establecer el ajedrez de piso como estrategia práctica y pedagógica para desarrollar el área de motricidad gruesa.

La investigación se encuentra estructurada por capítulos, los cuales tienen su respectiva explicación de los subtemas que se van a desarrollar de manera detallada y organizada.

En el Capítulo I denominado “El Problema”, se encuentra el planteamiento del problema, formulación del problema, preguntas directrices, objetivo general, objetivos específicos y la justificación.

En el Capítulo II se aborda el “Marco Teórico”, el cual está estructurado por la revisión de literatura científica, antecedentes de la investigación, fundamentación teórica, y la definición de términos.

En el Capítulo III referente a la “Metodología”, se evidencia el diseño de la investigación, población y muestra, contexto, técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como también las técnicas para el procesamiento y análisis de datos.

En el Capítulo IV se realiza “El análisis y la interpretación de resultados”, el cual contiene tablas y gráficas acerca de los instrumentos aplicados y su correcto análisis e interpretación de los mismos.

En el Capítulo V nominado “Conclusiones y recomendaciones”, se encontrará las respectivas conclusiones generadas a partir de las investigaciones

bibliográficas y de campo, las cuales ayudan a originar adecuadas recomendaciones para un propicio desarrollo del presente trabajo de investigación.

En el Capítulo VI asignado “El producto”, se encontrará el planteamiento de la propuesta educativa, la descripción del producto; además, de las características generales y especiales del producto.

Se concluye con la bibliografía y los anexos que se han desarrollado durante la presente investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema.

Partiendo desde el contexto de nuestro país, en el 2011 se pudo evidenciar por medio de la OMS que a nivel nacional se estima que el 10% de la población posee alguna deficiencia o retraso en el desarrollo de la psicomotricidad. En nuestro país, existe escasa literatura científica publicada con este tema, salvo con algunas obras obtenidas en los repositorios de las universidades de Guayaquil, Cuenca y Quito (Yandun, 2016, pp. 13-14). Es importante indicar que, las normativas ecuatorianas establecieron que los niños, niñas y adolescentes (NNA) tienen el derecho al desarrollo integral, el cual va a hacer intervenido por medio de programas y proyectos de educación, salud, seguridad social y cultura (Capa, 2014). A pesar de lo expuesto, la protección de los derechos de los niños/as con o sin discapacidad, no se lo cumple a cabalidad, pudiendo responder a factores como: “la deficiente detección y diagnóstico del desarrollo de los niños/as, no existe un registro con estadísticas reales las cuales no favorecen ser financiadas para la implantación de nuevos programas” (Yandun, 2016, pp. 13-16) y por último, “no se ha encontrado estudios sobre los factores de riesgos que se interrelacionan con el retraso o la discapacidad imposibilitando una rápida intervención” (Yandun, 2016, pp. 13-16) en el desarrollo psicomotor e integral de los niños/as.

Según el MIES (Ministerio de Inclusión Económica y Social) los informes indican que desde el año 2013 el gobierno no ha planteado programas válidos y eficientes para dar una solución a esta problemática. Huiracocha y Robalino (2012) en su libro “Retrasos del desarrollo psicomotriz en niños y niñas urbanos de 0 a 5 años: Estudio de caso en la zona urbana de Cuenca, Ecuador” realizaron un análisis sobre los factores de riesgo y han sido considerados los siguientes: “retraso con desnutrición, microcefalia, familia no nuclear, migración de los padres y cuidadora no materna” (Huiracocha y Robalino, 2012). A partir de este

estudio se determinó que va a existir un retraso en el desarrollo de los niños/as desde edades tempranas sino se interviene desde los primeros años de vida. Esto es degradante ya que al verse alterado el desarrollo psicomotor se producirán problemas en el lenguaje, retraso en el crecimiento, retraso en la madurez neurológica y en el desarrollo de la motricidad fina, gruesa, en la audición, visión, en el tono muscular y se dará una alteración en la coordinación óculo manual y se afectará el equilibrio y posiblemente se ocasionará una discapacidad. (Huiracocha y Robalino, 2012)

1.2. Formulación del Problema

¿Cómo el ajedrez de piso puede convertirse en una alternativa para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años?

1.3. Preguntas Directrices

¿Qué es la motricidad gruesa y cómo se desarrolla en niños de 4 a 5 años?

¿Qué tipos de ajedrez existen en la actualidad?

¿Pueden ser el ajedrez de piso una solución para el desarrollo de la motricidad gruesa?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

- Describir cómo el ajedrez de piso ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Conocer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

- Investigar sobre los beneficios que propicia el ajedrez en los niños.
- Diseñar un tablero de ajedrez de piso que contengan actividades que promuevan el desarrollo motor grueso en niños de 4 a 5 años.

1.5. Justificación

La importancia de realizar esta investigación radica, primordialmente en la información obtenida en el período de mis prácticas preprofesionales, por un espacio de 4 meses en el centro infantil “Taller Verano Eterno”. Durante este tiempo pude evidenciar que las docentes presentan fragilidades o vacíos en el desarrollo de la motricidad gruesa y cómo esta influye en la adquisición de nuevas destrezas o habilidades del niño que le van a permitir procesos posteriores de prelectura y preescritura en el ámbito de educación básica. Como nos señala Boulch en su estudio de la motricidad humana y el desarrollo de la Psicocinética, el cual presenta la etapa del cuerpo percibido (3 a 7 años), el que menciona que el niño va a prepararse y a aprender desde el ámbito motor capacidades perceptivo-motoras, sensoriales, nociones espaciales, el equilibrio y la coordinación; las cuales van a fortalecerle al niño en su diario vivir (León, 2015). A partir de lo antes mencionado cabe mencionar que, las docentes priorizan el desarrollo de tipo cognitivo, socio-afectivo y de contenido pedagógico, dando como resultado importantes fragilidades en su desarrollo motor, de tal forma que ocasionarán dificultades para el resto de su aprendizaje en las áreas de: lenguaje, cognición y socio-afectivo.

Como podemos observar en el estudio realizado por J.A. Portellano el cual es el autor del Test de CUMANIN y otros expertos (1997) nos señalan que: el fracaso escolar está ligado a factores personales y ambientales produciendo trastornos neuromadurativos o manifestaciones de disfunción cerebral, lo que limita la capacidad para aprender del niño/a (Portellano, Granados, Tapia & Martínez, 1997). Por tal motivo, tiende a que la psicomotricidad del niño se viera afectada provocando dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura, en el lenguaje y en la visopercepción. (Mateos, 1993, pp. 4-6)

El punto de interés sobre el tema de investigación, es que no solo se realizará la recopilación de datos si no que se va a buscar y plantear una alternativa de solución a través de una herramienta de tipo lúdica (ajedrez de piso), la cual favorecerá el desarrollo de la motricidad gruesa provocando de esa forma un producto a considerar para mejorar dicha negligencia en el centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Existen varias investigaciones en el medio educativo, las cuales demuestran los efectos negativos al momento de no desarrollar adecuadamente la motricidad gruesa en los niños y niñas y, por ende, a futuro se evidencian consecuencias una de ellas es la evolución de problemas de aprendizajes que se manifiestan en el sistema educativo general básico. Por otro lado, este tema de investigación es viable y de interés tanto propio como para la comunidad educativa, puesto que existe en la actualidad suficiente información sobre el impacto que tiene el ajedrez en el desarrollo de los niños, lo que permitirá que la propuesta planteada sea admisible y factible realizarla.

Es fundamental resaltar que, el punto de enfoque se centra en los beneficiarios que son los niños, ya que tendrán un mejor desarrollo de sus diferentes áreas partiendo del desarrollo de la motricidad gruesa, haciendo uso de una estrategia de tipo lúdico, la misma que tendrá un impacto positivo en el fortalecimiento de su área afectiva, principalmente en temas de motivación e identificación con su maestra, ejes centrales de la educación inicial. y a su vez, como beneficiarios secundarios serán las maestras, ya que son quienes aprenderán a utilizar diferentes herramientas en este caso el uso de los juegos de mesa y como aplicarlo para conseguir un desarrollo óptimo en sus niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Revisión de la Literatura

Para esta investigación se ha recopilado varios libros y revistas científicas las cuales serán mencionadas posteriormente con su respectiva explicación y fundamentación teórica.

Se utilizó la revista Sanidad Científica CSIF, que menciona en su apartado “La Psicomotricidad en Educación Inicial”, en la cual se hace énfasis en que la psicomotricidad es uno de los aspectos de suma importancia para un adecuado desarrollo en el niño; partiendo de este prelude se centrará la investigación en el Capítulo II, en la que señala como subtema la motricidad gruesa dándonos a conocer varias pautas esenciales sobre dicha motricidad y los beneficios que se presentan y se adquieren al desarrollarlo. (Ardanaz, 2009, pp.2-3)

Cerdas, Polanco & Rojas (2002) publicaron su escrito en la revista Educación, con el tema “El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico”, el propósito de ésta obra es brindar al docente información básica que le permita identificar la etapa del desarrollo en que se encuentran el grupo de Inicial II, de tal forma que puedan ofrecer un proceso educativo acorde a las necesidades e intereses que tenga el educando. Por lo tanto, se tomará en cuenta el subtema “Área Psicomotriz Gruesa”, donde se contempla los patrones básicos de movimiento (caminar, correr, saltar) y ejercicios que permiten desarrollar las destrezas buscando que se complemente con diferentes direcciones, niveles y ritmos para ayudar a madurar estas fases, las cuales deben ser alcanzadas dentro del desarrollo de los niños/as de 4 a 5 años.

Se empleó la revista Deportes, cuya autora es Catalina González (2002) doctora especializada en motricidad infantil, quién plantea el tema “La Actividad Motriz de 4 a 5 años”, la cual señala que es fundamental realizar actividad física desde los 4 a 5 años, ya que es la edad en la que se desarrolla la motricidad gruesa adquiriendo nuevas destrezas y habilidades que serán necesarias para el adulto, como son: coordinación en ritmo, cambio en la dirección de nociones espaciales, combinación de movimientos (caminar y correr, correr y lanzar, saltar y correr), mayor coordinación en el desplazamiento de brazos-piernas, y un manejo controlado de la estabilidad corporal.

Gil, Contreras & Gómez (2008) publicaron en la revista Iberoamericana de Educación el tema: “Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada”, en la cual manifiestan que en la etapa de educación inicial las experiencias que se adquieren por medio del desarrollo progresivo de los movimientos del cuerpo son esenciales para construir los aprendizajes y a su vez, utilizando herramientas didácticas y lúdicas se desarrollará el área de motricidad.

En el artículo “El Ajedrez Como Estrategia De Aprendizaje”, Mujica (2011) nos menciona que a partir del juego el niño puede desarrollar nuevas experiencias y aprende habilidades necesarias para desenvolverse en el entorno en el que se encuentra. Además, habla sobre el Ajedrez como estrategia metodológica de aprendizaje para desarrollar las habilidades afectivas, intelectuales, y motrices.

Pérez & Galeano (2006) expusieron en la revista digital Recreación y Tiempo Libre el tema central “Los juegos estacionarios de piso y pared”, basada en los temas expuestos en V Congreso Nacional de Recreación explican que estos tipos de juego han salido a flote por la necesidad de recuperar el recreo de los niños escolares con espacios lúdicos rescatando la risa, la libertad y la convivencia entre pares propiciando un adecuado desarrollo de los niños y niñas.

Martínez & Prió (2018) en el libro digital *El Ajedrez y la Motricidad*, nos explican que el ajedrez es una interdisciplina que debe ser parte del currículo, ya que se debe plantear novedosas prácticas que ayuden a mejorar la calidad pedagógica y se alcance de esa manera el éxito educativo, por ende, este apartado ofrece una alternativa al enseñanza-aprendizaje para este deporte así mismo como su introducción en las instituciones o escuelas como una herramienta de carácter lúdico para potenciar el desarrollo motriz.

2.2. Antecedentes de la investigación

Para este apartado se expondrán varios repositorios de diferentes universidades, que abarcan y contienen puntos claves para acrecentar y afirmar con estudios verídicos y con información científica el tema en mención fortaleciendo de tal manera la sustentación de la presente investigación.

Se empleó como referencia las investigaciones:

Guamán & Loayza (2017) realizaron una investigación en la Unidad Educativa Fray Gaspar de Carvajal, de la parroquia Sayausí del Cantón Cuenca, que atiende a niños de 0 a 5 años, y como resultado presentaron un informe en el 2017, dónde se tomó como muestra a 170 niños/as de las edades de 4 a 5 años, en el cual se aplicó el test de TEPSI y concluyeron que el 27% posee un retraso en el área de coordinación, 18,2% en el lenguaje y 12,9% en motricidad. Cabe recalcar que, en esta investigación no se evidenciaron datos estadísticos alarmantes para una intervención de forma temprana pero sí arrojaron posibilidades relevantes, en donde se manifiesta que en la edad antes expuesta, “se comienzan a exteriorizar los posibles trastornos que responden a su psicomotricidad, siendo en esta etapa en la que los niños necesitan ganar un horizonte mayor a nivel de movimiento, lenguaje y comunicación con el entorno” (Guamán y Loayza, 2017, pp.50-52).

En la investigación que aborda el tema “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre” de la Comunidad de Sanjapamba, cantón Guano, provincia de Chimborazo Año Lectivo 2014 – 2015” escrito por María Pancho (2016), la cual a través de la técnica de observación, investigación de campo y documental recopiló y obtuvo datos reales, de los cuales fueron aplicados a los niños y a las docentes del plantel. De tal manera que, está investigación permitió evidenciar como las maestras de educación inicial estimulan y trabajan para desarrollar la motricidad gruesa; por ende, se determinó después de realizar un profundo análisis con su correcta interpretación que existen una gran necesidad de tener docentes capacitados que prioricen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas siendo un apoyo pedagógico las estrategias lúdicas que se implementen dentro de las aulas de clase.

Además, en la investigación de la Magister en Scientiarum en Educación Inicial Amarilys Diaz (2012), con su investigación “Diseño de una Guía de Ajedrez como estrategia pedagógica del docente para los niños y niñas del centro educativo inicial Ezequiel Zamora. Valle De La Pascua - Estado Guárico”, en esta investigación se utilizó la técnica de la entrevista de 15 preguntas y se las organizó por medio de una guía con 7 entrevistas estructuradas con varias proposiciones, en las cuales se solicitó información de las actividades de ajedrez y del desarrollo integral. Luego de realizar este estudio, se concluyó que los docentes presentan una gran necesidad en la escasa capacitación del ajedrez como juego, el cual ayuda a desarrollar las áreas de manera integral del niño o niña.

Asimismo, en la investigación “Sistema de actividades lúdicas para la práctica del ajedrez en niños de 5 a 6 años del centro de educación básica “Adolfo Jurado González” de la Comuna Prosperidad del Cantón Santa Elena Año 2013” escrita por el Magister en Educación Física y Deportes George Domínguez, (2014), manifiesta que se basa en enfoque investigativo cualitativo y cuantitativo por

medio de técnicas e instrumentos como son la entrevista, encuestas y la observación; en cual concluye que es necesario implementar y elaborar las actividades lúdicas como el ajedrez, ya que constituye una herramienta primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo y dominio de las funciones básicas como a su vez, el fortalecimiento de las áreas: cognitiva, actitudinal, afectiva y motriz. (Domínguez, 2014, pp. 50-69)

Escobar, Carvajal & Obando (2018) mencionan en su estudio del “Desarrollo madurativo en niños de 5 a 6 años de edad desde una perspectiva social” que la falta de madurez recae en el aprendizaje limitando la capacidad en la formación integral. Realizaron una investigación obteniendo como muestra a 38 niños de la “Fundación Children International” ubicada al sur de Quito en el sector de Chillogallo, a este grupo de edad de 5 a 6 años se aplicó dos instrumentos de pre y post test de neurofunciones (proceso de la evolución de la madurez cerebral) y los datos que arrojaron fueron los siguientes: en el pre test los niños/as habían desarrollado el 66% de su área motriz gruesa y fina pero al realizar los ejercicios de refuerzo en el post test incrementaron a un 84% ésta área. Al final como resultado se anuncia que un adecuado proceso formativo en educación inicial garantiza la madurez necesaria para los aprendizajes formales.

Además, se conoce que, según el sistema de cada institución, los niños a partir de los 5 años proceden a una educación académica y es recién ahí que desarrollan las habilidades. Myriam Argüello (2010) Dra. en Ciencias de la Educación menciona que dicho desarrollo se manifiesta comúnmente en centros con posibilidades económicas de nivel socioeconómico medio alto, pero es necesario señalar que algunos centros infantiles urbano marginales y en zonas urbanas de características privadas y del estado no existe la información suficiente por parte de los docentes, ya que estos no han sido capacitados, no cuentan con la tecnología suficiente para prepararse y/o no poseen los materiales o recursos necesarios para estimular y desarrollar la motricidad gruesa desde edades menores a 5 años. Como es el caso del centro infantil “Verano Eterno” ubicado en Quito en la parroquia Nayón, en el cual no existen

docentes capacitados en este tema, por ende, no pueden brindar un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa ni tampoco llevar a cabo el desarrollo integral en niños menores de 5 años.

2.3. Fundamentación Teórica

2.3.1. Área del Desarrollo

Para la Organización Panamericana de la Salud el desarrollo se lo considera como procesos en donde los seres vivos y en este caso el ser humano alcanza una “mayor capacidad funcional de sus sistemas en virtud de fenómenos de maduración, diferenciación e integración de funciones” (Organización Panamericana de la Salud, 1993). Como se puede evidenciar en los niños, en donde las bases de su desarrollo priman durante los primeros 5 años de vida, en este acrecentamiento se puede identificar como los niños/as aumentan las capacidades que abarcan destrezas y habilidades más complejas hasta llegar a un equilibrio en su maduración en las áreas motriz, lenguaje, cognitivo, social y afectivo.

2.3.1.1. Área Motriz

Al área motriz se la denomina así, gracias al desarrollo de dos procesos amplios la ley próximo distal y la ley céfalo-caudal, los cuales se van a presentar desde el desarrollo de las destrezas de la cabeza hasta los pies y desde la parte de los hombros hasta los dedos. A través de estos procesos se logra “la adaptación biológica, psicológica y social” que contribuye a la adquisición del dominio propio y del medio ambiente, lo cual Palerbas hace referencia que: las capacidades del área motriz son un medio que benefician a los procesos de comunicación e interacción con los demás. (Uribe, 1998, p. 93)

Además, el desarrollo del área motor se caracteriza por una secuencia de hitos de forma sistemática, donde la adquisición de un nuevo hito prepara al niño para conseguir la siguiente. Las habilidades sencillas que aprende el niño/a son convertidas en sistemas de acción que permiten la realización de movimientos más precisos y la obtención del control del ambiente. (Papalia, Wendkos Olds & Felman, 2009, p. 174)

Las habilidades motoras van a depender de la maduración, del contexto, las experiencias y la motivación que exista. Para evaluar esta área como la de lenguaje, la social y la de personalidad Denver Developmental Screening Test ha sido diseñada para medir las habilidades del niño/a que ha desarrollado observando si han sido adquiridas y dominadas antes de la edad cumplida o si han sido desarrolladas en edades posteriores (desarrollo tardío). (Papalia, Wendkos Olds & Felman, 2009, p. 175)

Según la Teoría de la percepción de Eleanor y James Gibson, el desarrollo motor va a depender de la sensibilidad que posea el infante, esto se debe al resultado de la “percepción como de la acción”; del cual se hace referencia a las experiencias concebidas desde bebés los cuales a futuro van a ser capaces de evaluar el ambiente de forma previa y actuar acorde a la situación que se presente. (Papalia, Wendkos Olds & Felman, 2009, p. 177)

Además, se presenta la Teoría de los sistemas dinámicos de Thelen, la cual nos señala que: “la conducta emerge en el momento a partir de la autoorganización de múltiples componentes” (Papalia, Wendkos Olds & Felman, 2009, pp. 178-179) esto significa que el desarrollo motor del infante posee múltiples sistemas dentro de su ambiente, que han sido asimilados y organizados a partir de patrones y secuencias dinámicas y el ritmo con el que es adquirido va a depender también de la cultura en el que se encuentre y del estado de salud que tenga el niño/a. (Papalia, Wendkos Olds & Felman, 2009, pp. 178-179)

Finalmente, Rigal (2006) citado en la obra “Estudio sobre la motricidad, lectoescritura y aprendizaje de los niños/as de 1er ciclo de E.P. del CEIP el Grau de Valencia” cuyo autora es Nuria Muñoz Navarro, nos menciona que: “la educación motriz favorece un aprendizaje multisensorial que integra la percepción visual, auditiva, táctil y propioceptiva, cuya evolución favorece la comprensión del mundo y la adaptación al mismo, adquiriendo las destrezas necesarias para el correcto desarrollo de la persona” (Muñoz, 2012, p. 11), lo cual se refiere al momento que un infante inicia su proceso lectoescritor, es la visión la que orienta a la mano y a seguir el orden de los renglones con la mirada; por lo que los dos sentidos deben estar interactuando continuamente, para esto el niño/a debe haber desarrollado con anterioridad una adecuada coordinación óculo-manual a través de la intervención de diferentes habilidades motrices básicas para alcanzar varios aprendizajes. (Muñoz, 2012, p. 11)

2.3.1.1.1. Motricidad Gruesa

- **¿Qué es?**

- Definición

La Motricidad Gruesa está relacionada con las acciones que se ven implicadas la masa muscular locomotora, es decir las extremidades superiores e inferiores, el torso y los músculos que ayudan al movimiento de la cabeza, es decir que se da un desarrollo de manera próximo distal. (Martínez y Prió, 2018, p. 19)

- Características

En la motricidad gruesa se encuentra una serie de reacciones posturales, la presión, la locomoción, la coordinación global de cuerpo, esta va a hacer de manera progresiva según el desarrollo de la neuromusculatura del niño ayudándole a ejecutar actividades globales. Además, el niño aprende a manipular objetos grandes, a

trabajar con todo su cuerpo y a tener nuevos aprendizajes por medio del mismo. (Campo, Maestre, Jiménez y Paredes, 2011, pp. 3-6)

- **Historia**

- **Teorías sobre la Motricidad**

- **Wallon**

Según H. Wallon señala la etapa del movimiento (acción y actividad), en donde el niño desarrolla todas sus habilidades globales a partir de las experiencias y las diversas actividades que desarrolle en el medio en donde se encuentra. (León, 2015)

- **Piaget**

Según Piaget, la motricidad y la inteligencia van a la par, ya que sin el desarrollo motor no se producen nuevos aprendizajes, por otro lado, se consideran los procesos cognitivos en la etapa preoperacional, apareciendo la imitación, el juego simbólico y el lenguaje, es decir que la acción produce pensamientos. (León, 2015)

- **Gallahue**

Según David Gallahue habla en su teoría del desarrollo motor, las habilidades motricidades básicas (2 a 7 años) estas son el conjunto de varios movimientos voluntarios naturales del ser humano, las cuales van en progresivo crecimiento desde niveles complejos como el caminar, saltar, lanzar para proceder a realizar otras habilidades más complejas. (León, 2015)

- **Boulch**

J. Boulch estudió la motricidad humana y desarrolló la Psicocinética, dentro de esta se encuentra varias etapas en la que toma como referencia el cuerpo percibido (3 a 7 años) tiene como característica que el niño debe prepararse para la vida desde el ámbito motor. Adquiriendo capacidades perceptivo-motoras, sensoriales, nociones espaciales, el equilibrio y la coordinación. (León, 2015)

- **Neuropsicología**

Rendón (2007) mencionado dentro del libro “La motricidad como dimensión humana: un abordaje transdisciplinar” cuyo autor es Benjumea, manifiesta que al tratar el tema del movimiento del cuerpo (motricidad), es fundamental comenzar con bases neuropsicológicas referentes a la cognición, para establecer la relación entre movimiento y cognición. Por ende, la neuropsicología estudia el “área prefrontal del cerebro, ya que es de suma importancia el conocer y aprender donde se ejecutan, se orientan y se centraliza todo lo que tiene que ver con el acto motor” (Benjumea, 2010, pp. 61-2) para ejercitar esta área cuando se deba realizar una intervención temprana.

2.3.2. El Juego

El juego en la infancia es representado en todas las actividades que el niño realiza de manera espontánea, ya sea imitando algún papel o aspectos de la vida cotidiana de los adultos o creando escenarios guiados por la imaginación y la creatividad. El juego se desarrolla a través de la influencia del medio en el que se encuentra inmerso el niño o niña, lo cual

permite desarrollar las destrezas y las habilidades pertenecientes a cada edad.

El juego es el resultado entonces de la creatividad natural, sin ningún aprendizaje formal como lo indica Coombs (1974) citado dentro de la Revista Cubana de Educación Superior cuyos autores son Rodríguez y Cabalé, quién definió a la educación no formal como la actividad educativa de forma organizada y sistemática que pertenece a la periferia del sistema educativo formal, la cual ayuda en el aprendizaje de los subgrupos tanto de la población adulta como de los niños. Por ende, el ENF es “un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente” (Rodríguez & Cabalé, 2017).

Se debe tomar en cuenta, que el juego perteneciente a la edad de 4 a 5 años según Jean Piaget se encuentra en el estadio preoperacional, en la etapa de juego simbólico y nivel V de sustitución plena de objetos y planificación (Castro, 2016, pp. 30-36). Este tipo de juego favorece al niño en el desarrollo de su léxico (vocabulario en incremento), en la realización de guiones adoptando diferentes roles que tienen una duración de tiempo prolongado y lo interpretan con sentimientos y pensamientos complejos, capacidad para planificar el juego y dar posibles soluciones, acción de actuar de forma automotivada según los intereses personales sin tomar en cuenta el nivel de movimiento y las norma y/o reglas que contenga (Meneses y Monge, 2001, pp.114-115).

2.3.2.1. Juegos de piso

Los juegos de piso son espacios pintados o fijados que conservan una intencionalidad por detrás, caracterizados por poseer tres dimensiones que son: el tiempo libre, la socialización (comunicación) y la pedagógica, la cual nos señala que a través de estos juegos se brinda un aprendizaje activo y significativo. Los juegos de piso son necesarios para un desarrollo integral de los niños/as, estos trabajan y refuerzan la parte pedagógica, es decir en la motricidad y aportan innumerables ventajas al desarrollo intelectual y personal permitiéndoles potenciar su inteligencia natural. Además, al momento de ejecutar actividades en los juegos de piso los niños pueden evidenciar su error por medio de la incorporación de reglas y por la interacción con los pares, ya que la socialización permite al niño/a observar las acciones de los demás, de tal manera que son autocorregidas por su conocimiento potenciando una retroalimentación rápida y de forma natural. (Fabeiro, 2015, p. 4)

2.3.1.1.1. Ajedrez de piso

- **¿Qué es?**

- Definición

Según Leontxo García citado en el escrito “Aprendemos con el ajedrez” de la autora Melania Fabeiro, menciona que: el ajedrez de piso es un juego tanto deportivo como pedagógico, el cual intensifica los valores positivos, la sociabilidad, la resistencia a las frustraciones, el control de la impulsividad, la organización del tiempo y ayuda a buscar soluciones a los problemas que se presenten de manera veloz. (Fabeiro, 2015, pp.4-5)

- Características

El ajedrez de piso consta con las siguientes características que ayudan a la fomentación de:

- **Atención y Concentración:** se centran e involucran en la actividad.
- **Análisis y Síntesis:** observar y pensar detenidamente en la acción que se va a realizar.
- **Razonamiento lógico-matemático:** orientación y percepción espacial dentro del tablero.
- **Creatividad e Imaginación:** debe pensar de manera creativa imaginando el suceso que puede venir después.
- **Ética:** representa el respeto y ayuda a aceptar la victoria o la derrota.
- **Control emocional:** se desarrolla la paciencia y la perseverancia.
- **Responsabilidad:** acepta sus errores.
- **Autoestima:** confía en su capacidad.
- **Toma de decisiones:** discernir la respuesta o solución adecuada de una mala decisión.

(Fabeiro, 2015, pp.5-7)

- **Historia**

- **Autor del Ajedrez**
- **Harold James Ruthven Murray**

Harold James Ruthven Murray (1868-1955) en la obra del autor Mancala Fandom, fue un honorable historiador de juegos de mesa y fue el primero en publicar la teoría del ajedrez creando su diseño. Además, ha publicado algunos libros lo cuales hacen referencia a la historia de los juegos de mesa. (Mancala Fandom, 2018)

2.4. Definición de Términos

Juego: es un grupo de actividades por medio del cual los individuos transmiten sus emociones, sentimientos y deseos, permitiendo relacionar el mundo real con el imaginario utilizando el lenguaje oral o gestual. (Stoy, 1996) (Gimeno y Pérez, 1989)

Motricidad Gruesa: es el conjunto de las funciones nerviosas y musculares globales del cuerpo, que permiten la movilización, coordinación de los miembros superiores e inferiores, y la locomoción; de tal forma que ayuda a la independencia absoluta y al desplazamiento. (Jiménez, 1982) (Garza, 1978)

Ajedrez de piso: es un juego lúdico que se desarrolla sobre un tablero que se lo ubica en el piso, en el cual debe intervenir dos participantes. Este juego contiene varias reglas e indicaciones que se las debe seguir. (Pérez, 2017)

Hitos de desarrollo: son “logros que se desarrollan de manera sistemática, donde cada capacidad nueva que se domina prepara al bebé para enfrentarse a la posterior” (Papalia, Wendkos Olds & Felman, 2009, pp. 174-175).

Madurez de desarrollo: es un proceso continuo donde se desenvuelve las diferentes áreas de desarrollo hasta que el individuo haya alcanzado un nivel de complejidad y de integración de todo su ser.

Desarrollo Infantil: son procesos interrelacionados que ocurren en tres dominios o aspectos del “Yo” (desarrollo físico, cognitivo y psicosocial) y abarcan los cinco períodos que van desde la etapa prenatal hasta la adolescencia. (Papalia, Wendkos Olds & Felman, 2009, pp. 10-12)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la Investigación

Para alcanzar los fines de la investigación, es necesario explicar cómo se desarrolló el proyecto, esto se engloba en lo que se denomina “Metodología” que es el ordenamiento secuencial, la interrelación existente entre teoría, práctica y el método a utilizarse para el conocimiento del objeto investigado.

3.1.1 Enfoque:

Por consiguiente, en esta investigación se ha recurrido al enfoque cualitativo y cuantitativo que, según Daniel Cauas, las define como: “Aquellas que utilizan exclusivamente información que ayuda a dirigir descripciones detalladas y controladas de los fenómenos que se van a estudiar de manera expansiva y objetiva” (2015, pp. 2-3). Este enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) consta de varias características las cuales son: inductiva, deductiva, busca aproximarse a la realidad empírica, es de naturaleza flexible, evolutiva y recurrente, y sobre todo trata de conocer de forma controlada y a profundidad los hechos, procesos, estructuras y al grupo población en todos sus contextos de manera probabilística. (Magliano, 2009)

3.1.2 Modelo:

El modelo que tendrá esta investigación será socio-educativa, la cual hace referencia a una “actividad reflexiva, sistemática y controladora; cuya finalidad es descubrir e interpretar hechos y fenómenos educativos en un determinado contexto educativo para establecer relaciones de alta veracidad” (García, González y Ballesteros, 2001, p. 75). Este modelo se caracteriza por ser provisional, cambiante, dinámica y con una evidente tendencia en la resolución de deficiencias, problemas y dificultades que se encuentran en el contexto social y educativo. (Sánchez, 2011, pp. 2-3)

3.1.3 Nivel:

El nivel de profundidad al que se pretende llegar con la investigación será descriptiva, y su finalidad es definir, clasificar, catalogar y dar un carácter al objeto o fenómeno de estudio. Es decir, que al objeto de estudio se lo va a describir de manera específica el estado y el comportamiento de una serie de variables que se han planteado en la investigación para llegar a evaluar las características de una población o situación particular. (Yáñez, 2018)

3.1.4 Tipos de Investigación:

Se consideró dos tipos de investigación. El primero es la investigación bibliográfica, el cual proyecta los conocimientos científicos de escritos y obras ya existentes; estos estudios han sido utilizados para la presente investigación, ya que abarcan una amplia variedad de contenidos veraces.

El segundo tipo de investigación es de campo, este ayuda a recopilar información nueva de fuentes principales para un determinado propósito. Se encuentra encaminado a comprender, observar e interactuar con las personas en su medio natural. Además, cabe destacar que la información que es recopilada se lo hace diariamente y de fuentes originales, lo que permite tener un mayor control sobre los datos reales. (Escárcega, 2018)

3.1.5 Técnica:

Para la investigación se usó la siguiente técnica, la de observación ya que esta consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. Además, mediante esta, se pudo llegar al objetivo de la misma mediante la información recolectada. A su vez se usó, la técnica de la entrevista y la encuesta, las cuales otorgan información y datos fundamentales

en donde consta la opinión y las perspectivas de diferentes personas y como ellas conciben el medio natural y real del lugar donde se ha aplicado.

3.2. Población y Muestra

Para conseguir esta investigación, se pretenderá observar al grupo de niños de 4 a 5 años durante un período de 4 meses en el centro infantil “Taller Verano Eterno”, ubicado en la provincia de Pichincha en la parroquia de Nayón. Esta institución contiene hasta el nivel de inicial II. En dicho nivel de preescolaridad se cuenta con una aula conformada por 1 niña y 7 niños que da un total de 8 niños/as; además, en esta aula se cuenta con dos maestras; el nivel socioeconómico es medio-alto del centro infantil y de los padres de familia de cada niño/a. El número de participantes que van a ser observados son 10 incluida las maestras. Lo que se busca analizar es como se ha desarrollado la motricidad gruesa por parte de la maestra y como el juego de ajedrez de piso ayuda a mejorar dicha motricidad.

Tabla 1. Población y Muestra

Personal	Número
Niños/as de 4 a 5 años	8
Maestras	2

3.3. Contexto

Para la respectiva investigación se eligió al centro infantil “Taller Verano Eterno”, en el cual asisten niños/as desde el 1 año hasta los 5 años. En esta institución las edades están comprendidas por las siguientes clases: estrellas (1 a 3 años), lunas (1 a 3 años) y soles (4 a 5 años), para los dos primeros niveles existen 4 maestras y el tercer nivel solo contiene 2 maestras, en el cual se aplicarán los instrumentos plateados. El período determinado en el que se trabajará es desde los meses de septiembre hasta diciembre del 2019.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos de investigación son recursos o procedimientos para recolectar información, posteriormente el investigador los reúne y los analiza con profundidad para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento para ser aplicados en la investigación. (Ruiz, 2012)

En dicha investigación se aplicará la técnica de observación, que es la relación del objeto con la construcción de la realidad a estudiarse. Su propósito es recopilar información empírica sobre la realidad del objeto de estudio y poder evidenciar soluciones para el fenómeno que se está tratando (Orozco, 2018). También, se aplicará la técnica de la entrevista a las maestras de inicial II, para conocer las diferentes perspectivas de cada educadora. Y por último, se ejecutará la encuesta a las maestras del nivel antes mencionado del centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Las técnicas que se van a utilizar en el presente proyecto son:

Tabla 2. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Tipo de Investigación	Técnica	Instrumentos
Descriptiva	Observación	Lista de cotejo dirigida a los niños y niñas de 4 a 5 años del centro infantil “Taller Verano Eterno”
	Entrevista	Guión de entrevista (preguntas) aplicada a las maestras de inicial II
	Encuesta	Cuestionario aplicado a las educadoras de inicial II

Cada punto antes mencionado en el cuadro se lo detallará de manera general posteriormente, para su entendimiento y comprensión en esta investigación.

Por consiguiente, la técnica de observación pretende mirar de forma profunda el proceso y el desarrollo del objeto a hacer analizado para conseguir información pertinente. La técnica de la entrevista contiene un proceso organizado y específico del cual se obtiene información formal y está dirigida a una o varias personas. La técnica de la encuesta es un listado de preguntas de línea cerrada que pretende recoger información a partir de datos precisos y consistentes aplicados a un gran número de personas.

3.5. Técnicas para el Procesamiento y Análisis de Datos

En esta investigación se dará a conocer los procesos que se llevarán a cabo para la obtención de resultados. Por tal motivo, se aplicará los instrumentos antes mencionados para proceder al análisis de la información que se recogerá en este período de tiempo. Se utilizará la estadística descriptiva, la cual se basa meramente en tabular datos con relación a cada uno de los ítems; diseñar y elaborar cuadros estadísticos, gráficos, pasteles y cuadros de barras, para ello, se clasificará la información de acuerdo a las preguntas y temas indicados en los instrumentos de investigación.

Por tal motivo, se debe hacer énfasis en la utilización de las diferentes técnicas planteadas como son: la observación, la entrevista y la encuesta, las cuales facilitan a la recolección de datos dentro de la investigación y se las aplicará de la siguiente forma:

Observación: recopilar información necesaria, elaborar escritos y realizar registros que se destaquen en el proceso de investigación.

Entrevista: se aplicará una guía de preguntas que ayudarán a conocer y a especificar información verás que serán usados para el presente proyecto.

Encuesta: se elaborarán preguntas de línea cerrada que contengan organización, relevancia, precisión y cuyas respuestas sean contestadas con un sí o no, las cuales brindarán el apoyo al momento de realizar las tabulaciones pertinentes.

Por otro lado, la investigación se apoyará en el marco teórico, la cual se relaciona con las variables e indicadores, las preguntas directrices y los objetivos del proyecto para determinar e interpretar los resultados.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Entrevista

Entrevista aplicada a María José Moscoso docente y directora del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”.

Objetivo: Determinar de qué manera el “Ajedrez de Piso” es una estrategia lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

1. **¿Cómo desarrollan el área de motricidad gruesa dentro del centro infantil?**

Desarrollamos para los más pequeños con la visión de Emmi Pikler el libre movimiento, el cual se basa en preparar el ambiente con estructuras adecuadas y permitir que el niño se mueva en libertad, con esto los niños nos mostrarán como son sus movimientos y como acompañarlos.

Para los más grande usamos mucho también las estructuras Pikler y el juego como eje fundamental en motricidad gruesa, mientras más un niño pueda tener movimiento mejor será su desempeño escolar.

2. **¿Ha recibido talleres y/o capacitaciones sobre estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños/as?**

Si, varios los cuales hemos afianzado en lo que creemos como institución sobre el movimiento en los niños.

3. **Dentro de las planificaciones curriculares ¿Usted toma en cuenta actividades físicas que potencien el área motriz?**

Si, de hecho, es parte fundamental del día a día de los niños.

4. ¿Conoce o ha escuchado sobre los beneficios que otorga el ajedrez a la educación?

Si, sin embargo, no lo hemos usado.

5. ¿Piensa que el ajedrez de piso es una alternativa dinámica y lúdica para generar aprendizaje y desarrollar áreas como la motricidad gruesa?

Si, pienso que si va a favorecer no solo a la motricidad gruesa, sino a nivel cognitivo.

Análisis:

Después de haber realizado la entrevista a la directora y docente del centro infantil “Taller Verano Eterno” se puede observar que es relevante el uso de actividades y de mobiliaria para desarrollar la motricidad gruesa en niños. Las actividades para que se genere este desarrollo nos señala María José Moscoso que es a partir de las actitudes y movimientos que manifiestan a las docentes a mirar diferentes opciones y estrategias para crear mayores movimientos en los niños. Cabe recalcar, que el uso de actividades guiadas en este espacio y ambiente no se lo considera, ya que se toma únicamente en cuenta las necesidades que poseen cada niño.

Por otro lado, María José Moscoso docente y directora del centro infantil manifiesta que ha escuchado sobre los beneficios que posee el ajedrez pero en ningún momento lo han puesto en práctica. Además, nos menciona que el ajedrez de piso si es una estrategia diferente y lúdica para desarrollar no solo la motricidad gruesa sino también el área cognitiva de cada niño/a.

4.2. Encuesta

Encuesta aplicada a las docentes de inicial II del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”

Objetivo: Conocer la perspectiva de las docentes de inicial II acerca del ajedrez de piso como estrategia lúdica para niños/as de 4 a 5 años del centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Tabla 3. Pregunta No.1: Conoce ¿Qué es el ajedrez de piso?

<i>¿Qué es el ajedrez de piso?</i>	CANTIDAD	%
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

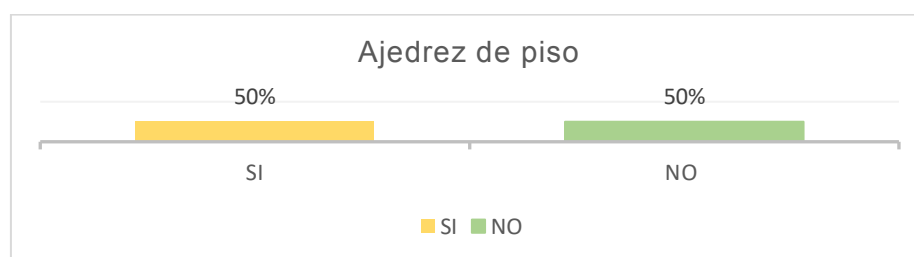


Figura 1. Qué es el ajedrez de piso.

Análisis

El gráfico indica que el 50% de las docentes encuestadas aseveran conocer que es el ajedrez de piso; mientras que, el otro 50% afirma que no conoce sobre este tipo de ajedrez.

Interpretación

De acuerdo a los porcentajes presentados se puede indicar que la mitad de los docentes no conoce sobre el ajedrez de piso, por lo tanto se puede decir que en el medio educativo es un recurso poco conocido.

Tabla 4. Pregunta No.2: Ha evidenciado usted ¿Cómo se utiliza el ajedrez de piso?

<i>¿Cómo se utiliza el ajedrez de piso?</i>	CANTIDAD	%
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

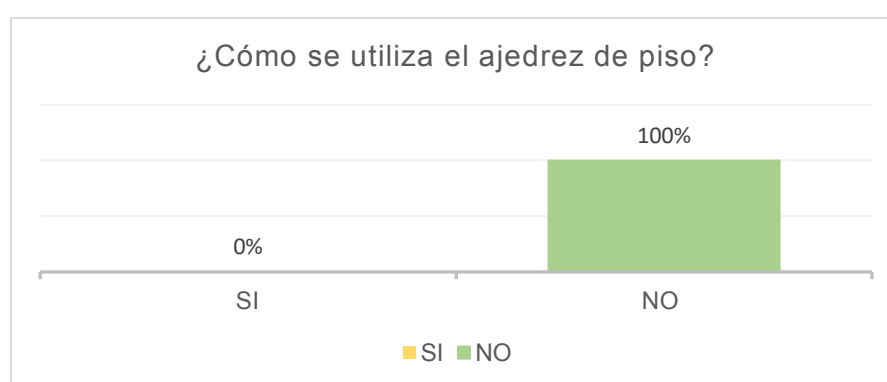


Figura 2. Cómo se utiliza el ajedrez de piso.

Análisis

El resultado demuestra que el 100% de las docentes no han evidenciado como se utiliza el ajedrez de piso.

Interpretación

Se concluye a partir de los porcentajes, que las docentes encuestadas de inicial II no conocen como es la ejecución del juego de ajedrez de piso, por lo que este tipo de juego es una forma llamativa e innovadora para ser exployada en el entorno educativo.

Tabla 5. Pregunta No.3: ¿Usted ha escuchado si el ajedrez de piso posee un manual para jugar?

<i>¿Cómo es el juego del ajedrez de piso?</i>	CANTIDAD	%
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

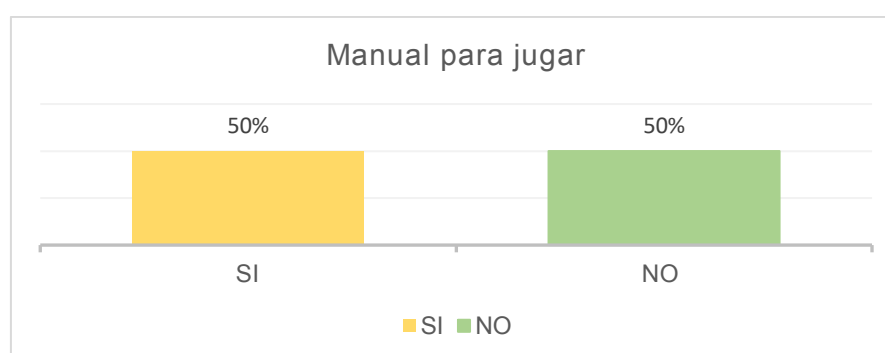


Figura 3. Manual para jugar.

Análisis

El resultado demuestra que el 50% de las docentes ha escuchado que el ajedrez de piso posee un manual para jugar; mientras que, el otro 50% de docentes no ha escuchado de que posea un instructivo.

Interpretación

Se determinó en los porcentajes, que la mitad de las docentes no saben sobre el manual de este tipo de juego, por lo que se deduce que el ajedrez de piso es poco conocido que el ajedrez de mesa.

Tabla 4. Pregunta No.4: Considera usted que el ajedrez de piso es una propuesta educativa difícil de enseñar a los niños/as y confusa en su comprensión.

<i>Propuesta educativa difícil de enseñar</i>	CANTIDAD	%
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

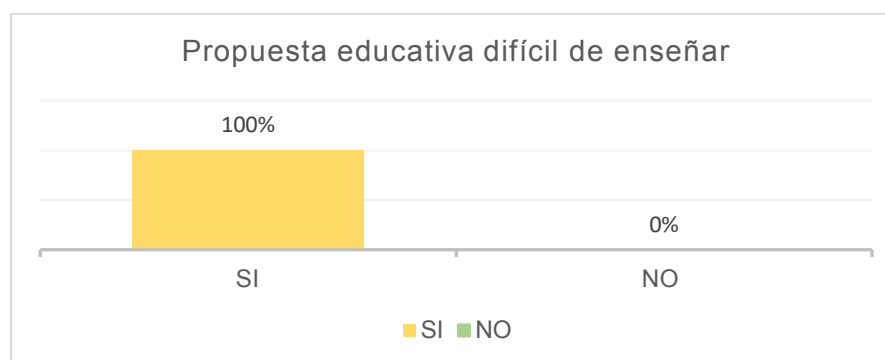


Figura 2. Propuesta educativa difícil de enseñar.

Análisis

El resultado demuestra que el 100% de las docentes encuestadas piensan que el ajedrez de piso es una propuesta educativa difícil de enseñar a los niños.

Interpretación

Se observó, que la totalidad de las docentes mencionan que el ajedrez de piso tiene una dificultad al aplicarse directamente con los niños, por lo que no se ha presentado una propuesta educativa que contenga este tipo de juego.

Tabla 5. Pregunta No.5: Cree usted que el ajedrez de piso sea una propuesta interesante para ponerla en práctica dentro del aula de clase.

<i>Propuesta interesante para ponerla en práctica</i>	CANTIDAD	%
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

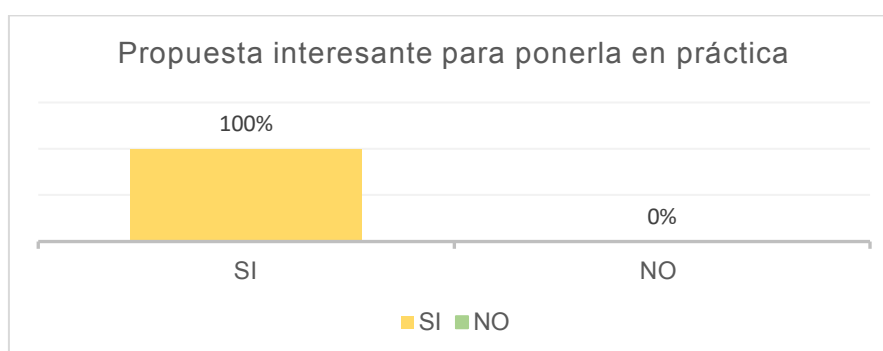


Figura 3. Propuesta interesante para ponerla en práctica.

Análisis

En el gráfico se evidencia que el 100% de las docentes piensan que el ajedrez de piso es una propuesta interesante para ponerla en práctica dentro del aula de clase.

Interpretación

El porcentaje señala que, las docentes están de acuerdo con que el ajedrez de piso sea una estrategia lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa y sea implantada en el contexto social y educativo.

Tabla 6. Pregunta No. 6: Según su apreciación. ¿Qué aspecto desarrollaría el ajedrez de piso como estrategia para trabajar el área de motricidad gruesa?

Aspectos a desarrollar	Número	Porcentaje
Ejercita las nociones temporo-espaciales y lateralidad	2	100%
Trabaja la coordinación y equilibrio (balanceo)	2	100%
Desplazamiento en diferentes direcciones	2	100%
Ayuda a la identificación de otro lugar con respecto a su propio cuerpo	2	100%
TOTAL	8	100%

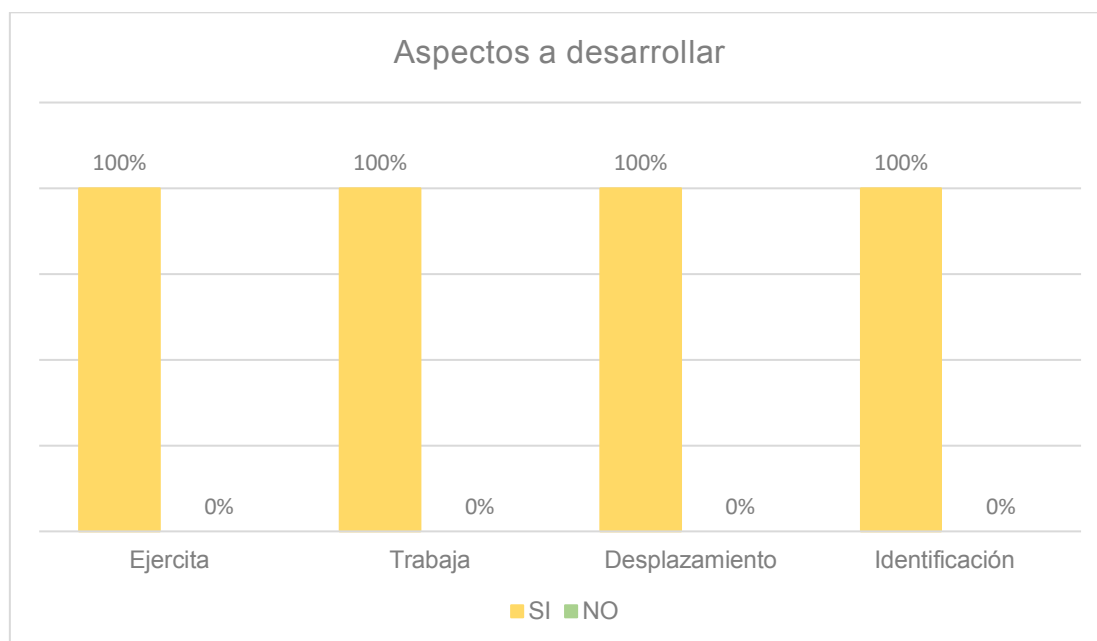


Figura 4. Aspectos a desarrollar.

Análisis

Los resultados arrojan que el 100% de las docentes, afirman que el ajedrez de piso ejercita las nociones temporo-espaciales y de lateralidad como el desplazamiento en diferentes direcciones dentro del tablero. Además, el 100% de los educandos aseveran que el ajedrez de piso trabaja la coordinación y el equilibrio como la identificación de otro lugar a partir del propio cuerpo del niño.

Interpretación

Se corroboró que, la mayoría de las docentes encuestadas piensan y añaden que las destrezas a desarrollarse son unas de las más importantes y bases fundamentales para la adquisición de procesos más complejos en años posteriores; por ende, el ajedrez de piso es una estrategia lúdica con la cual se puede llegar a alcanzar esta destrezas.

4.3. Observación

Lista de Cotejo aplicada a niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”.

Objetivo: Conocer el nivel de desarrollo motor grueso alcanzado por el niño/a de 4 a 5 años en el centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Tabla 7. Pregunta No.1: Camina y corre con agilidad conservando el equilibrio en diversas orientaciones, distancias y ritmos (velocidad).

Camina y corre	CANTIDAD	%
En desarrollo	1	12%
Logrado	7	88%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

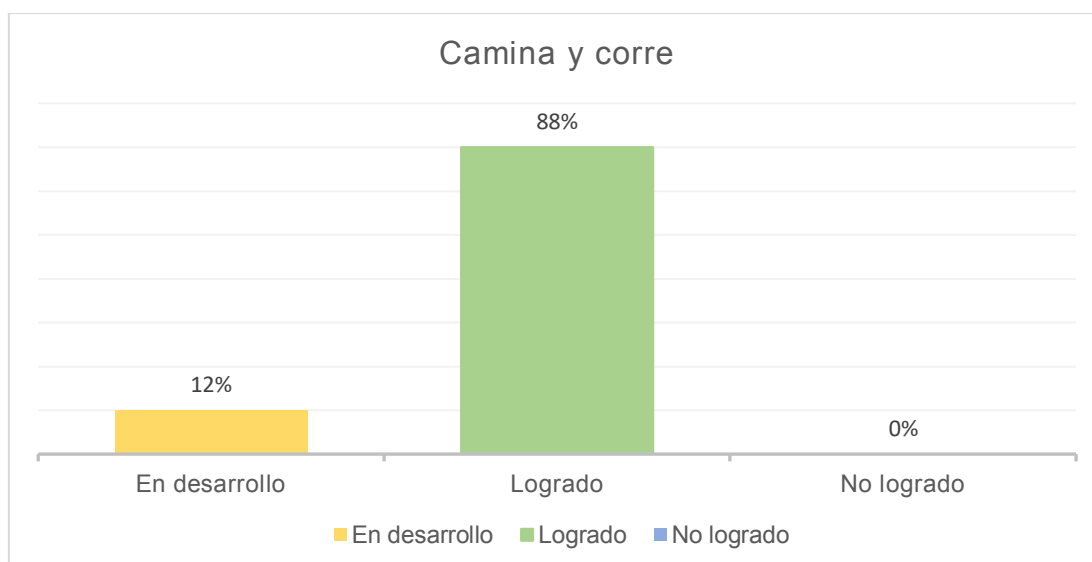


Figura 5. Camina y corre.

Análisis

El gráfico indica que el 88% de los niños han logrado la destreza al caminar y correr conservando el equilibrio en diversas orientaciones, distancias o ritmos; mientras que, el 12% de niños aún tienen la destreza en desarrollo.

Interpretación

Se determinó a partir de los porcentajes, que la mayoría de los niños del grupo de los Soles han alcanzado las destrezas antes mencionadas, por lo cual el docente a trabajo en actividades físicas que han generado el desarrollo de la motricidad gruesa en la edad de 4 a 5 años.

Tabla 8. Pregunta No.2: Salta con dos pies los obstáculos con una altura de 20 a 30 cm.

Salta con dos pies	CANTIDAD	%
En desarrollo	0	0%
Logrado	8	100%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%



Figura 6. Saltar con dos pies.

Análisis

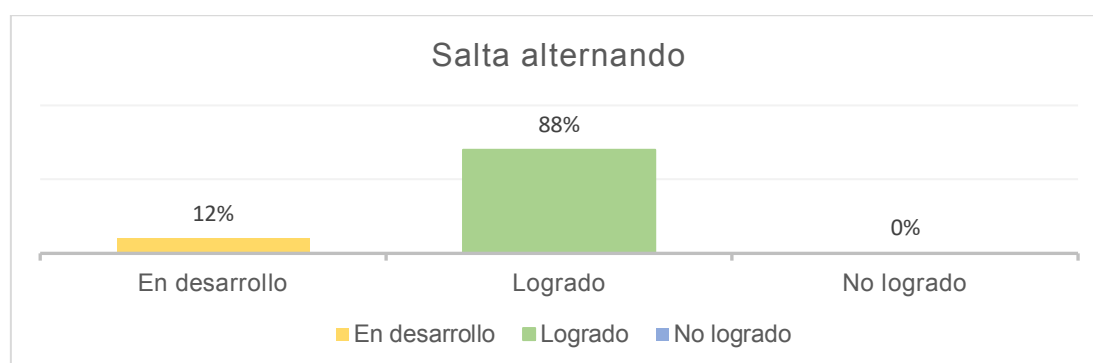
El resultado demuestra que el 100% de los niños han logrado alcanzar la destreza de saltar con dos pies los obstáculos con una altura de 20 a 30 cm.

Interpretación

Se ha concluido, que la destreza antes expuesta ha sido alcanzada por la totalidad de los niños del grupo de los Soles, por lo tanto los niños pueden alcanzar futuras destrezas más complejas.

Tabla 9. Pregunta No.3: Salta alternando los dos pies.

Salta alternando	CANTIDAD	%
En desarrollo	1	12%
Logrado	7	88%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

**Figura 7. Saltar alternando.****Análisis**

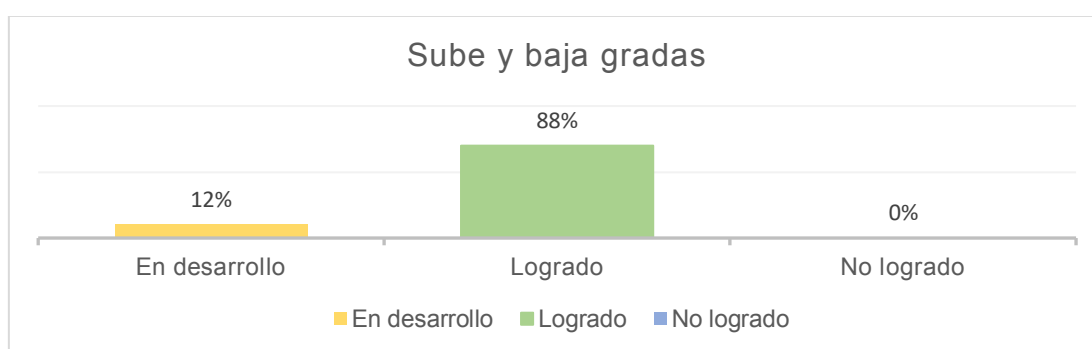
En la gráfica se evidencia que el 88% de los niños han alcanzado la destreza de saltar con los dos pies alternándolos; mientras que, en el 12% de niños se pudo conocer que se encuentran en desarrollo.

Interpretación

Se puede conocer, que un porcentaje escaso no ha adquirido esta destreza, por lo cual lo van a desarrollar a futuro mediante varias actividades para estimular esta área.

Tabla 10. Pregunta No.4: Sube y baja las gradas alternando los pies.

Sube y baja gradas	CANTIDAD	%
En desarrollo	1	12%
Logrado	7	88%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

**Figura 8. Sube y baja gradas.****Análisis**

El resultado demuestra que el 88% de los niños han logrado subir y bajar gradas con los dos pies; mientras que, en el 12% se observa que los niños se encuentran en desarrollo.

Interpretación

Se observó, que la destreza antes mencionada ha sido alcanzada por la mitad del grupo de niños, siendo la base fundamental para la coordinación y la segmentación de movimientos corporales inferiores.

Tabla 11. Pregunta No.5: Trepa y repta en distintas posiciones y ritmos (cúbito ventral y dorsal).

Trepa y repta	CANTIDAD	%
En desarrollo	0	0%
Logrado	8	100%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

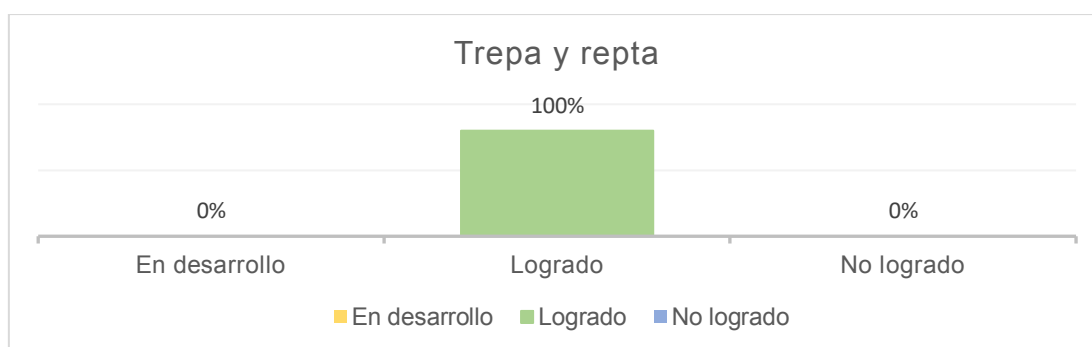


Figura 9. Trepa y repta.

Análisis

El resultado demuestra que el 100% de los niños han logrado la destreza de trepar y reptar a través de obstáculos con diferentes ritmos y posiciones corporales.

Interpretación

Se evidenció mediante los porcentajes, que el grupo de niños ha alcanzado la destreza antes expuesta, por lo que la docente ha realizado diversas actividades las cuales han ayudado a alcanzarla.

Tabla 12. Pregunta No.6: Galopa coordinadamente atravesando obstáculos.

Galopa coordinadamente	CANTIDAD	%
En desarrollo	1	12%
Logrado	7	88%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

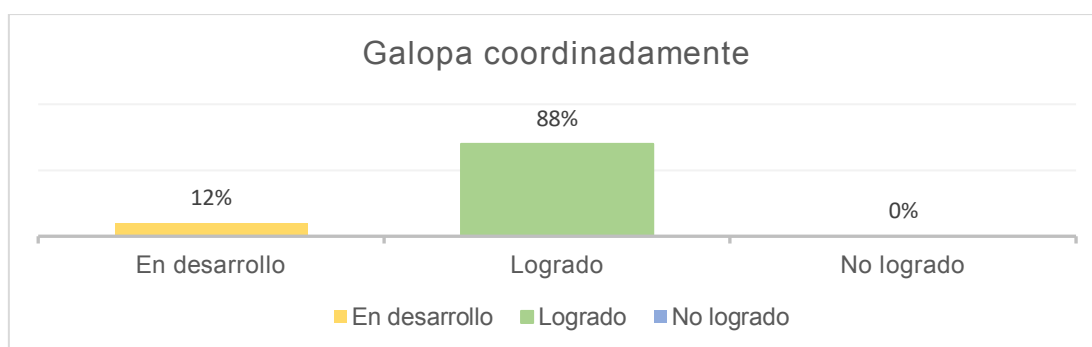


Figura 10. Galopa coordinadamente.

Análisis

En el gráfico se evidencia que, el 88% de los niños han alcanzado la destreza de trotar coordinadamente esquivando obstáculos; mientras que, en el 12% de niños se puede observar que aún están en desarrollo.

Interpretación

Los porcentajes manifestaron, que un escaso número de niños se encuentran en el proceso, por lo que la maestra debe realizar actividades que ayuden a la coordinación en el trote para alcanzarla con éxito.

Tabla 13. Pregunta No.7: Controla la fuerza y tonicidad muscular al momento de lanzar, atrapar y patear objetos.

Controla la fuerza y tonicidad	CANTIDAD	%
En desarrollo	1	12%
Logrado	7	88%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

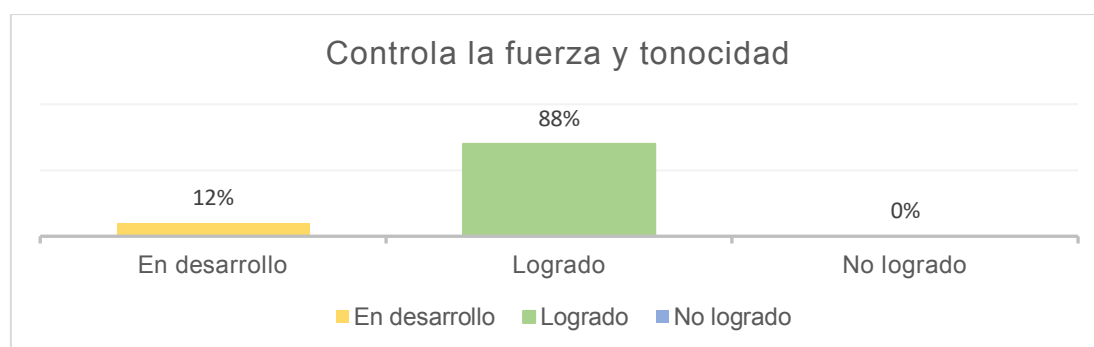


Figura 11. Controla la fuerza y tonicidad.

Análisis

El resultado demuestra que el 88% de los niños poseen la fuerza y tonicidad al lanzar, atrapar y patear objetos; mientras que, el 12% de niños aún se encuentran en el proceso de desarrollo de esta destreza.

Interpretación

Se evidenció en los resultados, que un número escaso de niños está en adquisición de esta destreza, por lo que la docente debe trabajar en actividades que ayuden a la tonicidad muscular.

Tabla 14. Pregunta No.8: Camina sobre las líneas curvas, rectas y en zigzag sin perder el equilibrio.

Caminar sobre líneas	CANTIDAD	%
En desarrollo	3	37%
Logrado	5	63%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

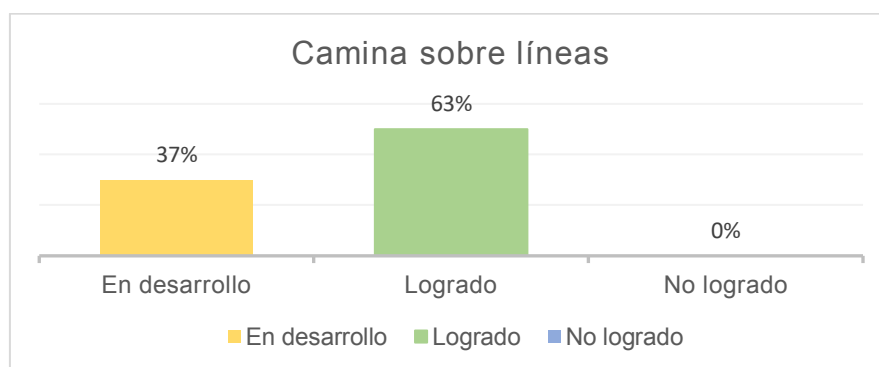


Figura 12. Camina sobre líneas.

Análisis

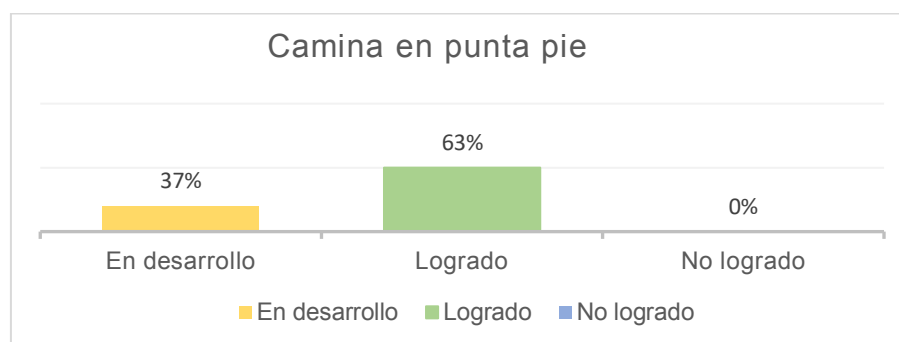
El gráfico indica que el 63% de los niños han logrado la destreza al caminar sobre diferentes líneas manteniendo el equilibrio; mientras que, el 37% de niños aún tienen la destreza en desarrollo.

Interpretación

En el resultado del porcentaje se manifestó, que un escaso grupo de niños se encuentra en adquisición de esta destreza, por lo que la docente no ha trabajado en actividades que ayuden a mantener el equilibrio.

Tabla 15. Pregunta No.9: Camina en punta de pie sin apoyo.

Caminar en punta	CANTIDAD	%
En desarrollo	3	37%
Logrado	5	63%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

**Figura 13. Camina en punta pie.****Análisis**

El resultado demuestra que el 63% de los niños han logrado la destreza al caminar en punta de pie sin apoyo; mientras que, el 37% de niños aún se encuentran en el proceso de desarrollo de esta destreza.

Interpretación

Se puede observar en los porcentajes, que existe un escaso grupo de niños que su destreza está en desarrollo, por lo que la educadora no ha ejecutado actividades que ayuden a su correcto desarrollo del mismo.

Tabla 16. Pregunta No.10: Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados.

<i>Realizar ejercicios</i>	CANTIDAD	%
En desarrollo	0	0%
Logrado	5	63%
No logrado	3	37%
TOTAL	8	100%

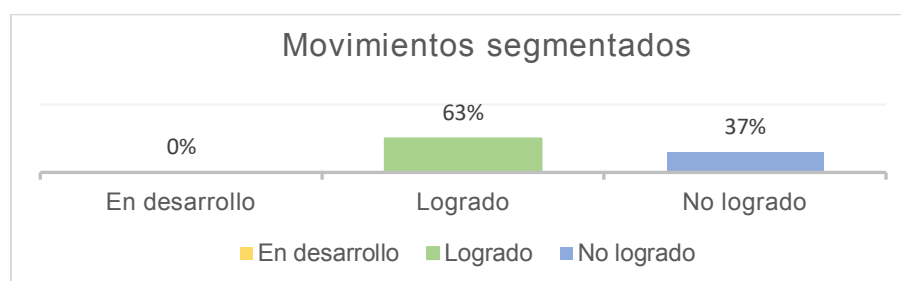


Figura 14. Movimientos segmentados.

Análisis

El resultado demuestra que el 63% de los niños han realizado ejercicios que involucran movimientos segmentados; mientras que, en el 37% de niños se puede observar que no han logrado realizar ejercicios para permitir la segmentación de movimientos.

Interpretación

Se determinó en los porcentajes, que la destreza antes expuesta no se ha adquirido por un escaso grupo de niños, por lo que la docente no ha trabajado en estrategias lúdicas para alcanzar esta destreza.

Tabla 17. Pregunta No.11: Realiza actividades que requieren coordinación visomotriz.

Coordinación visomotriz	CANTIDAD	%
En desarrollo	2	25%
Logrado	6	75%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

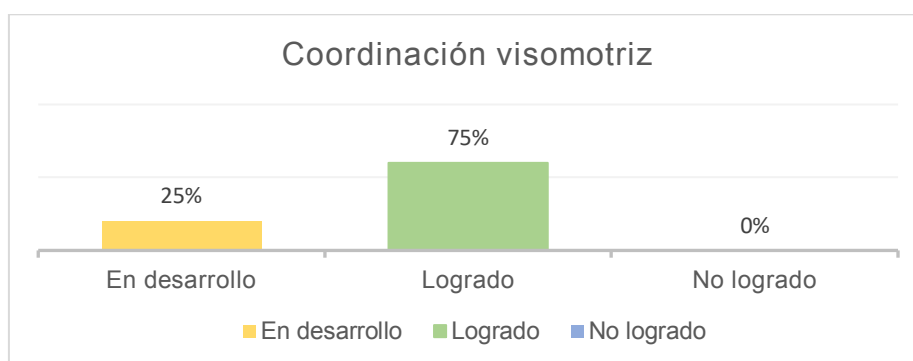


Figura 15. Coordinación visomotriz.

Análisis

El resultado demuestra que el 75% de los niños realizan actividades que necesitan de la destreza de coordinación visomotriz; mientras que, el 25% de niños aún no han alcanzado en su totalidad esta destreza.

Interpretación

Se determinó a través del porcentaje, que un número mínimo de niños se encuentran en el desarrollo de la destreza, ya que la docente no ha reforzado la misma por medio de actividades físicas.

Tabla 18. Pregunta No.12: Ejecuta movimientos que intervienen la coordinación ojo-pie.

<i>Coordinación ojo-pie</i>	CANTIDAD	%
En desarrollo	1	12%
Logrado	7	88%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

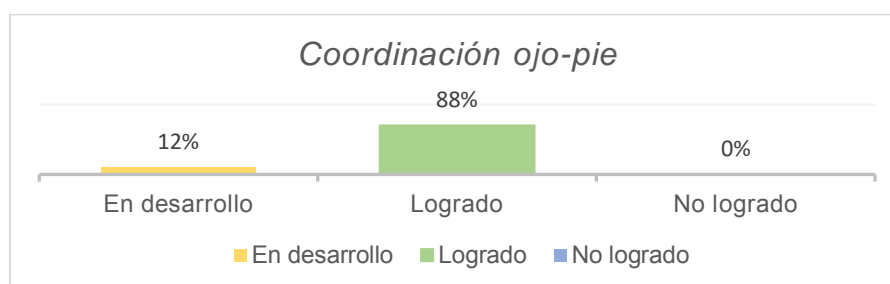


Figura 16. Coordinación ojo-pie.

Análisis

En el gráfico se evidencia que el 88% de los niños han logrado la destreza de coordinación ojo-pie; mientras que, en el 12% se puede observar que un niño está en desarrollo para alcanzar esta destreza.

Interpretación

Los resultados manifestaron, que la destreza antes mencionada ha sido alcanzada por la mayoría de los niños, por lo tanto la educadora ha realizado actividades que ejercitan esta destreza.

Tabla 19. Pregunta No.13: Realiza movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo.

<i>Movimientos diferenciados</i>	CANTIDAD	%
En desarrollo	2	25%
Logrado	5	63%
No logrado	1	12%
TOTAL	8	100%

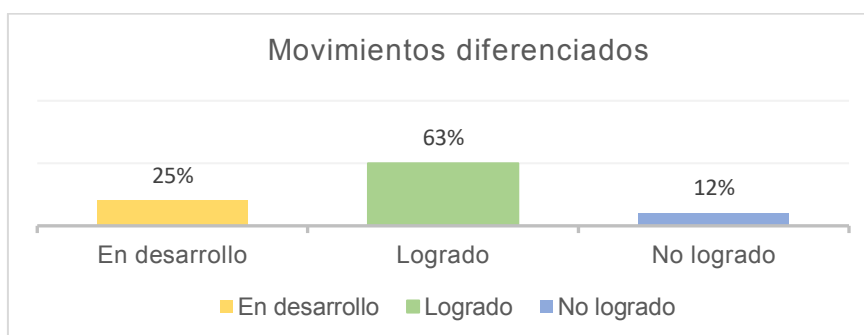


Figura 17. Movimientos diferenciados.

Análisis

El resultado demuestra que el 63% de los niños han logrado realizar movimientos diferenciados con los lados laterales; mientras que, en el 25% se observa que los niños se encuentran en desarrollo, y el 12% no ha logrado esta destreza.

Interpretación

Se observó, que la destreza antes mencionada no ha sido alcanzada por un porcentaje mínimo niños, por lo tanto la docente debe trabajar con gran variedad de actividades interactivas motoras para su correcto alcance.

Tabla 20. Pregunta No.14: Sitúa los objetos envase a consignas dadas a partir de su cuerpo.

<i>Sitúa los objetos</i>	CANTIDAD	%
En desarrollo	2	25%
Logrado	6	75%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

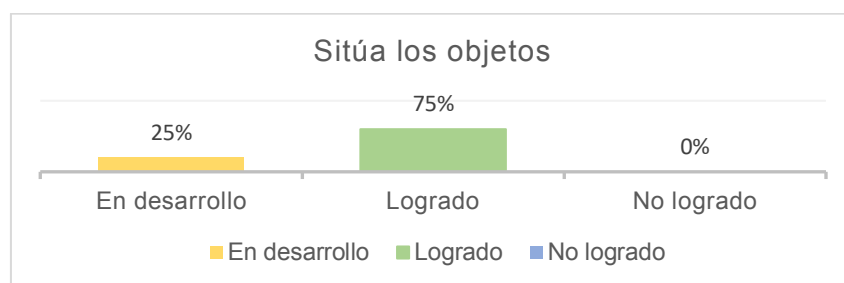


Figura 18. Sitúa los objetos.

Análisis

En el gráfico se evidencia que el 75% de los niños sitúa los objetos a partir de su propio cuerpo; mientras que, el 25% de niños está en desarrollo para alcanzar esta destreza.

Interpretación

Los porcentajes evidenciaron, que la destreza ha sido alcanzada por la mayoría del grupo de niños, siendo que la docente ha trabajado en la estimulación de nociones espaciales.

4.4. Observación

Lista de Cotejo aplicada a niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”.

Objetivo: Identificar el nivel de desarrollo social adquirido por el niño/a de 4 a 5 años a partir de la convivencia en el centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Tabla 21. Pregunta No.1: Participa en juegos grupales siguiendo reglas y apropiándose de roles que le permitan conseguir un ambiente armónico con sus pares.

<i>Participa en juegos grupales</i>	CANTIDAD	%
En desarrollo	3	37%
Logrado	5	63%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

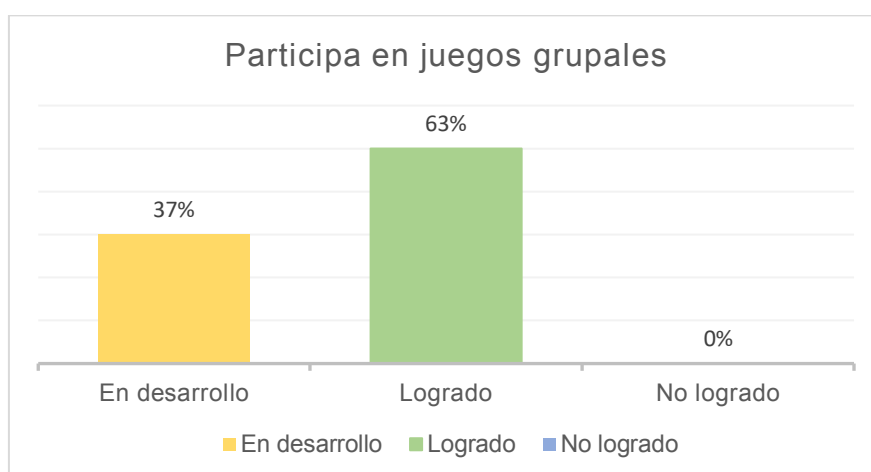


Figura 19. Participa en juegos grupales.

Análisis

En el gráfico se evidencia que el 63% de los niños participa en juegos grupales siguiendo reglas y apropiándose de roles que le permitan conseguir un ambiente armónico con sus pares; mientras que, en el 37% de niños se encuentra en desarrollo esta destreza.

Interpretación

Se observó, que la destreza antes mencionada ha sido alcanzada por la mayoría de los niños dentro del grupo de muestra, por lo que la educadora realiza y debe seguir trabajando en juegos grupales los cuales ayuden a seguir reglas y permitan participar de forma dinámica a cada niño del grupo de los Soles.

Tabla 22. Pregunta No.2: Construye juegos con sus propias reglas y permite la participación de sus pares.

Construye juegos	CANTIDAD	%
En desarrollo	4	50%
Logrado	4	50%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

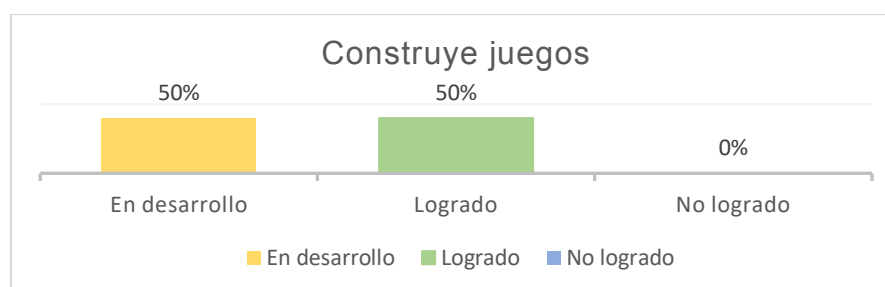


Figura 20. Construye juegos.

Análisis

El gráfico indica que el 50% de los niños han logrado la destreza de construir sus propios juegos con sus reglas e incluir a sus pares; mientras que, el 50% de niños aún tienen la destreza en desarrollo.

Interpretación

Se puede evidenciar en los porcentajes, que la mitad de los niños se encuentran en el proceso de desarrollar la destreza, por lo que la docente debe generar espacios en los que permita a los niños/as crear sus propios juegos.

Tabla 23. Pregunta No.3: Manifiesta preferencias al jugar la mayor parte del tiempo con un amigo, estableciendo niveles de empatía.

<i>Manifiesta preferencias al jugar</i>	CANTIDAD	%
En desarrollo	3	37%
Logrado	5	63%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

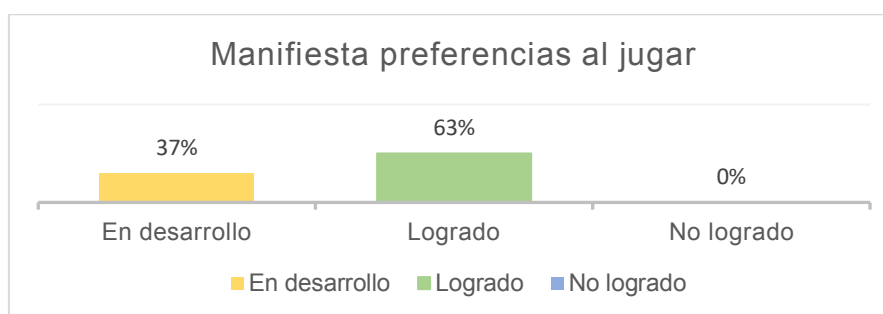


Figura 21. Manifiesta preferencias al jugar.

Análisis

El resultado demuestra que el 63% de los niños manifiestan empatía y preferencias al jugar con un solo amigo; mientras que, el 37% de niños aún se encuentran en el proceso de desarrollo de esta destreza.

Interpretación

Se puede observar en los porcentajes, que la destreza antes expuesta ha sido alcanzada por la mayoría de los niños del grupo de los Soles, por lo que la docente debe realizar estrategias las cuales ayuden a socializar los niños con todos sus pares.

Tabla 24. Pregunta No.4: Colabora en actividades de forma activa y colaborativa.

Colabora en actividades	CANTIDAD	%
En desarrollo	1	12%
Logrado	7	88%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

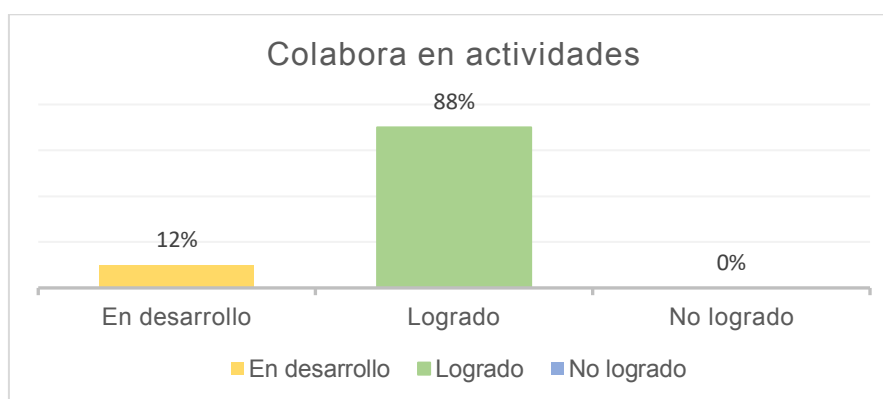


Figura 22. Colabora en actividades.

Análisis

El resultado demuestra que el 88% de los niños participan en actividades de forma activa y colaborativa; mientras que, en el 12% de niños se puede observar que esta destreza se encuentra en desarrollo.

Interpretación

Se determinó en los porcentajes, que la destreza antes mencionada ha sido alcanzada por la mayoría de los niños, esto se debe a que la docente ha realizado actividades interactivas que han captado la atención de los niños/as.

Tabla 25. Pregunta No.5: Se evidencia actitudes de solidaridad ante situaciones emocionales de sus pares.

Actitudes de solidaridad	CANTIDAD	%
En desarrollo	0	0%
Logrado	8	100%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

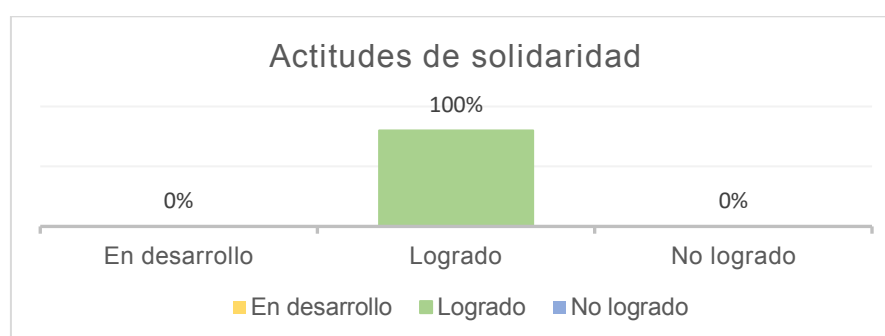


Figura 23. Actitudes de solidaridad.

Análisis

El resultado demuestra que el 100% de los niños manifiestan actitudes de solidaridad ante situaciones emocionales que presentan sus amigos/as dentro del aula de clase

Interpretación

Se observó, que las actitudes de solidaridad han sido alcanzadas con éxito por todo el conjunto de niños de grupo de los Soles, por lo tanto la educadora ha fomentado actividades que han creado el sentimiento de solidaridad hacia los demás.

Tabla 26. Pregunta No.6: Sintió frustración al momento de no haber podido ganar el juego.

<i>Abandona el juego</i>	CANTIDAD	%
SI	5	63%
NO	3	37%
TOTAL	8	100%

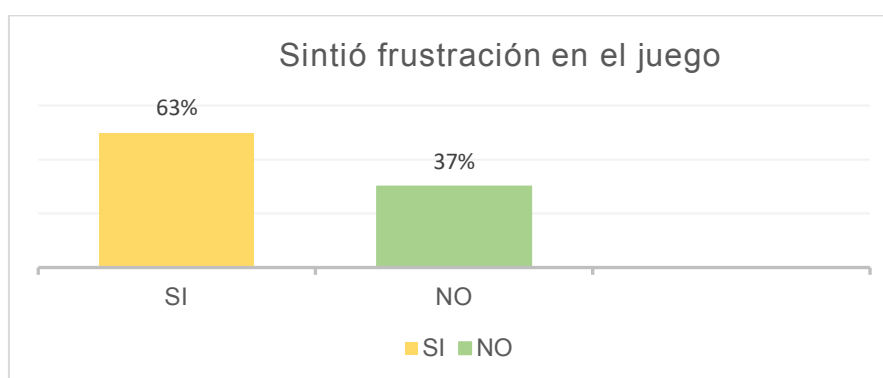


Figura 24. Sintió frustración en el juego.

Análisis

En el gráfico se evidencia que el 63% de los niños abandonan el juego cuando pierden; mientras que, en el 37% de los niños han logrado esta destreza.

Interpretación

Se pudo conocer, que la mayoría de los niños aún se encuentran desarrollando esta destreza, por lo tanto la maestra debe trabajar en actividades que contengan manejo y control de los sentimientos de frustración.

Tabla 27. Pregunta No.7: Asume y respeta las normas de convivencia de su entorno.

Asume y respeta	CANTIDAD	%
En desarrollo	2	25%
Logrado	6	75%
No logrado	0	0%
TOTAL	8	100%

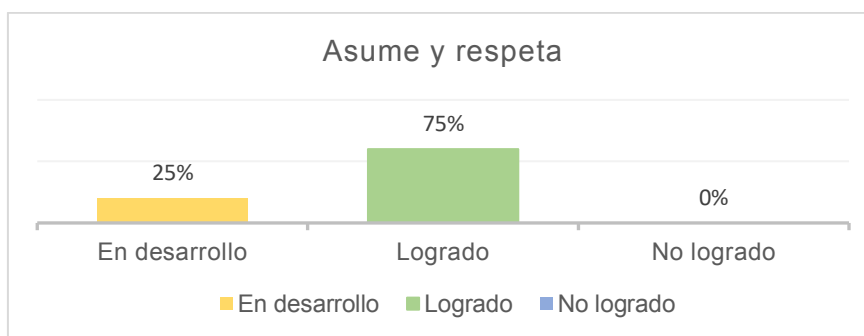


Figura 25. Asume y respeta.

Análisis

El resultado demuestra que el 75% de los niños han logrado respetar las normas de convivencia de su entorno; mientras que, en el 25% se observa que los niños se encuentran en desarrollo.

Interpretación

Se determinó, que un porcentaje menor de niños están es desarrollo para adquirir esta destreza, por lo tanto la educadora debe proponer actividades en donde se evidencia las normas de convivencia dentro del contexto de cada niño/a.

4.5. Triangulación de resultados

Al concluir las tabulaciones de cada instrumento empleado con su correspondiente análisis e interpretación, se constató aspectos sobresalientes para la presente investigación.

Se evidenció en la entrevista varias estrategias que ejecutan el centro infantil; no obstante, las respuestas que fueron dadas no han sido corroboradas por las docentes que se les aplicó las encuestas; por lo que al momento de realizarlas mencionaron que utilizan diferentes estrategias. Además, se pudo obtener información certera sobre los niños/as de 4 a 5 años durante su diario educativo. A continuación, se procede a realizar una comparación entre los instrumentos ejecutados para dar un profundo sustento a la investigación.

Los resultados que se obtuvieron de la entrevista y las respectivas encuestas evidencian pocas semejanzas en el aspecto sobre las estrategias utilizadas en el centro infantil. Sin embargo, los resultados de la observación en cuanto a la lista de cotejo han sido estimuladas para alcanzar la mayoría de las destrezas mencionadas en las respectivos instrumentos antes mencionados. Además, se debe mencionar que la adquisición de algunas destrezas de motricidad gruesa están en desarrollo entre 2 a 3 niños como es el caso de la coordinación visomotriz, ejecución de movimientos diferenciados con los lados laterales de su cuerpo, caminar en punta de pie sin apoyo y mantener el equilibrio pasando sobre diferentes líneas. También, se debe tomar en cuenta las destrezas de convivencia en donde se pudo notar que el 63% de niños sienten frustración al no ganar el juego.

Por otra parte, hay que mencionar que en las encuestas aplicadas sobre el ajedrez de piso, la mitad de las docentes solo conocen que es el ajedrez de mesa; mientras la otra mitad de educadoras no conocen que es el ajedrez de mesa ni el de piso. Además, mencionan que el ajedrez de piso es una propuesta

educativa y una estrategia lúdica para ayudar a desarrollar tanto la motricidad gruesa como el área cognitiva de los niños de 4 a 5 años.

Por último, se evidencia que el centro infantil maneja a través de estrategias interactivas el desarrollo de la motricidad gruesa y de convivencia; creándolas de manera efectiva en el ambiente escolar y diario de cada niño/a.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones:

En el presente trabajo de investigación, se ha basado en la fase de revisión bibliográfica y la aplicación de campo, los cuales han ayudado para llegar a las siguientes conclusiones.

- Según Rigal el ajedrez de piso es una alternativa lúdica, que beneficia el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, favoreciendo las nociones temporo-espaciales, la lateralidad, la coordinación ojo-mano y ojo-pie, y el control de la tonicidad corporal y muscular; los cuales son la base para la preescritura y la prelectura.
- Según Leontxo García el ajedrez de piso es un juego tanto deportivo como pedagógico, el cual intensifica los valores positivos, la sociabilidad, la resistencia a las frustraciones, el control de la impulsividad, la organización del tiempo y ayuda a buscar soluciones a los problemas que se presenten de manera veloz; el cual puede ser empleada como estrategia lúdica y didáctica en el contexto educativo.
- El desarrollo del área de motricidad gruesa, de los niños de 4 a 5 años, es la base fundamental para esta edad, puesto que en ella se encuentran una serie de reacciones posturales, la presión, la locomoción, la coordinación global de cuerpo, esta va a hacer de manera progresiva según el desarrollo de la neuromusculatura del niño ayudándole a ejecutar actividades globales. De tal forma que, el niño aprende a manipular objetos grandes, a trabajar con todo su cuerpo, a tener nuevos aprendizajes por medio del mismo; además, ayuda a la independencia

absoluta y al desplazamiento en el espacio.

- Según Jean Piaget la etapa de juego simbólico es de suma importancia desarrollarla a la edad de 4 a 5 años, la cual favorece el incremento de su léxico, en la realización de guiones adoptando diferentes roles que tienen una duración de tiempo prolongado y lo interpretan con sentimientos y pensamientos complejos, capacidad para planificar el juego y dar posibles soluciones, acción de actuar de forma automotivada según los intereses personales sin tomar en cuenta el nivel de movimiento y las normas y/o reglas que contenga; éstas habilidades permitirán desarrollarlas de forma activa, dinámica y divertida los gorros de animales que se encuentran como piezas dentro del ajedrez de piso.
- Las docentes a cargo de la contención, acompañamiento y del desarrollo integral de los niños/as de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil “Taller Verano Eterno”, ejecutan estrategias con mobiliario de Emmi Pikler; el cual promueve el libre movimiento y la utilización del juego como eje fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa, en donde consideran que a más movimiento existe una mejora en el desempeño escolar del niño/a.
- Finalmente, los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados en el centro infantil “Taller Verano Eterno” del trabajo de investigación evidencian que, la motricidad gruesa al igual que de convivencia en la mayoría de los niños ha sido desarrollada por las docentes.

5.2. Recomendaciones:

A partir de las conclusiones antes expuestas, se propone recomendaciones que enriquezcan a la presente investigación.

- Se sugiere invertir en estrategias lúdicas e innovadoras que incrementen al máximo las capacidades motoras, utilizando instrumentos o material mobiliario que sea necesario para acrecentar esta destrezas en las edad de 4 a 5 años.
- Se orienta al centro infantil “Taller Verano Eterno” y a las docentes que se encuentran brindando su servicio dentro de esta institución, a reaprender constantemente y a capacitarse sobre las áreas de desarrollo que deben ser tratadas para una adecuada integración global en la edad de 4 a 5 años sin dejar de lado a las edades anteriores. Además, se debe corresponder a las necesidades de cada niño y niña satisfaciéndolas a través de experiencias agradables para ellos.
- Ejecutar actividades que beneficien el desarrollo de las emociones y sentimientos ayudando a que se manifiesten de forma manejable y controlada en los niños de 4 a 5 años. De tal manera, que se trabaje sobre todo en el área de convivencia en el aspecto de frustración en los medios recreativos como son los juegos.
- Aprovechar por parte de las educadoras la edad del juego simbólico en los niños de 4 a 5 años por medio de estrategias lúdicas y creativas, las cuales ayudan a fomentar y a desarrollar habilidades cognitivas y sociales, lo que permite mantener un espacio y una área agradable,

armoniosa y motivadora para el adecuado aprendizaje por medio del juego a los niños/as.

- Se recomienda que las docentes realicen actividades que no sean repetitivas, ya observadas y practicadas por los niños/as, puesto que esto no favorece al crecimiento de su motivación y a al acrecentamiento de su aprendizaje; ya que hasta los 5 años su aprendizaje y su desarrollo debe ser adquirido en su 100% para posteriores aprendizajes significativos.
- Se debería estimar el ajedrez de piso como estrategia lúdica en el centro infantil “Taller Verano Eterno” como una de las herramientas para desarrollar la convivencia y sobre todo la motricidad gruesa de los niños/as. De esta manera, los resultados serán eficaces y positivos para la comunidad educativa.

CAPÍTULO VI

PRODUCTO

“Jungle Chess”

Estrategia lúdica para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de cuatro a cinco años

6.1. Descripción

Se ejecutó un recurso pedagógico y didáctico, en donde las educadoras y los educandos puedan palpar vívidamente el producto presentado en el aula de clase o en ambientes espaciosos, el cual ayuda a favorecer el desarrollo del área motor gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años.

El juego de ajedrez está diseñado de la siguiente manera: el tablero de ajedrez de piso está diseñado con el tema de la selva y las piezas serán estructuradas en forma de gorro de cada animal que pertenece a la selva, puesto que tendrán una designación de cada pieza del ajedrez.

Además, este juego consta con un manual o instructivo, en donde se da a conocer las instrucciones y reglas a seguir para comenzar a jugar y aprender a través del propio cuerpo de cada educando. Se lo puede evidenciar ya que se lo va a trabajar de la siguiente manera se va a proceder a explicar de manera sencilla la función de cada pieza dentro del tablero de ajedrez, pero para una mejor captación de la información se va a trabajar mediante la utilización del cuerpo, para ello se le va a pedir al niño que realice la función de la pieza de ajedrez, por ejemplo: el niño/a es un peón y debe moverse recorriendo una casilla de forma vertical, de tal forma que se trabaje el movimiento global con su

cuerpo. Por tal motivo, se dará una solución al planteamiento del problema desarrollando así la motricidad gruesa.

6.2. Características generales y especiales del producto

El ajedrez de piso tiene las características físicas referente a las medidas de: 3m de largo x 3m de ancho. El material que va a tener el tablero de ajedrez de piso va a hacer de lona. Además, va a tener dentro del tablero cuadros de color verde oscuro rayados y otros cuadros verde claro llanos. Posee ocho diferentes gotitas de colores en la parte superior e inferior del tablero y va a constar de número del 1 al 8 del lado izquierdo y del lado derecho.

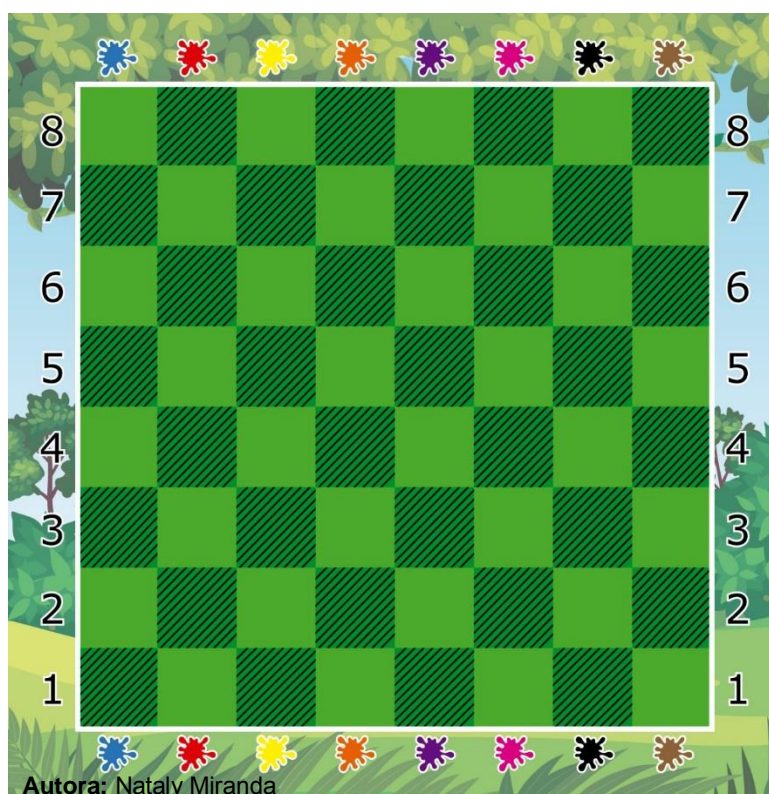


Figura 26. Juego Jungle Chess.

Asimismo, cada pieza (gorro) del ajedrez va a pertenecer a un animal: el peón va a hacer representado por los monos, el caballo por las cebras, el alfil por los

elefantes, las torres por las jirafas, la dama o reina por la leona y el rey por el león.



Autora: Nataly Miranda

Figura 27. Piezas del ajedrez.

INSTRUCTIVO: JUNGLE CHESS

JUNGLE CHESS Edad: 4 - 5 años

¿QUIÉN SOY?

El ajedrez de piso es un juego tanto deportivo como pedagógico, el cual intensifica los valores positivos, la sociabilidad, la resistencia a las frustraciones, el control de la impulsividad, la organización del tiempo y ayuda a buscar soluciones a los problemas que se presenten de manera veloz. Uno de los objetivos de este juego interactivo es mejorar la motricidad gruesa en los niños, utilizándola como estrategia lúdica para su fácil aplicación y comprensión.

INSTRUCCIONES

¿Cuántos pueden jugar?
A diferencia del ajedrez de mesa en este juego pueden participar los niños que deseen.

¿Cómo se mueve cada pieza?

Mono (Peón): se mueve hacia delante, un cuadro por turno. El peón no puede regresar hacia atrás. Esta pieza es la única que no puede retroceder o ir hacia atrás.
Por ejemplo:

Jirafa (Torre): en cada turno puede avanzar los cuadros que se desee hacia horizontal como verticalmente por turno.
Por ejemplo:

Zebra (Caballo): se mueve en forma de "L", ya sea avanzando dos cuadros hacia delante y uno hacia la izquierda o derecha en diferentes direcciones y formas por turno. Además, es la única pieza que puede moverse saltando por encima de otras.
Por ejemplo:

Elefante (Alfil): esta pieza se mueve de manera diagonal por turno tanto a la derecha como a la izquierda, siempre respetando el color del cuadro en el que se encuentre ya sea verde oscuro o verde claro.
Por ejemplo:

Leona (Reina): se mueve en todas las direcciones, ya sea horizontal, diagonal y verticalmente los cuadros que desee por turno.
Por ejemplo:

León (Rey): puede moverse en todas las direcciones, ya sea horizontal, diagonal y verticalmente; siempre y cuando sea un cuadro por turno.
Por ejemplo:

¿Cómo se juega?

- El adulto o educador utilizará uno de los gorros y a continuación, se ubicará en el medio del tablero dramatizando cada una de las piezas con sus respectivos movimientos y ayudándose con la siguiente canción:
 - "Yo soy un mono, yo soy un mono por cada turno soy un peón!"
 - "Yo soy la jirafa, yo soy la jirafa me muevo hacia arriba, me muevo a un lado y al otro, sin usar todos mis patas porque soy la más alta!"
 - "Yo soy la zebra, voy a saltar por encima de todas las piezas de la cancha!"
 - "Yo soy el elefante, yo soy el elefante me muevo hacia los lados cruzando la cancha muy compa!"
 - "Yo soy una leona, yo soy una leona me muevo en todas las direcciones muy pelagosa!"
 - "Yo soy el león, yo soy el león muy fuerte y veloz me muevo a todos los lados sin preocuparme, puesto a peón me muevo por turno!"
- Selección a 8 niños para hacer la demostración.
- Coloque los gorros respectivos a cada niño indistintamente.
- Una vez cantada la canción cada niño/a deberá colocarse el gorro y deberá realizar los movimientos junto con el docente, o adulta contando la canción.

Autora: Nataly Miranda

Figura 28. Manual Jungle Chess.

Este instructivo consta de las siguientes partes: la primera parte con la pregunta ¿Quién soy? presenta la introducción del juego y es de color verde claro, la segunda parte de instrucciones es de color turquesa y contiene cuantos niños pueden jugar de color verde claro, el movimiento de cada pieza de color verde claro y como se debe jugar el ajedrez de piso color verde claro.

Además, cada pieza dentro del instructivo tiene un color: el mono es de color café, la cebra de color turquesa, la jirafa de color rojo, el elefante de color morado, la leona de color lila y el león de color anaranjado.

- **¿Quién soy?**

El ajedrez de piso es un juego tanto deportivo como pedagógico, el cual intensifica los valores positivos, la sociabilidad, la resistencia a las frustraciones, el control de la impulsividad, la organización del tiempo y ayuda a buscar soluciones a los problemas que se presenten de manera veloz. Unos de los objetivos de este juego interactivo es mejorar la motricidad gruesa en los niños, utilizándola como estrategia lúdica para su fácil aplicación y comprensión.

- **Instrucciones**

- **¿Cuántos pueden jugar?**

A diferencia del ajedrez de mesa en este juego pueden participar los niños que deseen de 4 a 5 años.

- **¿Cómo se mueve cada pieza?**

- **Mono (Peón):** se mueve hacia delante, un cuadro por turno. El peón no puede regresar hacia atrás. Esta pieza es la única que no puede retroceder o ir hacia atrás.

- **Jirafa (Torre):** en cada turno puede avanzar los cuadros que se desee tanto horizontal como verticalmente por turno.
- **Zebra (Caballo):** se mueve en forma de “L”, ya sea avanzando dos cuadros hacia delante y uno hacia la izquierda o derecha en diferentes direcciones y formas por turno. Además, es la única pieza que puede moverse saltando por encima de otras.
- **Elefante (Alfil):** esta pieza se mueve de manera diagonal por turno tanto a la derecha como a la izquierda, siempre respetando el color del cuadro en el que se encuentre ya sea verde oscuro o verde claro.
- **Leona (Reina):** se mueve en todas las direcciones, ya sea horizontal, diagonal y verticalmente los cuadros que desee por turno.
- **León (Rey):** puede moverse en todas las direcciones, ya sea horizontal, diagonal y verticalmente; siempre y cuando sea un cuadro por turno.

¿Cómo se juega?

1. El adulto o educador utilizará uno de los gorros y a continuación, se ubicará encima del tablero dramatizando cada una de las piezas con sus respectivos movimientos y ayudándose con la siguiente canción.
 - “Yo soy un monito, yo soy un monito por cada turnito doy un pasito”.
 - “Yo soy la jirafa, yo soy la jirafa me muevo hacia arriba, me muevo a un lado y al otro; sin usar todas mis patas porque soy la más alta”.

- “Yo soy la zebritita, yo soy la zebritita por cada jugadita me muevo en elecita”.
- “Yo soy el elefante, yo soy el elefante me muevo hacia los lados atravesando la selva muy campante”.
- “Yo soy una leona, yo soy una leona me muevo a todos lados porque soy muy peligrosa”.
- “Yo soy el león, yo soy el león muy fuerte y veloz me muevo a todos lados sin preocupación; pasito a pasito me muevo por turnito”.

2. Seleccione a 6 niños para hacer la demostración.

3. Coloque los gorros respectivos a cada niño indistintamente.

4. Una vez cantada la canción cada niño/a deberá colocarse el gorro y deberá realizar los movimientos junto con el docente o adulto cantando la canción.

6.3. Validación del producto

Para validar el juego JUNGLE CHESS se elaboró un documento que contiene instrucciones claras y precisas para la respectiva validación permitiendo que evalúe el contenido y el diseño del producto propuesto.

A continuación, los parámetros a seguir son los siguientes: (A) Pertinencia de los implementos del juego con el objetivo, se lo califica con P si es pertinente o NP si no es pertinente; (B) Calidad técnica y representatividad del juego, se lo califica con O si es óptima, con B si es buena, con R si es regular y con D si es deficiente; al finalizar se presenta el literal (C) Lenguaje de las actividades del juego, se califica con A si es adecuado o con I si es inadecuado. Estas valoraciones

permitieron evaluar la fundamentación teórica utilizada y además, el producto realizado en la presente investigación.

La validación del juego didáctico ha sido entregado y evaluado por la educadora y magister de la universidad donde he cursado los estudios universitarios, la misma que ha podido guiar este proceso de validación para realizar las correcciones pertinentes en el producto final.

Referencias:

- Ardanaz, T. (2009). *La Psicomotricidad en Educación Infantil*. Revista Sanidad Científica CSIF. Recuperada el 05 de noviembre de 2018 de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Argüello, M. (2010). *Psicomotricidad: La expresión de ser-estar en el mundo*. Recuperado el 05 de noviembre de 2018 de: <https://docplayer.es/39369360-La-psicomotricidad-expresion-de-ser-estar-en-el-mundo.html>
- Benjumea, M. (2010). *La motricidad como dimensión humana: Un Abordaje Transdisciplinar*. Colección Léeme. España: Colombia. Recuperado el 16 de octubre de 2019 de: <https://pdfs.semanticscholar.org/3ae5/7240914b8eb5ced1040fd8c6eb8f055c10b9.pdf>
- Campo, L., Maestre, K., Jiménez, P. y Paredes, N. (2011). *Características del desarrollo motor en niños*. Colombia: Barranquilla. Redalyc. Recuperado el 29 de enero de 2019 de: <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552358008.pdf>
- Capa, P. (2014). *Prevalencia de alteraciones de desarrollo psicomotor en niños de edad preescolar*. Guía de Aplicación de la prueba de Tepsi. Guayaquil – Ecuador
- Castro, J. (2016). *Guía el Juego en el desarrollo infantil*. Secretaría de Educación Pública. Recuperado el 16 de octubre de 2019 de: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Recuperado el 27 de noviembre de 2018 de: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36805674/l-Variables.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1543325361&Signature=bgDe9NkTtvWSZyfCLtBZ7WAHaYY%3D&resp>

onse-content-

disposition=inline%3B%20filename%3Dvariables_de_Daniel_Cauas.pdf

Cerdas, J., Polanco, A. & Rojas, P. (2002). *El Niño Entre Cuatro Y Cinco Años: Características De Su Desarrollo Socioemocional, Psicomotriz Y Cognitivo-Lingüístico*. Revista Educación. Recuperado el 05 de noviembre de 2018 de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/2889/3483>

Díaz, A. (2012). *Diseño De Una Guía De Ajedrez Como Estrategia Pedagógica Del Docente Para Fortalecer El Desarrollo Integral En Los Niños Y Niñas Del Centro De Educación Inicial Ezequiel Zamora. Valle De La Pascua - Estado Guárico*. Recuperado el 14 de noviembre de 2018 de: <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t37982.pdf>

Domínguez, G. (2014). *“Sistema De Actividades Lúdicas Para La Práctica Del Ajedrez En Niños De 5-6 Años Del Centro De Educación Básica “Adolfo Jurado González” De La Comuna Prosperidad Del Cantón Santa Elena Año 2013*. Recuperado el 14 de noviembre de 2018 de: <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2006/1/UPSE-TEF-2015-0047.pdf>

Escárcega, D. (2018). *Qué es una investigación de campo*. QuestionPro. Recuperado el 07 de diciembre de 2018 de: <https://www.questionpro.com/es/investigacion-de-campo.html>

Escobar, M., Carvajal, V. & Obando, E. (2018). *Desarrollo madurativo en niños de 5 a 6 años de edad desde una perspectiva social*. Revista Espacios. Recuperado el 19 de octubre de 2019: <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-10.pdf>

Fabeiro, M. (2015). *Aprendemos con el ajedrez*. Recuperado el 29 de enero de 2019 de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1462/APRENDEMOS%20CON%20EL%20AJEDREZ.pdf?sequence=1>

- García, J., González, M. & Ballesteros, B. (2001). *Introducción a la investigación*. Tomo I. Madrid: UNED.
- Garza, F. (1978). *Motricidad Gruesa*. Recuperado el 20 de noviembre de 2018 de:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/421/CAPACIDAD_MOTORA_MAMANI_GALLEGOS_NANCY.pdf?sequence=1
- Gil, P., Contreras, O. & Gómez, I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Revista Iberoamérica de Educación. Redalyc. España: Madrid. Recuperado el 05 de noviembre de 2018 de: <http://www.redalyc.org/pdf/800/80004706.pdf>
- Gimeno, J & Pérez, A. (1989). *El juego*. Recuperado el 20 de noviembre de 2018: <http://files.aprende-cada-dia-mas.webnode.es/200000115-04b9a05b31/ESCRITO%20JUEGO%20EN%20LA%20PEDAGOGIA.pdf>
- González, C. (2002). *La actividad motriz de 4 a 5 años*. Revista Digital Deporte. Argentina: Buenos Aires. Recuperado el 05 de noviembre de 2018: <http://www.efdeportes.com/efd47/am45.htm>
- Guamán, A. & Loayza, K. (2017). *Evaluación con el test Tepsi del desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa "Fray Gaspar de Carvajal" de la parroquia Sayausi*. Universidad de Cuenca. Recuperado el 13 de febrero de 2019 de: <https://docplayer.es/87556277-Universidad-de-cuenca-facultad-de-ciencias-medicas-escuela-de-tecnologia-medica-carrera-en-estimulacion-temprana-en-salud.html>
- Huiracocha, L. & Robalino, G. (2012). *Retrasos del desarrollo psicomotriz en niños y niñas urbanos de 0 a 5 años: Estudio de caso en la zona urbana de Cuenca, Ecuador*. Facultad de Ciencias Médicas, Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador; MASKANA, Vol. 3, No. 1. Recuperado el 19 de octubre de 2019 de: <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/maskana/article/view/391/333>

- Jiménez, J. (1982). *Motricidad Gruesa*. Recuperado el 20 de noviembre de 2018 de: <http://motricidadgruesaeneducacioninicial.blogspot.com/p/motricidad-gruesa.html>
- León, L. (2015). *Teorías de Desarrollo Motor*. Recuperado el 29 de enero de 2019 de: <http://aprendizajeydesarrollomotoref.blogspot.com/2015/10/modelos-del-desarrollo-motor.html>
- López, M. (2012). *Centro de estimulación temprana para niños de un mes a cinco años de edad*. PUCE. Recuperado el 15 de octubre de 2018 de: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/12422/TFC%20parte%201.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Magliano, F. (2009). *Características De La Metodología Cualitativa*. Recuperado el 04 de diciembre de 2018 de: <https://conocimientopractico.wordpress.com/article/caracteristicas-de-la-metodologia-2sr10788nwjjj-26/>
- Mancala Fandom. (2018). *Harold James Ruthven Murray*. Recuperado el 11 de febrero de 2019 de: https://mancala.fandom.com/wiki/Harold_James_Ruthven_Murray
- Martínez, G. & Prió, J. (2018). *El Ajedrez y la Motricidad*. Balágium Editorial. Recuperado el 14 de noviembre de 2018 de: http://www.educachess.org/media/es/ee_5_muestra_es.pdf
- Mateos, R. (1993). *Hormonas y Dislexia*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 19 de octubre de 2019 de: https://sid.usal.es/idocs/F8/FDO21307/mateos_mateos.pdf
- Meneses, M. & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación. Recuperado el 29 de enero de 2019 de: <https://www.redalyc.org/html/440/44025210/>
- Meza, B. (2012). *Área motriz*. Recuperado el 15 de octubre de 2018 de: <http://creandocreatividad.weebly.com/aacuterea-motriz.html>

- MIES. (2013). *Política Pública Desarrollo Infantil Integral*. Recuperado el 15 de octubre de 2018 de: <https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Libro-de-Pol%C3%ADticas-P%C3%ABlicas.pdf>
- Mujica, L. (2011). *El ajedrez como estrategia de aprendizaje*. Encuentro Internacional de Educación. Recuperado el 05 de noviembre de 2018 de: <http://encuentro.educared.org/profiles/blogs/el-ajedrez-como-estrategia-de-aprendizaje>
- Muñoz, N. (2012). *Estudio sobre la motricidad, lectoescritura y aprendizaje de los niños/as de 1er ciclo de E.P. del CEIP el Grau de Valencia*. España: Valencia. UNIR. Recuperado el 29 de enero de 2019 de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/678/Mu%C3%B1oz%20Nuria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Organización Panamericana de la Salud. (1993). *Manual de crecimiento y desarrollo del niño*. Recuperado el 30 de diciembre de 2019 de: <https://epifesz.files.wordpress.com/2016/08/5manual-de-crecimiento-y-desarrollo-del-ninio1.pdf>
- Orozco, R. (2018). *Recolección de datos: técnicas de investigación de campo*. Recuperado el 07 de diciembre de 2018 de: <http://www.geocities.ws/roxloubet/investigacioncampo.html>
- Pancho, M. (2016). *El Juego Como Estrategia Didáctica En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Los Niños De 3 A 4 Años De Educación Inicial De La Escuela "Nueve De Octubre" De La Comunidad De Sanjapamba, Cantón Guano, Provincia De Chimborazo Año Lectivo 2014 – 2015*. Recuperado el 14 de noviembre de 2018 de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2589/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00079.pdf>
- Papalia, D., Wendkos Olds, S. & Feldman, R. (2009). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. Undécima Edición. McGraw-Hill Companies Education, Inc. Recuperado el 20 de octubre de 2019 de:

https://www.academia.edu/27734221/LIBRO-desarrollo_Humano_Diane_Papalia

Pérez, J. (2017). *El Ajedrez*. Recuperado el 20 de noviembre de 2018 de: <https://definicion.de/ajedrez/>

Pérez, R & Galeano, A. (2006). *Juegos estacionarios de piso y pared: Una acción libre, pedagógica, una alternativa para una mejor convivencia social*. Revista Digital Recreación y Tiempo Libre. Recuperado el 13 de noviembre de 2018 de: <http://redcreacion.org/documentos/congreso5/RPerez.htm>

Portellano, J., Granados, M., Tapia, A. & Martínez, R. (1997). *Prevención primaria del fracaso escolar: el cuestionario de madurez neuropsicológica infantil (CUMANIN). Un estudio experimental*. Revista del Colegio Oficial de los Psicólogos de Madrid. Recuperado el 19 de octubre de 2019 de: <https://journals.copmadrid.org/psed/art/6b8eba43551742214453411664a0dcc8>

Ramos, M. (2013). *Desarrollo psicomotor en el preescolar (2 a 5 años)*. Recuperado el 15 de octubre de 2018 de: <http://www.familiaysalud.es/crecemos/el-preescolar-2-5-anos/desarrollo-psicomotor-en-el-preescolar-2-5-anos>

Rodríguez, G. & Cabalé, E. (2017). *Educación no Formal: potencialidades y valor social*. Revista Cubana de Educación Superior vol.36 no.1 La Habana. Scielo. Recuperado el 16 de octubre de 2019 de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142017000100007

Ruiz, M. (2012). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Enciclopedia Virtual. Recuperado el 07 de diciembre de 2018 de: http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html

Sánchez, J. (2011). *Investigación socioeducativa: ¿Qué es el “marco teórico” y el “concepto científico” dentro del proceso general de investigación?* Revista Digital Sociedad de la Información. Recuperado el 07 de

diciembre de 2018 de:
<http://www.sociedadelainformacion.com/25/investigacion.pdf>

Stoy, P. (1996). *El juego*. Recuperado el 20 de noviembre de 2018 de:
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Uribe, I. (1998). *Motricidad infantil y desarrollo humano*. Recuperado el 30 de diciembre de 2019 de: <http://hdl.handle.net/10495/9732>

Veliz, J. (2012). *Áreas del desarrollo infantil*. Scribd. Recuperado el 16 de octubre de 2019 de: <https://es.scribd.com/document/207670968/Areas-Del-Desarrollo-Infantil>

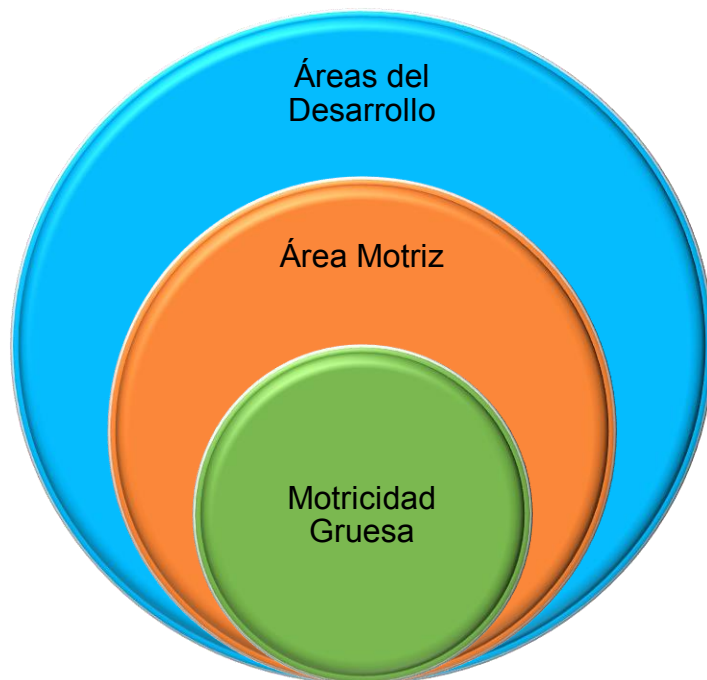
Yandun, W. (2016). *Retraso del desarrollo psicomotriz*. PUCE. Recuperado el 15 de octubre de 2018 de:
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/12680/Tesis%20Dr.%20Yandun.pdf?sequence=1>

Yáñez, D. (2018). *Método descriptivo: características, etapas y ejemplos*. Grupo Liferder. Recuperado el 07 de diciembre de 2018 de:
<https://www.liferder.com/metodo-descriptivo/>

ANEXOS

ANEXO 1

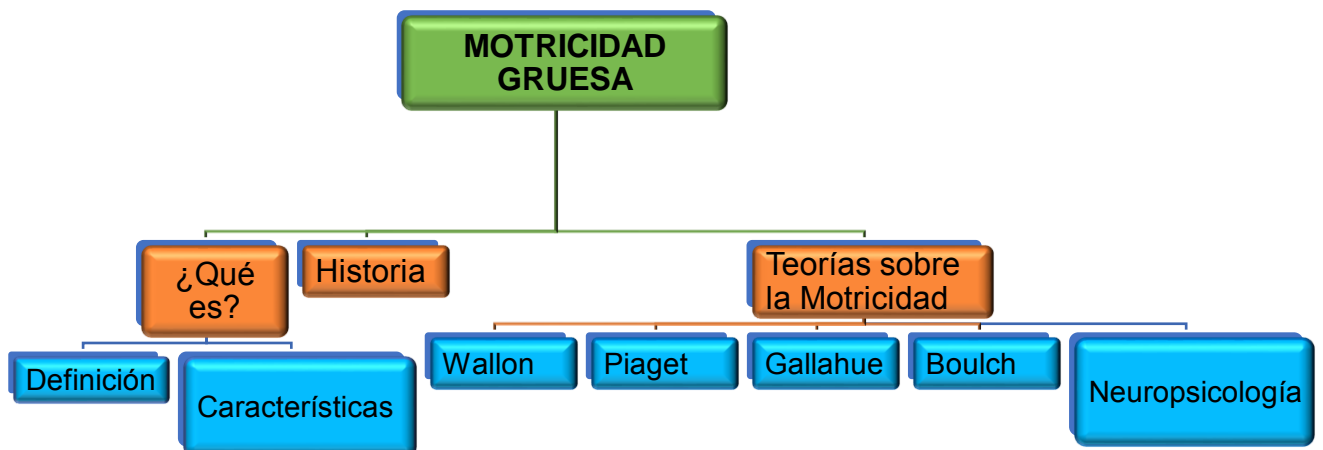
Mándalas



Relación de ideas sobre el ajedrez de piso



Constelación general de la motricidad gruesa



ANEXO 2

**UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE**

**INSTRUMENTO PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DE LAS TÉCNICAS DE
RECOLECCIÓN DE DATOS**

Magister
Tania Laspina
Presente.

De mi consideración:

Conocedora de su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente, su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos de investigación de campo de mi tesis “El ajedrez de piso y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en el centro de desarrollo infantil Taller Verano Eterno”.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan en la siguiente página; para lo cual se adjunta los instrumentos de validación.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle el testimonio de mi más distinguida consideración.

Atentamente,

Nataly Miranda
C.I. 1725987182

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

1. Lea detenidamente las preguntas de la encuesta, entrevista y listas de cotejo.
2. Concluir acerca de la pertinencia la encuesta, entrevista y listas de cotejo.
3. Determinar la calidad técnica de los instrumentos.
4. Observar el lenguaje empleado
5. Consignar las observaciones en el espacio correspondiente.

(A) Pertinencia de las preguntas con el objetivo

P PERTINENCIA **O**

NP NO PERTINENCIA

En caso de marcar **NP** pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

(B) Calidad técnica y representatividad

Marque en la casilla correspondiente:

O ÓPTIMA

B BUENA

R REGULAR

D DEFICIENTE

En caso de marcar **R** o **D**, por favor justifique su opinión en el espacio de observaciones.

(C) Lenguaje

Marque en la casilla correspondiente:

A ADECUADO

I INADECUADO

En caso de marcar **I** justifique su opinión en el espacio de observaciones.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ENCUESTA

Aplicada a las docentes de inicial II del Centro de Desarrollo Infantil “Taller Verano Eterno”

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO Y PREGUNTAS		
P = PERTINENTE NP = NO PERTINENTE		
ITEM	A	OBSERVACIONES
1. Conoce ¿Qué es el ajedrez de piso?	P	
2. Ha evidenciado usted ¿Cómo se utiliza el ajedrez de piso?	P	
3. ¿Usted ha escuchado si el ajedrez de piso posee un manual para jugar?	P	
4. Considera usted que el ajedrez de piso es una propuesta educativa difícil de enseñar a los niños/as y confusa en su comprensión	P	
5. Cree usted que el ajedrez de piso sea una propuesta interesante para ponerla en práctica dentro del aula de clase.	P	
6. Según su apreciación. ¿Qué aspecto desarrollaría el ajedrez de piso como estrategia para trabajar el área de motricidad gruesa? <ul style="list-style-type: none"> • Ejercita las nociones temporo-espaciales y lateralidad • Trabaja la coordinación y equilibrio (balanceo) • Desplazamiento en diferentes direcciones • Ayuda a la identificación de otro lugar con respecto a su propio cuerpo. 	P	

ITEM	B	OBSERVACIONES
1	B	
2	B	
3	B	
4	B	
5	B	
6	B	

(C) LENGUAJE DE LAS PREGUNTAS. A = ADECUADO I = INADECUADO		
ITEM	C	OBSERVACIONES
1	A	
2	A	
3	A	
4	A	
5	A	
6	A	

ENTREVISTA

Dirigida a la docente y directora del Centro de Desarrollo Infantil “Taller Verano Eterno”.

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO Y PREGUNTAS		
P = PERTINENTE NP = NO PERTINENTE		
ITEM	A	OBSERVACIONES
1. ¿Cómo desarrollan el área de motricidad gruesa dentro del centro infantil?	P	
2. ¿Ha recibido talleres y/o capacitaciones sobre estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños/as?	P	
3. Dentro de las planificaciones curriculares ¿Usted toma en cuenta actividades físicas que potencien el área motriz?	P	
4. ¿Conoce o ha escuchado sobre los beneficios que otorga el ajedrez a la educación?	P	
5. ¿Piensa que el ajedrez de piso es una alternativa dinámica y lúdica para generar aprendizaje y desarrollar áreas como la motricidad gruesa?	P	

(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD DE LAS PREGUNTAS.
O = OPTIMA B = BUENA R = REGULAR D = DEFICIENTE

ITEM	B	OBSERVACIONES
1	B	
2	B	
3	B	
4	B	
5	B	

(C) LENGUAJE DE LAS PREGUNTAS.
A = ADECUADO I = INADECUADO

ITEM	C	OBSERVACIONES
1	A	
2	A	
3	A	
4	A	
5	A	

LISTA DE COTEJO DESTREZAS DE MOTRICIDAD GRUESA

Observación aplicada a los niños de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil "Taller Verano Eterno".

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO Y DESTREZAS		
P = PERTINENTE NP = NO PERTINENTE		
ITEM	A	OBSERVACIONES
1. Camina y corre con agilidad conservando el equilibrio en diversas orientaciones, distancias y ritmos (velocidad).	P	
2. Salta con dos pies los obstáculos con una altura de 20 a 30 cm.	P	
3. Salta alternando los dos pies.	P	
4. Sube y baja las gradas alternando los pies.	P	
5. Trepa y reptar en distintas posiciones y ritmos (cúbito ventral y dorsal).	P	
6. Galopa coordinadamente atravesando obstáculos.	P	
7. Controla la fuerza y tonicidad muscular al momento de lanzar, atrapar y patear objetos.	P	
8. Camina sobre las líneas curvas, rectas y en zigzag sin perder el equilibrio.	P	
9. Camina en punta de pie sin apoyo.	P	
10. Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados.	P	
11. Realiza actividades que requieren coordinación visomotriz.	P	
12. Ejecuta movimientos que intervienen la coordinación ojo-pie.	P	
13. Realiza movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo.	P	
14. Sitúa los objetos en base a consignas dadas a partir de su cuerpo.	P	

(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD DE LAS DESTREZAS.

O = OPTIMA B = BUENA R = REGULAR D = DEFICIENTE

ITEM	B	OBSERVACIONES
1	B	
2	B	
3	B	
4	B	
5	B	
6	B	
7	B	
8	B	
9	B	
10	B	
11	B	
12	B	
13	B	
14	B	

(C) LENGUAJE DE LAS DESTREZAS.

A = ADECUADO I = INADECUADO

ITEM	C	OBSERVACIONES
1	A	
2	A	
3	A	
4	A	
5	A	
6	A	
7	A	
8	A	
9	A	
10	A	
11	A	
12	A	
13	A	
14	A	

LISTA DE COTEJO DESTREZAS DE CONVIVENCIA

Observación aplicada a los niños de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil
"Taller Verano Eterno"

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO Y DESTREZAS		
P = PERTINENTE NP = NO PERTINENTE		
ITEM	A	OBSERVACIONES
1. Participa en juegos grupales siguiendo reglas y apropiándose de roles que le permitan conseguir un ambiente armónico con sus pares.	P	
2. Construye juegos con sus propias reglas y permite la participación de sus pares.	P	
3. Manifiesta preferencias al jugar la mayor parte del tiempo con un amigo, estableciendo niveles de empatía.	P	
4. Colabora en actividades de forma activa y colaborativa.	P	
5. Se evidencia actitudes de solidaridad ante situaciones emocionales de sus pares.	P	
6. Sintió frustración al momento de no haber podido ganar el juego.	P	
7. Asume y respeta las normas de convivencia de su entorno.	P	

(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD DE LAS DESTREZAS.		
O = OPTIMA B = BUENA R = REGULAR D = DEFICIENTE		
ITEM	B	OBSERVACIONES
1	B	
2	B	
3	B	
4	B	
5	B	
6	B	
7	B	

(C) LENGUAJE DE LAS DESTREZAS.

A = ADECUADO I = INADECUADO

ITEM	C	OBSERVACIONES
1	A	
2	A	
3	A	
4	A	
5	A	
6	A	
7	A	

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA EVALUADORA

NOMBRE Y APELLIDO: Tania Laspina

C.I.: 1707489504

TITULO: Coordinadora de EIB

LUGAR DE TRABAJO: UDLA

ANEXO 3



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE**

Entrevista aplicada a docentes del del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”

Objetivo: Determinar de qué manera el “Ajedrez de Piso” es una estrategia lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

Nombre:

Cargo:

Años de experiencia en la docencia:

1. ¿Cómo desarrollan el área de motricidad gruesa dentro del centro infantil?

2. ¿Ha recibido talleres y/o capacitaciones sobre estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños/as?

3. Dentro las planificaciones curriculares ¿Usted toma en cuenta actividades físicas que potencien el área motriz?

4. ¿Conoce o ha escuchado sobre los beneficios que otorga el ajedrez a la educación?

5. ¿Piensa que el ajedrez de piso es una alternativa dinámica y lúdica para generar aprendizaje y desarrollar áreas como la motricidad gruesa?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE**

Encuesta aplicada a las docentes de inicial II del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”

A) Objetivo de la encuesta: Conocer el nivel de comprensión de las docentes de inicial II acerca del ajedrez de piso como estrategia lúdica para niños/as de 4 a 5 años del centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Fecha de aplicación:	
Nombre del Docente 1:	
Número de cédula de identidad:	
Cargo:	
Nombre del Docente 2:	
Número de cédula de identidad:	
Cargo:	

Encuesta 1

A continuación, responda los siguientes ítems con ✓ o una ✗ según corresponda.

PREGUNTAS	Conoce ¿Qué es el ajedrez de piso?		Ha evidenciado usted ¿Cómo se utiliza el ajedrez de piso?		¿Usted ha escuchado si el ajedrez de piso posee un manual para jugar?		Considera usted que el ajedrez de piso es una propuesta educativa difícil de enseñar a los niños/as y confusa en su comprensión		Cree usted que el ajedrez de piso sea una propuesta interesante para ponerla en práctica dentro del aula de clase.		Según su apreciación. ¿Qué aspecto desarrollaría el ajedrez de piso como estrategia para trabajar el área de motricidad gruesa?										
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
DOCENTES												Ejercita las nociones temporo-espaciales y lateralidad	Trabaja la coordinación y equilibrio (balanceo)	Desplazamiento en diferentes direcciones	Ayuda a la identificación de otro lugar con respecto a su propio cuerpo.						
D1																					
D2																					

Observaciones:



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE**

Observación aplicada a niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”

A) Objetivo de la observación: Conocer el nivel de desarrollo motor grueso alcanzado por el niño/a de 4 a 5 años en el centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Fecha de aplicación:	
Fecha de nacimiento de N1:	
Fecha de nacimiento de N2:	
Fecha de nacimiento de N3:	
Fecha de nacimiento de N4:	

Fecha de nacimiento de N5:	
Fecha de nacimiento de N6:	
Fecha de nacimiento de N7:	
Fecha de nacimiento de N8:	
Edad aplicada:	4 a 5 años

Observación 1

A continuación, responda los siguientes ítems con o una según corresponda.

ED:	En desarrollo
L:	Logrado
NL:	No logrado

DESTREZAS NIÑOS	Camina sobre las líneas curvas, rectas y en zigzag sin perder el equilibrio.			Camina en punta de pie sin apoyo.			Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados.			Realiza actividades que requieren coordinación visomotriz.			Ejecuta movimientos que intervienen la coordinación ojo-pie.			Realiza movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo.			Sitúa los objetos envase a consignas dadas a partir de su cuerpo.			
	ED	L	NL	ED	L	NL	ED	L	NL	ED	L	NL	ED	L	NL	ED	L	NL	ED	L	NL	
N1																						
N2																						
N3																						
N4																						
N5																						
N6																						
N7																						
N8																						

Observaciones:



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE**

Observación aplicada a niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “Taller Verano Eterno”

A) Objetivo de la encuesta: Identificar el nivel de desarrollo social adquirido por el niño/a de 4 a 5 años a partir de la convivencia en el centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Fecha de aplicación:	
Fecha de nacimiento de N1:	
Fecha de nacimiento de N2:	
Fecha de nacimiento de N3:	
Fecha de nacimiento de N4:	

Fecha de nacimiento de N5:	
Fecha de nacimiento de N6:	
Fecha de nacimiento de N7:	
Fecha de nacimiento de N8:	
Edad aplicada:	4 a 5 años

Observación 2

A continuación, responda los siguientes ítems con o una según corresponda.

ED:	En desarrollo
L:	Logrado
NL:	No logrado

N8																						
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Observaciones:

ANEXO 4

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS FACULTAD DE EDUCACIÓN EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE

INSTRUMENTO PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL JUEGO

Magister
Tania Laspina
Presente.

De mi consideración:

Conocedora de su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente, su valiosa colaboración en la validación del juego JUNGLE CHESS propuesta para trabajar con niños de 4 a 5 años en el centro infantil “Taller Verano Eterno”.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan en la siguiente página; para lo cual se adjunta los instrumentos de validación.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle el testimonio de mi más distinguida consideración.

Atentamente,

Nataly Miranda
C.I. 1725987182

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO

1. Concluir acerca de la pertinencia de la fundamentación teórica, el objetivo, y las actividades del juego.
2. Determinar la calidad técnica del juego.
3. Observar el lenguaje empleado en el instructivo.
4. Consignar las observaciones en el espacio correspondiente.

(A) Pertinencia de los implementos del juego con el objetivo

P PERTINENCIA **O**

NP NO PERTINENCIA

En caso de marcar **NP** pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

(B) Calidad técnica y representatividad del juego

Marque en la casilla correspondiente:

O ÓPTIMA

B BUENA

R REGULAR

D DEFICIENTE

En caso de marcar **R** o **D**, por favor justifique su opinión en el espacio de observaciones.

(C) Lenguaje de las actividades del juego

Marque en la casilla correspondiente:

A ADECUADO

I INADECUADO

En caso de marcar **I** justifique su opinión en el espacio de observaciones.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO Y JUEGO.		
P = PERTINENTE NP = NO PERTINENTE		
ITEM	A	OBSERVACIONES
Ajedrez de Piso (Tablero)	P	
Instructivo	P	
Gorros de animales	P	

(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD DE LAS ACTIVIDADES.		
O = OPTIMA B = BUENA R = REGULAR D = DEFICIENTE		
ITEM	B	OBSERVACIONES
¿Quién soy?	B	
¿Cuántos pueden jugar?	O	
¿Cómo se mueve cada pieza?	B	
¿Cómo se juega?	B	

(C) LENGUAJE DE LAS ACTIVIDADES DEL JUEGO.		
A = ADECUADO I = INADECUADO		
ITEM	C	OBSERVACIONES
Instructivo	A	

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA EVALUADORA

NOMBRE Y APELLIDO: Tania Laspina

C.I: 1707489504

TITULO: Coordinadora de EIB

LUGAR DE TRABAJO: UDLA

ANEXO 5

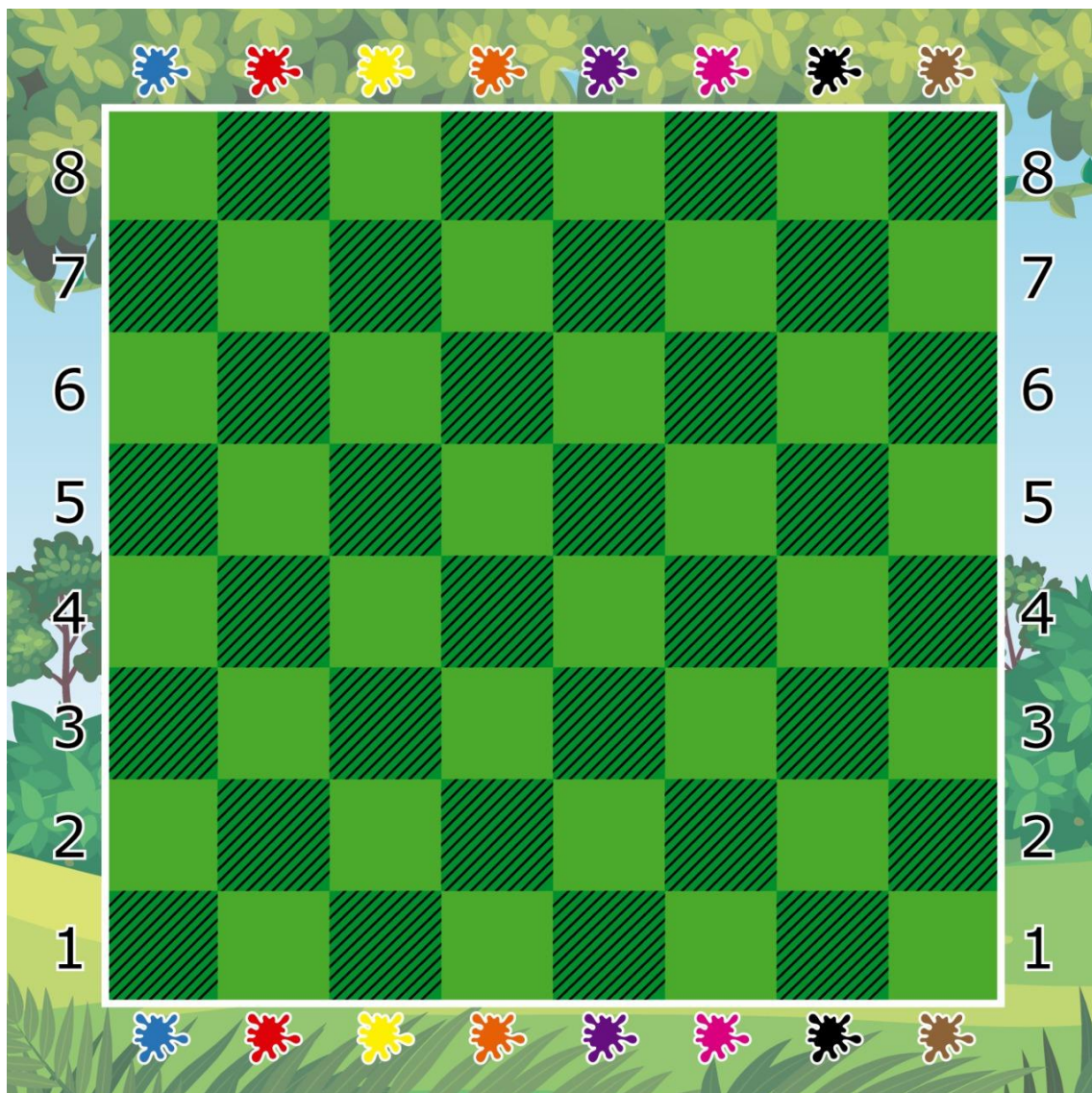


Producto de Tesis

Ajedrez de Piso JUNGLE CHESS

Nataly Miranda

TABLERO



GORROS A UTILIZAR EN LA CABEZA DE LOS NIÑOS



Jirafa - Torres



Zebra - Caballos



Elefante - Alfiles



Mono-Peón Mono-Peón



León - Rey

León - Reina

INSTRUCTIVO

Edad: 4 - 5 años

JUNGLE CHESS

¿QUIÉN SOY?

El ajedrez de piso es un juego tanto deportivo como pedagógico, el cual intensifica los valores positivos, la sociabilidad, la resistencia a las frustraciones, el control de la impulsividad, la organización del tiempo y ayuda a buscar soluciones a los problemas que se presenten de manera veloz. Uno de los objetivos de este juego interactivo es mejorar la motricidad gruesa en los niños, utilizándola como estrategia lúdica para su fácil aplicación y comprensión.

INSTRUCCIONES

¿Cuántos pueden jugar?

A diferencia del ajedrez de mesa en este juego pueden participar los niños que deseen.

¿Cómo se mueve cada pieza?

Mono (Peón): se mueve hacia delante, un cuadro por turno. El peón no puede regresar hacia atrás. Esta pieza es la única que no puede retroceder o ir hacia atrás.
Por ejemplo: →



Zebra (Caballo): se mueve en forma de "L", ya sea avanzando dos cuadros hacia delante y uno hacia la izquierda o derecha en diferentes direcciones y formas por turno. Además, es la única pieza que puede moverse saltando por encima de otras.
Por ejemplo: →



Leona (Reina): se mueve en todas las direcciones, ya sea horizontal, diagonal y verticalmente los cuadros que desee por turno.
Por ejemplo: →



Jirafa (Torre): en cada turno puede avanzar los cuadros que se desee tanto horizontal como verticalmente por turno.
Por ejemplo: →



Elefante (Alfil): esta pieza se mueve de manera diagonal por turno tanto a la derecha como a la izquierda, siempre respetando el color del cuadro en el que se encuentre ya sea verde oscuro o verde claro.
Por ejemplo: →



León (Rey): puede moverse en todas las direcciones, ya sea horizontal, diagonal y verticalmente; siempre y cuando sea un cuadro por turno.
Por ejemplo: →



¿Cómo se juega?

1. El adulto o educador utilizará uno de los gorros y a continuación, se ubicará encima del tablero dramatizando cada una de las piezas con sus respectivos movimientos y ayudándose con la siguiente canción.

- "Yo soy un monito, yo soy un monito por cada turnito doy un pasito".
- "Yo soy la jirafa, yo soy la jirafa me muevo hacia arriba, me muevo a un lado y al otro; sin usar todas mis patas porque soy la más alta".
- "Yo soy la zebra, yo soy la zebra por cada jugadita me muevo en electa".
- "Yo soy el elefante, yo soy el elefante me muevo hacia los lados atravesando la selva muy campante".
- "Yo soy una leona, yo soy una leona me muevo a todos lados porque soy muy peligrosa".
- "Yo soy el león, yo soy el león muy fuerte y veloz me muevo a todos lados sin preocupación; pasito a pasito me muevo por turnito".

2. Seleccione a 6 niños para hacer la demostración.

3. Coloque los gorros respectivos a cada niño indistintamente.

4. Una vez cantada la canción cada niño/a deberá colocarse el gorro y deberá realizar los movimientos junto con el docente o adulto cantando la canción.

