



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO DE EDUCACIÓN BÁSICA
ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO SUÁREZ
VEINTIMILLA DE LA CIUDAD DE IBARRA”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la
Actividad Física y Deporte**

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

AUTOR (A):

Alondra Mikaela Gudiño Díaz

DIRECTOR (A):

MSc. Alicia Marisol Reyes Rivera

Ibarra, abril 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1751947639		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Gudiño Díaz Alondra Mikaela		
DIRECCIÓN:	Dr. Ricardo Cornejo Rosales 1-58 y Venancio Gómez Jurado		
EMAIL:	amgudinod@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	062545652	TELÉFONO MÓVIL:	0959451806

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educación básica elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra
AUTOR (ES):	Gudiño Díaz Alondra Mikaela
FECHA: DD/MM/AAAA	09/04/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Actividad Física y Deporte
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Alicia Marisol Reyes Rivera MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 9 días del mes de abril de 2024

EL AUTOR:

(Firma).....


Nombre: Gudiño Díaz Alondra Mikaela

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**

Ibarra, 9 de abril de 2024

MSc. Alicia Marisol Reyes Rivera

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Alicia Marisol Reyes Rivera

C.C.: 1713773206

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificado del trabajo de Integración Curricular “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educación básica elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra” elaborado por Alondra Mikaela Gudiño Díaz, previo a la obtención del título de licenciada en Actividad Física y Deporte, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f): 

MSc. Alicia Marisol Reyes Rivera

C.C.: 1713773206

(f): 

MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

C.C.: 1003796180

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi persona por la fortaleza que me ha llevado a conseguir mis objetivos, superando los obstáculos he llegado a la meta de la cual me siento orgullosa.

A mi familia por motivarme cada día a ser mejor y crecer, también por apoyarme con todos los recursos indispensables para terminar la carrera universitaria, por el afecto y las orientaciones que me brindó durante el período académico.

Finalmente dedico a mi tutora y asesor que participaron en la creación del proyecto de investigación, este estudio ha sido posible gracias al respaldo y colaboración que recibí.

Mikaela

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mi familia por el apoyo que me han brindado a lo largo de mi carrera, ya que fueron mi motivación e inspiración para culminar el período académico.

Agradezco mucho a los docentes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica del Norte por cada uno de los conocimientos impartidos que fueron parte de mi formación profesional.

Agradezco a los docentes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla por permitirme aplicar el tema y los instrumentos en la institución, por su amabilidad y apoyo en todo lo solicitado para la investigación.

Finalmente agradezco personalmente a mi esfuerzo y dedicación, a pesar de las dificultades que la vida ha presentado, con perseverancia se ha llegado a la meta y estoy orgullosa de las virtudes que me representan, es una gran experiencia satisfactoria y estoy dispuesta a continuar creciendo en conocimiento para sobrellevar todas las situaciones que se presenten a lo largo de mi trayecto.

Mikaela

RESUMEN EJECUTIVO

Las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas, contribuyen a un estilo de vida saludable, brindando experiencias divertidas. Es importante la investigación porque durante las prácticas pre profesionales se evidenció un escaso uso de estrategias lúdicas en clases, el objetivo de la investigación fue determinar la relevancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educación general básica elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla. La metodología estuvo orientada en un enfoque mixto, con un diseño no experimental, los tipos de la investigación que se emplearon fueron: descriptiva, de campo, transversal, bibliográfica y propositiva, los métodos de investigación fueron: analítico – sintético, inductivo- deductivo y estadístico descriptivo. Con respecto a los resultados en la ficha de observación se demostró que existe dificultad en mantener el equilibrio, en la coordinación, en la manipulación de objetos, en los ritmos y la fluidez de los movimientos. En la encuesta se evidenció que los docentes consideran que las actividades lúdicas en clase aportan beneficios en el aprendizaje, fomentan la autonomía, la responsabilidad y generan un mayor interés por el aprendizaje. Se concluye que existe dificultad en la motricidad gruesa de los estudiantes y se creó una propuesta alternativa para que los docentes apliquen las actividades en sus clases.


Palabras clave: actividades lúdicas, desarrollo, aprendizaje, motricidad gruesa, ficha de observación, encuesta, propuesta alternativa.



ABSTRACT

Ludic activities are fundamental in the development of gross motor skills in children, which contribute to a healthy lifestyle and provide fun experiences. This research is important because, during the pre-professional training, there was a scarce use of playful strategies in classes; This research work aimed to determine the relevance of playful activities for the development of gross motor skills in children in the third year of elementary general basic education at the "Mariano Suárez Veintimilla" Educational Unit. The methodology was oriented in a mixed approach, with a non-experimental design; the types of research used were: descriptive, field, transversal, and propositive; the research methods were: Analytical-synthetic, inductive-deductive, and descriptive statistics. Concerning the results in the observation sheet, it was shown that there is difficulty in maintaining balance, coordination, manipulation of objects, rhythms, and fluidity of movements. The survey showed that teachers considered that play activities in class provide benefits for learning, promote autonomy, and responsibility, as well as generate greater interest in learning. It is concluded that there is difficulty in the gross motor skills of the students, and an alternative proposal was created for teachers to apply the activities in their classes.

Keywords: play activities, development, learning, gross motor skills, observation sheet, survey, alternative proposal.


Reviewed by:
MSc. Luis Paspuzán Soto
CAPACITADOR-CAI
April 8, 2024

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	14
Motivaciones para la investigación.....	14
El problema de investigación:.....	14
Impactos de la investigación.....	17
Delimitación del problema:.....	17
Formulación del problema:	17
Antecedentes	18
Justificación	22
Objetivos	24
Objetivo General.....	24
Objetivos específicos	24
Preguntas de la investigación y/o hipótesis	25
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	26
1.1 Actividades lúdicas	26
1.1.1 Importancia de la lúdica.....	28
1.1.2 Características de las actividades lúdicas	30
1.1.3 Beneficios de las actividades lúdicas.....	32
1.1.4 Clasificación de actividades lúdicas	33

1.2. Motricidad gruesa	36
1.2.1 Importancia de la motricidad gruesa.....	37
1.2.2 Fases en el desarrollo motor grueso.....	38
1.2.3 Características de la motricidad gruesa.....	39
1.2.4 Beneficios de la motricidad gruesa	41
1.2.5 Clasificación de la motricidad gruesa	41
1.3 Marco legal	45
CAPÍTULO 2: MATERIALES Y MÉTODOS.....	48
2.1 Tipo de investigación	48
2.1.1 Descriptivo:.....	48
2.1.2 Campo:.....	49
2.1.3 Transversal:	49
2.1.4 Bibliográfica:	49
2.1.5 Propositiva:	49
2.2 Métodos de investigación	50
2.2.1 Método analítico – sintético:.....	50
2.2.2 Método inductivo – deductivo:	50
2.2.3 Método estadístico descriptivo:	51
2.3 Técnicas e instrumentos	53
2.3.1 Técnicas:	53

2.3.2 Instrumentos:.....	53
2.4 Matriz de operacionalización de variables.....	54
2.4.1 Actividades lúdicas	54
2.4.2 Motricidad gruesa	56
2.5 Participantes	58
2.6 Procedimiento y análisis de datos	59
CAPÍTULO 3: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	60
3.1 Ficha de observación aplicada a los niños y niñas de tercero de educación básica elemental de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”, de la ciudad de Ibarra.	60
3.2 Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física y Autoridades de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”, de la ciudad de Ibarra.	74
CAPÍTULO 4: PROPUESTA ALTERNATIVA.....	84
4.1 Título de la propuesta.....	84
4.2 Introducción	84
4.3 Justificación	85
4.4 Objetivo de la propuesta alternativa	86
4.5 Desarrollo de la propuesta alternativa.....	87
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	96
Conclusiones	96
Recomendaciones	97

Glosario.....	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	100
ANEXOS	117

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1	54
TABLA 2	59
TABLA 3	60
TABLA 4	61
TABLA 5	62
TABLA 6	63
TABLA 7	64
TABLA 8	65
TABLA 9	66
TABLA 10	67
TABLA 11	68
TABLA 12	69
TABLA 13	70
TABLA 14	71
TABLA 15	72
TABLA 16	73
TABLA 17	74

TABLA 18	75
TABLA 19	76
TABLA 20	77
TABLA 21	78
TABLA 22	79
TABLA 23	80
TABLA 24	81
TABLA 25	82

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1:	33
FIGURA 2	41

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

El origen de esta investigación radica en aprender de una manera diferente mediante el juego, dejando de lado enseñanzas tradicionalistas, permite hacer uso de las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje, en este caso para estimular y fortalecer la motricidad gruesa, en las prácticas pre- profesionales se analizó la problemática que existe en los niños y niñas de tercero de EGB elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, en primer lugar se brindó información acerca de las variables que consistió en explicar la importancia y beneficios de las actividades lúdicas y de la motricidad gruesa, finalmente se realizó un aporte a la educación con una herramienta pedagógica para estimular las habilidades motrices gruesas de los niños y niñas.

El problema de investigación:

Las actividades lúdicas tienen un papel fundamental en el desarrollo integral de los individuos, es importante ya que, fomenta la creatividad al brindar oportunidades para la exploración de capacidades, estimulando la imaginación. Además, estas actividades contribuyen significativamente para mejorar la motricidad gruesa, al promover movimientos coordinados y el desarrollo del equilibrio, son aspectos esenciales en la formación física de los participantes. También al permitir la expresión de pensamientos y emociones, las actividades lúdicas se convierten en un valioso medio para el desarrollo holístico del estudiante, creando un espacio en el cual pueden manifestar su identidad de manera auténtica y enriquecedora.

A partir de la observación realizada en primera persona en las prácticas preprofesionales en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”, el problema principal que se ha evidenciado con mayor frecuencia es la ausencia de la aplicación de estrategias basadas en actividades lúdicas

para un buen desarrollo de la motricidad gruesa, como efecto los estudiantes presentan dificultades en este aspecto y las clases se vuelven monótonas, es decir, se encuentran inmersos en un enfoque educativo tradicionalista, el cual se caracteriza por ser repetitivo y carente de actividades al aire libre que fomentan la interacción y la ruptura con la rutina diaria.

Según Acosta Navarro (2005) afirma que “el docente debe dar todo el conocimiento en la enseñanza, distante del alumno, por lo que existe poco espacio para este, el cual tiene un papel pasivo, receptivo de los conocimientos, con poca independencia cognoscitiva” (p. 1). Lo que dificulta la autonomía e independencia en la motricidad gruesa, ya que no existe comunicación entre compañeros, únicamente el docente es el que da la orden y no permite opiniones de los estudiantes.

Además, los estudiantes se ven afectados en la realización de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad gruesa ya que, disponen de tiempo insuficiente para la realización de actividad física en clase. Actualmente se conoce que en el subnivel EGB Elemental, el área de Educación Física y Educación Cultural y Artística los períodos pedagógicos mínimos a la semana es de 5 horas las cuales, deben compartir y dividirse (Ministerio de Educación, 2023, pág. 8).

Por lo tanto, es un problema que se genera a nivel nacional, el cual debe ser modificado, lo que tiene como efecto la obesidad en los niños y niñas, al encontrarse la mayor parte del tiempo dentro del aula. De acuerdo con Navas- Carretero (2016) manifiesta que “La obesidad infantil puede contribuir a desarrollar dificultades emocionales y de comportamiento, así como reducir el rendimiento académico” (p. 1).

Al ser niños es mucho más fácil mejorar su conocimiento teórico o práctico, en edades tempranas para evitar falencias en el futuro, por otro lado la motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos en las que implica el control postural y coordinación. En concordancia con Benavides Bailón & Candela Borja (2020) menciona que “El niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales” (p. 79).

Jugar al aire libre y realizar actividades que impliquen correr o saltar, contribuyen al progreso de la motricidad gruesa, al ser niños lo que más llama su atención es jugar ya que, les gusta divertirse y como docentes las actividades se las puede adaptar para que se consiga un aprendizaje en todos los estudiantes.

Por último, se observó que existe desinterés en la enseñanza mediante el juego y escasa estimulación motora en los estudiantes de tercero de EGB elemental lo que tiene como efecto complicaciones en la coordinación y el equilibrio al realizar los movimientos corporales como por ejemplo bailar, de acuerdo a la experiencia es necesario aplicar actividades lúdicas que permitan una mejor evolución motora acompañado de la corrección de errores para obtener resultados satisfactorios.

Las estrategias lúdicas se adaptan de acuerdo a las necesidades de los estudiantes ya que, en su momento va a existir algún niño o niña con necesidades educativas específicas para lo cual se debe estar preparado y capacitado para aplicar las diferentes actividades, promoviendo la inclusión entre los compañeros y evitando así la discriminación. De acuerdo a la situación de la presente investigación se implementará un aporte educativo con actividades que estimulen la motricidad gruesa y permitan un mejor aprendizaje.

Impactos de la investigación

La presente investigación está centrada en las actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, tienen un gran impacto en el aprendizaje ya que al ser niños el juego es atractivo y divertido, para el área de Educación Física se logró crear actividades con el fin de potenciar la motricidad gruesa, por otro lado también desarrollan la comunicación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones, para un adecuado crecimiento de los estudiantes.

Delimitación del problema:

Unidades de observación; El presente estudio se realizó en las canchas de baloncesto de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, en la ciudad de Ibarra.

Delimitación espacial; El lugar donde se aplicó la investigación es en las instalaciones de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, ubicado en la parroquia de San Francisco, en las calles Guallupe el Ejido 3-25 y Victoria Castello, a una cuadra del parque Simón Bolívar.

Delimitación temporal; Esta investigación se realizó durante el período 2023-2024.

Delimitación demográfica; La población o campo de estudio a la que se aplicó la investigación está compuesta de 54 niños y niñas de tercero de educación general básica elemental “A” y “B” y a 5 docentes los del área de Educación Física y autoridades.

Formulación del problema:

Al analizar la problemática observada en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” es importante crear actividades lúdicas orientadas a un desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas donde el problema se manifiesta de la siguiente manera:

¿De qué forma las actividades lúdicas desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de Tercero de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”?

Antecedentes

La educación es parte esencial en el desarrollo y crecimiento económico del país, ya que permite crear personas sabias con conocimiento adecuado para llevar a cabo diversos trabajos. La mejor manera de aprender es jugando, según Pérez Finol (2021) expone que “en los más pequeños, el aprendizaje se estimula mejor mediante actividades lúdicas. Esto les permite adquirir habilidades que fortalecen el trabajo en equipo y fomentan la creatividad y la innovación” (p. 1). El juego tiene varios beneficios como: una participación activa, liberarse del estrés o preocupaciones y a su vez se mantienen realizando actividad física.

De conformidad con Mendoza Alcívar & Zambrano Rivera (2021) en su investigación “Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años”, el objetivo fue conocer y comprender las estrategias de estimulación utilizadas por los docentes, como resultado se obtuvo que los niños no realizan con éxito todas habilidades que tienen relación con la motricidad gruesa, por tal motivo diseñó una guía de actividades lúdicas para alcanzar una exitosa psicomotricidad gruesa, apoyando a los docentes como una herramienta didáctica. Se utilizó una metodología descriptiva con un diseño no experimental ya que, se lo realiza de acuerdo a las condiciones naturales.

Teniendo en cuenta la anterior investigación es de calidad interesante para un uso metodológico por parte de los docentes, de acuerdo a la edad se usan diferentes estrategias para lograr los objetivos, es importante tomar en cuenta las recomendaciones de la investigación, para evitar cometer errores en la enseñanza.

De acuerdo con Campos Hernández (2020) en su estudio de investigación “La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar”, el objetivo de investigación fue buscar fortalecer la motricidad gruesa a través de estrategias lúdicas para una mejor percepción de su cuerpo con respecto al espacio que los rodea y adquirieran un adecuado desempeño en el desarrollo motor. La cual tiene un enfoque cualitativo, se realizaron actividades en las cuales se evidenció la mejoría en la motricidad gruesa.

Considerando el anterior trabajo investigado es importante para el conocimiento porque se propuso un plan de actividades con el objetivo de beneficiar a los estudiantes en la percepción de su cuerpo, es decir la conciencia y la interpretación del cuerpo al realizar movimientos, sensaciones y cómo funciona su cuerpo. Es importante para que pueda desenvolverse con seguridad en el entorno.

Conforme a Tamay Uchuari (2022) en su proyecto de investigación “Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Mileno Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019 – 2020”, el objetivo de la investigación fue diseñar una propuesta metodológica con estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa, en la que utilizó una metodología descriptiva, basada en la observación de los acontecimientos. Se obtuvo como resultado que los niños y niñas tienen dificultad para correr, galopar, subir y bajar escaleras, entre otros. En el estudio nos muestra un plan de actividades diversas para aplicar en clases a los estudiantes y mejorar su motricidad gruesa.

De acuerdo a la investigación mencionada anteriormente se diseñó una propuesta acerca de las estrategias lúdicas con el fin de mejorar la habilidad motriz gruesa, son importantes cada una de

las actividades ya que, sirven como una guía para la enseñanza dentro de las instituciones, se puede realizar adaptaciones de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

Considerando la investigación de Ambuludi Ubilluz (2023) con el tema “Guía didáctica con actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Inicial II”, tuvo como objetivo de proponer una guía de actividades para fortalecer el desarrollo motriz grueso, del cual se obtuvo como resultado que la motricidad gruesa es importante para el desarrollo integral de los niños. La metodología busca nuevas técnicas y estrategias pedagógicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños. También menciona que el juego es una estrategia principal para lograr los conocimientos significativos.

En base a la investigación mencionada la guía didáctica permite orientar a los docentes de manera adecuada para fortalecer los conocimientos ya sean teóricos o prácticos, depende de las estrategias del docente, es fundamental aplicar juegos al enseñar para una participación activa en clases, en la cual, se fomentan los valores e interactúan entre sí.

Según Loza Vásquez (2022) con el tema “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, año 2021 – 2022”, cuyo objetivo fue determinar la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, teniendo como resultado que existe bajo conocimiento de la clasificación de los juegos por parte de los docentes y más de la mitad de los niños no han desarrollado de manera eficiente la motricidad gruesa, por lo que propuso una guía de actividades no locomotrices y locomotrices para el desarrollo de la motricidad gruesa, realizó una investigación descriptiva, bibliográfica y de campo. Es importante aportar con actividades que beneficien a los estudiantes para tener buenos resultados.

Según la investigación expuesta nos demuestra que se pueden realizar actividades que no requieren desplazamientos como coordinación, equilibrio o al manipular objetos y otras que necesitan el movimiento de todo el cuerpo cambiando de un lugar a otro mediante desplazamientos para moverse en el espacio. Es crucial hacer uso de las diferentes actividades para un buen desarrollo, social, físico y cognitivo.

En concordancia con Teneda Pandi & Potosí Farinango (2022) con su trabajo de investigación “Actividades físicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 8 años de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, de la parroquia San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2020 – 2021”, cuyo objetivo fue determinar las actividades físicas que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa, cuyo resultado fue que existen falencias en el desarrollo motriz de los niños a causa de la carente actividad física practicada en clases.

Por lo que, estableció una propuesta alternativa para fortalecer habilidades y destrezas, en las que se divierten, se obtienen beneficios sociales, cognitivos, afectivos, emocionales y físicos, estas actividades sirven también para practicarlos en familia. Es importante la aplicación de actividades lúdicas en los niños ya que, adquieren conocimiento y modificación de sus movimientos, el cual les motiva a ser creativos y generar interés en las clases recibidas.

De acuerdo a la investigación realizada se demostró que desde años atrás han existido falencias en el desarrollo de la motricidad gruesa. Con la realización de las actividades lúdicas los niños se entretienen, aprenden y se colaboran entre compañeros. El juego es una metodología adecuada para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en la formación del saber. El estudio es fundamental para la investigación porque es posible comparar con los cambios que existen actualmente.

Justificación

Las actividades lúdicas son esenciales dentro del ámbito escolar ya que, permite un mejor aprendizaje y aumenta el rendimiento académico de los estudiantes, también posibilita la autonomía en el desarrollo de las diferentes actividades, al ser niños se encuentran el proceso de formación de manera emocional, cognitivo y motriz, en la cual la mejor forma de aprender es mediante el juego de acuerdo a la edad de los estudiantes porque se encuentran en una etapa en la que se adquieren conocimientos con mayor facilidad explorando su entorno y a su vez se divierten.

En correspondencia con Arteaga Restrepo y otros (2015) afirman que “La estrategia lúdica la cual está concebida como una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos” (p. 35).

La motricidad gruesa se refiere al uso de las extremidades superiores e inferiores del cuerpo que son brazos y piernas, los que realizan movimientos extensos, coordinados y equilibrados. El desarrollo de la motricidad gruesa inicia en la infancia y se modifica de acuerdo a la estimulación recibida como: juegos al aire libre, es significativo para una mejor independencia funcional y participar activamente en el trayecto de su vida.

El propósito de la presente investigación es conocer los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas y pedagógicas que permitan un mejor desarrollo de la motricidad gruesa, es primordial el trabajo de manera local, regional y nacional porque tiene la finalidad de fortalecer la motricidad gruesa mediante habilidades motrices básicas como: correr, lanzar, saltar, caminar, entre otros.

Lo que favorece a una óptima coordinación, equilibrio y postura corporal, el niño aprende a conocer su cuerpo y las posibilidades de aprender de una manera diferente, facilitando un aprendizaje significativo en clases, el niño aprende a ordenar los movimientos de su cuerpo mediante las habilidades y destrezas, en el juego todos interactúan de manera activa, con ejercicios como superar obstáculos en los diferentes juegos, de acuerdo a la experiencia existe una mejoría en sus movimientos motrices.

Actualmente se ha evidenciado en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” un deficiente uso de las actividades lúdicas, por lo que, la investigación se realiza con el fin de incentivar a enseñar mediante el juego el cual, incluye la participación y avance en la potenciación de las habilidades motrices de los niños y niñas. Mediante la creación de la propuesta alternativa con ejercicios orientados al desarrollo de la motricidad gruesa de manera adecuada.

Los beneficiarios directos son los niños y niñas menores de 7 a 8 años pertenecientes al tercero de EGB elemental, por otro lado, los beneficiarios indirectos son los docentes de la Institución Educativa y padres de familia, porque dichas actividades sirven como recurso didáctico y herramienta para la enseñanza de los temas planificados adaptando los juegos a las necesidades de cada estudiante, es decir, en caso de existir niños con necesidades educativas especiales. Además, beneficia a Unidades Educativas del Ecuador, dado que, sirve como método de aprendizaje en todas las asignaturas de enseñanza.

La investigación es relevante porque, los niños experimentarán un mayor progreso motor con la ejecución de actividades lúdicas las mismas que serán de gran interés para los docentes puesto que, ayudan como base para aplicar juegos en clase que pretendan el aprendizaje global del

estudiante, las actividades pueden ser de manera individual o grupal, al estimular la motricidad gruesa en edades tempranas evitan falencias motoras en el futuro como en la adolescencia o adultez.

Es factible realizar el proyecto porque se dispone de los recursos humanos que son los estudiantes y docentes de la Institución Educativa, los recursos económicos son adecuados para el desarrollo de la investigación y los materiales se consiguen fácilmente, en caso de no tener se elabora en casa con creatividad y materiales que se encuentren al alcance.

Se dispone de la autorización respectiva del distrito para realizar el estudio de investigación con los niños y niñas de Tercero de EGB elemental. El tema de estudio es aplicable debido a que en edades tempranas es posible modificar y mejorar las habilidades motrices.

Objetivos

Objetivo General

Determinar la relevancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de EGB elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente las actividades lúdicas que permiten el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de tercero de EGB elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.
- Indagar las actividades lúdicas que los docentes de Educación Física emplean en los niños y niñas de tercero de EGB elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

- Analizar la motricidad gruesa de los niños y niñas de tercero de EGB elemental en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

Preguntas de la investigación y/o hipótesis

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de tercero de EGB elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla?
- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que los docentes deberían emplear en las clases de Educación Física con los niños y niñas de tercero de EGB elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla?
- ¿Cómo analizar la motricidad gruesa en los niños y niñas de tercero de EGB elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla?

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se detalla de manera más profunda la teoría de la variable independiente y dependiente, para una mejor comprensión, la primera variable es la actividad lúdica en el texto se reflejará la definición, importancia, beneficios, características, clasificación y actividades lúdicas en la escuela. Y como segunda variable tenemos la motricidad gruesa con temas como definición, fases de acuerdo a las edades y clasificación. Finalmente se realizó el marco legal en donde se abordan artículos relacionados con el tema de investigación en documentos legales.

1.1 Actividades lúdicas

Al hablar de actividades lúdicas se direcciona hacia el juego, dado que, es un método de enseñanza en el que se proporciona un desarrollo equilibrado y saludable, al jugar los niños se vuelven independientes, mejoran los sentidos auditivos y visuales, además aprenden a apreciar la cultura por ejemplo se puede hacer aplicación de juegos de la región o país, reducen la explosividad en sus emociones como pelear, también estimulan su imaginación y creatividad, mejorando su crecimiento mental, emocional y físico.

Candela Borja & Benavides Bailón (2020) afirma que “la actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender normas y funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen” (p. 82).

Las actividades lúdicas son innatas en los seres humanos, permite que se integren en su entorno, ayuda a comprender las normas y dinámicas de su ambiente, facilita la adquisición de conocimientos, formando así una base integral en su desarrollo personal y social. Lo esencial es que aprendan y se mantengan activos en los ejercicios que se tiene planificado.

Según Oñate-Gonzalez (2019) argumenta lo siguiente:

La actividad lúdica, permite un desarrollo integral en el alumno, satisfacerse dentro de su entorno natural, conlleva a un aprendizaje espontáneo que, a través de esto, se aprenden las normas y pautas de comportamiento, se resaltan los valores y actitudes, se despierta la curiosidad, es decir, es necesidad en la persona cuando se comparte y se juega, se vive experiencias y se aprende las vivencias que lo preparan para confrontar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se beneficia la comunicación y la creación, por ser una manera de expresión franca y motivadora. (p. 214)

Al jugar facilita el progreso global de los estudiantes, al estar involucrados los niños y niñas encuentran satisfacción dentro de su contexto, este enfoque facilita un aprendizaje natural. Las actividades lúdicas son esenciales para el crecimiento completo de la persona y poder compartir activamente en la sociedad.

Según Gallardo López (2018) menciona que:

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. (p. 3)

El juego se puede practicar y disfrutar a cualquier edad, se adquiere habilidades que son fundamentales para la vida por ejemplo al jugar en equipo se aprende a sobrellevar las diferencias con los demás, en el trayecto del juego los participantes se comunican, crean estrategias para ganar al equipo contrario, se ríen y toman decisiones en grupo de la manera más rápida para tener éxito en la actividad. El juego no solo brinda placer, sino que también construye el desarrollo holístico de cada persona.

1.1.1 Importancia de la lúdica

El juego es parte intrínseca de la experiencia humana la cual inicia desde que son niños y perdura durante toda la vida, no existen restricciones para el uso o aplicación del juego puesto que, se aplica a cualquier edad, pero en los niños como se encuentran en etapa de formación los beneficios son mayores al de un adulto, que ya se encuentra formado en su totalidad.

Al practicar el juego en familia se establecen momentos para entretenerse y divertirse entre los seres queridos, lo que, permite fortalecer vínculos emocionales y crear los mejores recuerdos que perduran en la memoria, además al aplicarlo en clases al docente le funciona como un recurso didáctico para la enseñanza y para los estudiantes es una manera diferente de aprender, en la cual se divierten, dejan de lado las diferencias, aprenden a socializar, manteniendo un ambiente lleno de alegría, motivando el interés de los estudiantes en la asignatura.

Como señala Sarmiento y otros (1999):

Las actividades lúdicas conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo. (p. 22)

Se fomenta la investigación y la experimentación del estudiante al hacerlo partícipe en diversos escenarios, situaciones que le brindan la oportunidad de descubrir sus habilidades y limitaciones, las que permiten una comunicación y liderazgo para aplicar valores éticos.

Mediante las experiencias se construye conocimientos y actitudes. Jugar es muy importante en la etapa de la infancia ya que, funciona como una estrategia para el proceso de maduración, en la que permite crear adultos seguros que toman decisiones asumiendo los riesgos y consecuencias,

considerando que, no siempre se toman buenas decisiones, pero ayudan a continuar y levantarse las veces que sean necesarias, promueve la creación de personas sabias y no solo por su conocimiento teórico sino también por las experiencias que le hicieron reflexionar y llegar a una conclusión.

De acuerdo con Putton & Cruz (2021) mencionan que:

Lo lúdico consiste básicamente en involucrar al niño, dedicarse a lo real, lo material, tocar, desplazar, ensamblar y desmontar. Su objetivo es la propia satisfacción del funcionamiento del juego, que se considera de gran relevancia, que ayuda en la cognición y facilita el aprendizaje y la interacción entre compañeros. (p. 1)

Los niños al ser partícipes en las diferentes actividades como: jugar con reglas, dramatizar o contar historias aprenden, son medios que ayudan a expresar su emociones o creaciones, también exponen sus miedos y alegrías, los cuales permiten una mejor convivencia en la sociedad.

Al jugar se desarrollan habilidades cognitivas, físicas y sociales, al ser cognitivo se refiere a que se adquiere conocimientos de una manera interesante que a la mayoría de personas indistintamente de su edad, en este caso a los niños porque se tiene un objetivo de acuerdo a un tema, el cual será aplicado de manera práctica en el que van a jugar y a su vez aprenden lo que el docente tiene planificado, en lo físico al jugar desarrollan sus habilidades motrices básicas y fortalecen sus músculos al mantenerse activos.

Finalmente, en lo social permite interactuar y dialogar entre compañeros lo que mejora la armonía y pueden elegir las mejores decisiones para el grupo, si fue buena o mala elección se comprenden y evitan hacer conflictos entre ellos ya que, dieron su mejor esfuerzo, esta experiencia les posibilita un mejor desarrollo en sus próximas actividades.

1.1.2 Características de las actividades lúdicas

Destaca Benítez Murillo (2009) que:

- A través del juego el niño y niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje
- Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños/as, ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego
- A través de él los niños reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que los rodea
- Lidian con su pasado y presente y se preparan para el futuro
- Estimula los sentidos y enriquece la creatividad y la imaginación
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas

Facilita diversos aprendizajes tales como:

- El desarrollo de las actividades físicas como agarrar, sujetar, balancearse, correr, trepar
- El desarrollo del habla y el lenguaje, desde el balbuceo hasta contar cuentos
- El desarrollo de las habilidades sociales como cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos
- El desarrollo de la inteligencia emocional como la autoestima y compartir sentimientos con otro
- La inteligencia racional tal como comparar, categorizar, contar, memorizar
- Estudio de su cuerpo en cuanto a habilidades y limitaciones

- El desarrollo de su personalidad en lo referente a intereses y preferencias
- La relación con otras personas en lo que compete a expectativas, reacciones, como tratar a los adultos y a los niños
- La relación con el medio ambiente, en cuanto a explorar posibilidades, reconocer peligros y límites
- La solución de problemas, a través de efectuar y considerar estrategias
- La toma de decisiones, al reconocer opciones, escoger y lidiar con las consecuencias. (p. 2)

Para jugar se lo puede realizar de manera individual o grupal, sin olvidar los propósitos de aprendizaje a los que se deben llegar, al realizar actividades lúdicas permite divertirse y sentir placer ya que sienten satisfacción y alegría al jugar, también al sentirse motivados la creatividad crece, esto es debido a que les agrada aprender mediante el juego y nace el interés por investigar y ser mejores cada día.

Al realizar actividades al aire libre los estudiantes se relajan jugando, eliminan tensiones, se olvidan de los problemas, se entretienen y aprenden, los juegos se pueden realizar con un objetivo de aprendizaje o solo para que se diviertan, en el caso de los niños y niñas juegan por divertirse y hacer amistades, por otro lado, los docentes lo hacen para enseñar de manera más innovadora y diferente a la enseñanza dentro de las aulas.

1.1.3 Beneficios de las actividades lúdicas

Como explica Moreano (2016):

Es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas. (p. 12)

Las actividades lúdicas benefician a todos los individuos, pero en especial a los niños ya que, se encuentran aprendiendo y explorando nuevas experiencias, promueve el interés en las asignaturas y mantiene motivados a los estudiantes porque es una manera diferente de aprender y se obtienen resultados adecuados. Al aplicar el juego en pedagogía permite salir de la rutina y mantenerse atentos a las indicaciones, el docente y los estudiantes forman parte importante del aprendizaje ya que, siempre se aprende algo nuevo.

En consideración con Achavar Valencia (2019) manifiesta lo siguiente:

El juego es un cometido que influye en procesos de autoorganización y desarrollo que contribuyen en la cognición. Supone la coordinación sensorio-motriz, base de la inteligencia y la cognición. Desde esta perspectiva encarnada, el significado se construye en circunstancias activas en el mundo y el entorno, es decir emerge de complejos procesos de acoplamiento estructural. (p. 119)

El juego es esencial para obtener un mejor conocimiento ya que, se mantienen activados todos los sentidos y se aprende a controlar los movimientos del cuerpo que son importantes para realizar actividad física, al jugar se aprende a socializar y aceptar las diferencias entre pares, también permite un mejor desarrollo de las habilidades motoras.

1.1.4 Clasificación de actividades lúdicas

Figura 1:

Clasificación de actividades lúdicas



Tomado de: Las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación viso motriz, (Soto Freire, 2011).

Las habilidades se desarrollan con prácticas que incluyen ejercicios y juegos que estimulan el desarrollo académico, social, motor, emocional y cognitivo, dichas actividades fomentan el pensamiento estratégico, la creatividad, el trabajo en equipo y la paciencia, lo que permite un desarrollo global de los individuos.

- En lo académico se desarrollan habilidades como la retención de contenidos, la comprensión, resuelven problemas al tomar decisiones con estrategia, un pensamiento

crítico al analizar y reflexionar situaciones, trabajan en equipo y colaboran, son creativos al imaginar o crear cosas, al jugar los niños se adaptan a cualquier tipo de juego, también desarrollan la motivación la cual es voluntaria y no es necesario que alguien los obligue, permite administrar el tiempo al realizar cualquier actividad para realizarlo rápido y de manera adecuada, además se aprende de forma conjunta al colaborar y mejora la disposición de participar en los estudiantes y finalmente se pueden autoevaluar en las que reflexionan acerca de su desempeño y mejorar en lo que se encuentran fallando.

- En lo social las habilidades que se desarrollan son el trabajo en equipo, la comunicación, la resolución de problemas al dialogar en equipo, la empatía con los compañeros, la aceptación a la diversidad de pensamiento, perfeccionar el las habilidades sociales no verbales como al realizar señas para poder ayudarse, la tolerancia a la frustración no dejarse ganar del enojo seguir hasta que se obtenga el éxito, la negociación y la cooperación, son importantes en los educativo, la vida diaria y en lo profesional.
- Las habilidades motoras que se desarrollan al realizar actividades lúdicas son: la destreza, la coordinación y fuerza, lo que promueve la incorporación de la mente- cuerpo. Los juegos mejoran los movimientos y la postura, lo que motiva a mantenerse en actividad física, contribuyendo al desarrollo saludable de la motricidad gruesa o fina y por último se tiene como resultado el bienestar general físico y mental.
- En lo emocional las actividades lúdicas tienen un valor positivo, porque se tiene espacios seguros, se controlan las emociones y se divierten al expresar sus emociones. A pesar que alguien sea lastimado de manera verbal no le afecta en sus emociones ya que se siente tranquilo, además pueden lidiar con la frustración sin perder los estribos y continuando su camino, al igual que en lo académico el auto evaluarse permite mejorar las emociones y

siempre estar con la mejor actitud a pesar de cualquier problema, logran cumplir con sus objetivos ya que lo hacen de una manera precisa y sin emociones que lo alteren ya sea de manera positiva o negativa, se mantiene neutro, frente a los problemas, las emociones son importantes en la vida de las personas ya que permiten un bienestar general.

- El desarrollo cognitivo estimula la mente al jugar, las que permiten un mejor aprendizaje, un buen razonamiento lógico, un pensamiento reflexivo, gestión de problemas y la memoria. También se pueden adaptar de manera mental al desenvolverse con facilidad en diversas situaciones, las que contribuyen al crecimiento de las capacidades cognitivas.

La consolidación de conocimientos son estrategias educativas que combinan el aprendizaje con el juego, ya que son efectivos al reforzar conceptos que ya se habían mencionado con anterioridad. Estos juegos pueden ser los siguientes: juegos de simulación, juegos educativos de mesa, cartas didácticas, rompecabezas, entre otros, lo importante es que el juego debe ser divertido y que todos puedan participar, las actividades deben adaptarse a las edades del estudiante y a los objetivos específicos del tema a enseñar.

El fortalecimiento de valores es práctico y ético en el que se enseñan principios sociales y éticos, estos juegos o actividades permiten conocimientos teóricos y posibilitan la aplicación de valores de manera práctica por medio de juegos y experiencias en las que se pueda interactuar. Con el propósito de fomentar un aprendizaje significativo y duradero, el cual posibilita la comprensión y la incorporación de valores generales como honestidad, respeto, responsabilidad y solidaridad. Al realizar las actividades lúdicas se fomenta relaciones saludables y comportamientos éticos en su entorno.

1.2. Motricidad gruesa

Según Condemaita Bejarano (2017) manifiesta que “Las acciones deliberadas que coordinan las distintas partes del cuerpo y producen grandes movimientos se denominan motricidad gruesa.

Estas acciones surgen directamente de los reflejos. Experiencias físicas que envuelven desplazamientos extensos del cuerpo, tales como caminar y saltar” (p. 16).

Los movimientos que impliquen el uso de extremidades grandes como brazos y piernas, los cuales deben estar sincronizados al realizar los ejercicios, de acuerdo a las experiencias pasadas se pueden ejecutar las actividades con mayor seguridad.

De acuerdo con Baque Guale (2013) expone que:

Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. (p. 27)

Por lo general para estimular la motricidad gruesa se usan actividades direccionadas al baile en el que se divierten y mejoran sus movimientos, a su vez los músculos se mantienen activos y se fortalecen lo que es beneficioso para tener fuerza en las extremidades.

De acuerdo con León Castro y otros (2021) expone que “La motricidad gruesa hace referencia a esos movimientos toscos o imperfectos que tienen que ver con los grupos musculares amplios como saltar, correr, rodar, gatear, subir y bajar escalones, etc” (p. 6).

Estos movimientos son fundamentales para el desarrollo físico y motor de los individuos, los cuales sirven para uso en la vida diaria como por ejemplo caminar o correr, también para subir o bajar escalones es necesaria la coordinación de las piernas.

Según con Herrera Alomoto (2015) menciona que:

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.

(p. 32)

Está orientada al crecimiento del cuerpo a la estimulación de habilidades motrices, en el cual el niño aprende a explotar el entorno que le rodea, por lo general los ejercicios se realizan en un espacio amplio para un mejor resultado.

1.2.1 Importancia de la motricidad gruesa

De acuerdo con Conde Guerra (2020) manifiesta que “Es muy importante la estimulación temprana de la motricidad gruesa en los niños, ya que de esto depende un buen desarrollo de la misma y así puedan desempeñar todas sus actividades cotidianas de mejor manera y sin ninguna dificultad” (p. 41).

Para evitar dificultades en la etapa de adulto es preferible desde que son niños realizar actividades que permitan el fortalecimiento de la motricidad gruesa, además de mejorar la motricidad los niños se divierten saltando, corriendo, realizando roles y más.

En concordancia con García Narváez (2014) menciona que:

Un niño que desarrolla con normalidad su motricidad gruesa tendrá con seguridad menos problemas en la escuela para aprender a escribir y en las clases de gimnasia, con temas como el equilibrio. Podrá concentrarse mejor, tendrá más confianza en sí mismo y podrá reaccionar más deprisa. (p. 32)

Al realizar actividades de motricidad gruesa los niños se pueden inclinar por la práctica de algún deporte como gimnasia, atletismo, baloncesto, entre otros, permite que conozcan su cuerpo, como funciona y que deben mejorar para la próxima actividad

De acuerdo con EducaMundo (2023) expresa que:

Con la motricidad gruesa, podemos realizar diferentes acciones gracias a la capacidad que tenemos de coordinar el sistema nervioso central y su función sobre la contracción muscular de nuestro cuerpo. Estas habilidades se pueden mejorar con práctica o experiencia. Su desarrollo en la etapa infantil es fundamental para adquirir capacidades como la orientación, lateralidad, equilibrio y coordinación. Además, las interacciones cognitivas, emocionales y psicosociales también se hacen presente en el desarrollo de las habilidades motoras, lo que ayuda a aumentar la confianza en sí mismo y la autonomía para desenvolverse. (p. 1)

Los diferentes movimientos coordinados y equilibrados pueden mejorar con la práctica, existe un mejor desempeño o desarrollo en los niños ya que adquieren conocimientos y habilidades con mayor facilidad. También mejora su conocimiento, sus emociones y aprende a relacionarse con los demás.

1.2.2 Fases en el desarrollo motor grueso

Según Quentasi Sánchez (2023) menciona que existen diferentes fases en el desarrollo motor:

- De 0 a 3 meses: Puede girar la cabeza de un lado a otro, y comienza a levantarle, empezando a sostener por los antebrazos
- De 3 a 6 meses: En esta etapa empieza a girar su cuerpo
- De 6 a 9 meses: Se sienta independientemente y se inicia en el gateo
- De 9 a 12 meses: Empieza a gatear para moverse y comienza a trepar
- De 12 a 18 meses: Comienza a dar sus primeros pasos y a agacharse
- De 18 a 24 meses: Puede bajar escaleras con ayuda y lanzar pelotas
- De 2 a 3 años: Corre y esquiva obstáculos. Empieza a saltar y caer sobre los dos pies
- De 3 a 4 años: Es capaz de balancearse sobre un pie y salta desde objetos estables, como por ejemplo escalones
- De 4 a 5 años: Da vueltas sobre sí mismo y puede mantener el equilibrio sobre un pie
- 5 años y más: El equilibrio entra en su fase más importante y se adquiere total autonomía motora. (p. 4)

En cada etapa de vida desde el nacimiento existe un desarrollo motor el cual va evolucionando conforme a la estimulación por parte de los docentes o de su círculo familiar, caso contrario existirán dificultades al realizar las actividades físicas las cuales implican ejercicios de coordinación, equilibrio, entre otras.

1.2.3 Características de la motricidad gruesa

De acuerdo con Loza Vásquez (2022) las características de la motricidad gruesa son las siguientes:

- Hace referencia a las capacidades motoras de una persona en las que se implican grupos musculares grandes
- La intervención de este tipo de músculos permite hacer movimientos en los que se activa todo el cuerpo o gran parte de una extremidad, como por ejemplo gatear, caminar, saltar, escalar, montar en bicicleta, nadar y otros muchos más
- Este tipo de motricidad empieza a desarrollarse a temprana edad, hacia las primeras semanas de vida del bebé
- Su desarrollo es continuado, aunque, en caso de no ponerse en práctica o de realizarse ejercicios cuyo objetivo sea el de mejorar esta capacidad, no se da una pérdida de la motricidad gruesa
- Tiene un progresivo desarrollo de estas capacidades a lo largo de toda la vida, incluso en la etapa adulta
- Primero se aprende a cómo mover la cabeza y el cuello, luego, se tiene un mayor control sobre el tronco y, finalmente, se controla piernas y brazos
- El desarrollo de este tipo de motricidad es fundamental para que se adquiera la capacidad de control sobre la postura, el equilibrio del cuerpo y la marcha. (p. 21)

El desarrollo de la motricidad gruesa comienza desde el nacimiento del niño/a hasta la adultez, es mucho más fácil corregir y estimular la motricidad gruesa a edades tempranas ya que se encuentran en un proceso de desarrollo integral, la motricidad sirve para controlar los movimientos del cuerpo, ya sea en coordinación, equilibrio, fuerza y postura.

1.2.4 Beneficios de la motricidad gruesa

Conforme a Romero Rosero (2023) los beneficios de la motricidad gruesa son:

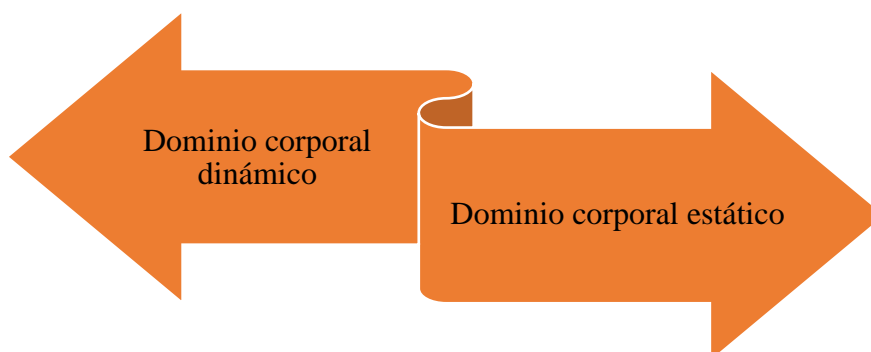
- Domina de forma sana su movimiento corporal
- Mejora su relación y comunicación con los demás
- Favorece la salud física y psíquica del niño
- Desarrolla la coordinación viso-motriz
- Desarrolla pensamiento, imaginación y creatividad
- Favorece la autonomía, autoestima y seguridad
- Favorece al desarrollo de la conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento
- Desarrolla el equilibrio
- Favorece al control de la respiración y relajación
- Desarrolla la orientación espacial y total
- Favorece a la memoria, atención y concentración. (p. 35)

Es importante en los niños realizar actividades físicas que impliquen un bienestar integral en el desarrollo de habilidades motrices gruesas, también mejora el pensamiento creativo y la conciencia corporal permitiendo una salud física y mental, lo que favorece un desarrollo adecuado en todos los aspectos de la vida.

1.2.5 Clasificación de la motricidad gruesa

Figura 2

Clasificación de motricidad gruesa



Tomado de: Psicomotricidad gruesa, (Quentasi Sánchez, 2023).

Dominio corporal dinámico:

Según Quentasi Sánchez (2023) el dominio corporal dinámico se divide en 4 áreas:

Coordinación general:

Los movimientos parciales de las diferentes partes del cuerpo, estos se refieren a cuando toma conciencia de su cuerpo, de que lo puede mover y de que lo puede ver ya que ha alcanzado una madurez neuro – muscular – ósea con lo que podrá realizar ejercicios que le darán la agilidad y el dominio muscular, dándole la facilidad de poder realizar los movimientos. (p. 16)

Al mencionar que es coordinación general se refiere a movimientos dinámicos del cuerpo como desplazamientos en diferentes direcciones, carrera de velocidad, subir y bajar escaleras, rastreo por el suelo, saltos verticales o en diferentes direcciones y trepar la cual permite asegurarse de sí mismo.

En correspondencia con Quentasi Sánchez (2023) afirma que:

Equilibrio estático y dinámico:

Se entiende por equilibrio a la capacidad de mantener una posición, de poder volver a la postura normal después de haber realizado alguna actividad. El equilibrio se presenta de manera refleja, autónoma y voluntaria. Para que se pueda dar el equilibrio en el niño /a es necesario: La interiorización de su eje corporal, el dominio corporal. (p. 17)

El equilibrio estático se refiere a mantenerse en un solo lugar puede ser en una pierna y el

dinámico se refiere a moverse de un lugar puede ser en línea recta

De acuerdo con Quentasi Sánchez (2023) expone que:

Ritmo:

El ritmo es una capacidad que debe adquirir un niño /a en la realización de los diferentes movimientos, además es importante que pueda repetirlos según una consigna.

Con la ejercitación del ritmo el niño /a debe interiorizar las diferentes nociones, la relación que existe entre el espacio y el tiempo, también la organización de los distintos movimientos de forma armónica y equilibrada, y por último enseñarle a utilizar su cuerpo como un medio donde pueda transmitir sus emociones y sentimientos en su relación con su familia, comunidad y sociedad; todo esto le ayudara en el transcurso de toda su vida.

Coordinación viso – motora:

La coordinación viso – motriz es una parte importante del desarrollo motor grueso del niño /a, porque tiene una relación con la motricidad fina; ya que las dos necesitan que se presente la coordinación en la realización de las diferentes actividades que se le ofrezcan al niño /a, el dominio que se presente dentro de la motricidad gruesa ayudará a que se dé un mejor dominio en la motricidad fina. (p. 18)

El ritmo se puede evidenciar específicamente en la danza o baile que permite repetir los movimientos y a su vez son coordinados, con respecto a la coordinación viso – motora se refiere a que receipta información visual para poder orientar sus movimientos.

Dominio corporal estático:

En concordancia con Quentasi Sánchez (2023) dice que:

Respiración

La respiración es un acto de beneficio personal, pero para que se pueda dar es necesario la interferencia entre un acto eficaz respiratorio, la toma de conciencia y la capacidad de atención. La importancia que tiene el acto de respirar eficazmente, es para que se pueda dar cuando sea necesario su regulación. (p. 18)

Al hablarse de la respiración se direcciona hacia el control de la misma al realizar cualquier movimiento y poder mantener la resistencia.

En correspondencia con Quentasi Sánchez (2023) menciona que:

Relajación:

La realización de la relajación nos sirve para que no se produzca la hipertonía muscular y se dé la distensión mental.

Tonicidad:

La tonicidad es la tensión muscular que ejerce nuestro cuerpo para la realización de las diferentes actividades. Hay que considerar que un niño /a debe desarrollar un equilibrio tónico, pero para que esto se dé es necesario brindarle una serie de experiencias sensitivas donde él /ella pueda ejercer diferentes posturas y actitudes.

Autocontrol:

El autocontrol se refiere a la capacidad que el niño /a adquiere para poder controlar los movimientos y la postura de su cuerpo, este se da por la adquisición el dominio del tono muscular. Este control de los movimientos se los divide en conscientes, que son todos aquellos que se realizan de acuerdo a la voluntad de la persona por medio de un gesto y tienen un gran significado; e inconscientes que no dependen de la persona porque son movimientos controlados por el sistema nervioso. (págs. 19-20)

La relajación es mantener la calma al realizar las diferentes actividades, la tonicidad es crucial para realizar los ejercicios y evitar complicaciones en los músculos. El autocontrol se refiere a controlar la postura y movimientos corporales, es así que se realizan las actividades de manera eficiente.

Es importante tomar en cuenta los dos tipos de motricidad gruesa los cuales benefician en el fortalecimiento de las mismas, en el dominio corporal dinámico requiere de movimientos que impliquen desplazamiento y se puede observar la postura corporal el equilibrio y la coordinación mientras que el dominio corporal estático se refiere a los movimientos realizados en su lugar con el fin de relajar y mantener la respiración.

1.3 Marco legal

El presente estudio de investigación se sitúa en su contexto de acuerdo con la Constitución de la República del Ecuador, la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, La Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Código de la Niñez y Adolescencia.

La Constitución de la República del Ecuador (2021) establece que:

Art 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la

democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (p. 17)

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación (2015) declara que:

Art. 81.- De la Educación Física. - La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo. (p. 17)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) menciona lo siguiente:

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

Universalidad. - La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales. (p. 9)

El Código de la Niñez y Adolescencia (2014) señala que:

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. (p. 12)

CAPÍTULO 2: MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación tiene un enfoque mixto en la cual, se combinó elementos cuantitativos y cualitativos, se utilizó los beneficios de cada uno con el fin de obtener un mejor entendimiento en los resultados. Según Guelmes Valdés & Nieto Almeida (2015) afirma que “es conveniente combinarlos para obtener información que permita la triangulación como forma de encontrar diferentes caminos y obtener una comprensión e interpretación, lo más amplia posible del fenómeno en estudio” (p. 1). Se obtuvo un resultado completo y verídico, en que se mantiene un equilibrio porque permitió realizar un estudio particular y general del problema.

El diseño de la investigación es no experimental, se realizó sin la manipulación deliberada de variables y se describió la problemática de manera natural sin interferir en su contexto natural.

De acuerdo con INTEP (2018) expone lo siguiente:

La investigación no experimental: se basa en categorías, conceptos, variables, sucesos, comunidades o contextos, que se dan sin la intervención directa del investigador, es decir; sin que el investigador altere el objeto de investigación. En la investigación no experimental, se observan los fenómenos o acontecimientos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. (p. 1)

2.1 Tipo de investigación

2.1.1 Descriptivo: Se explicó la problemática y las variables, reuniendo los datos necesarios de forma ordenada para posteriormente describir las características principales, de acuerdo con Guevara Alban y otros (2020) afirma que “el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p. 171). Al ser descriptiva quiere decir

que no se interviene en el fenómeno de estudio por lo que nos permite comprender de manera completa la investigación.

2.1.2 Campo: Se realizó la recopilación de datos directamente del sitio donde se encuentra la problemática con información real y de manera presencial. Según el Equipo editorial de Indeed (2022) menciona que “la principal característica de este tipo de investigación es que se realiza directamente en el entorno en el que se genera un fenómeno” (p. 1). Los hechos son en tiempo real en el cual, el investigador se adapta a las condiciones del fenómeno, también debe tener una participación activa al aplicar los instrumentos y obtener resultados para una comprensión más completa.

2.1.3 Transversal: Se analizaron los datos en un tiempo determinado, es decir, se reunió la información en un momento específico. De acuerdo con Coll Morales (2020) expone que “Es un tipo de investigación observacional centrado en analizar datos de diferentes variables sobre una determinada población de muestra, recopiladas en un periodo de tiempo” (p. 1).

2.1.4 Bibliográfica: Se obtuvieron datos mediante fuentes existentes para realizar los antecedentes y el marco teórico, también se fundamentó los argumentos con respecto a la información distribuida en este documento. Según Matos Avala (2018) menciona que “Consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a estudiar. Se trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación e incluye la selección de fuentes de información” (p. 1).

2.1.5 Propositiva: Motivado por la problemática descrita, la cual, permitió realizar un aporte a la educación y solucionar una necesidad mediante la propuesta alternativa que consta de 8 actividades para fortalecer la motricidad gruesa. De acuerdo con Medianero Burga (2022) afirma

que la “finalidad es proponer una política, programa, proyecto, producto o servicio de gestión” (p. 134).

2.2 Métodos de investigación

2.2.1 Método analítico – sintético: Se analizó la realidad de la problemática, en la cual se separó y escogió las características de estudio más importantes para analizar las causas y efectos que existen. Se sintetizó la información en orden y como resultado permitió realizar un resumen claro y completo que se había analizado con anterioridad.

De acuerdo a Rodríguez Jiménez & Pérez Jacinto (2017) mencionan lo siguiente:

Este método se refiere a dos procesos intelectuales inversos que operan en unidad: el análisis y la síntesis. El análisis es un procedimiento lógico que posibilita descomponer mentalmente un todo en sus partes y cualidades, en sus múltiples relaciones, propiedades y componentes. Permite estudiar el comportamiento de cada parte. La síntesis es una operación inversa, que establece mentalmente la unión o combinación de las partes previamente analizadas y posibilita descubrir relaciones y características generales entre los elementos de la realidad. (p. 186)

Se utilizó este método en la variable dependiente e independiente ya que, se analizó y sintetizó la información en la que existen puntos clave que son importantes tomar en cuenta para realizar el aporte de la investigación.

2.2.2 Método inductivo – deductivo: Este método permitió recopilar la información en la cual se llegó a una conclusión, la que va de lo general a lo particular y viceversa, ya que de acuerdo al problema general se pudo indagar e investigar acerca de los fenómenos que lo causaban, es de utilidad en las dos variables, para aplicar los respectivos instrumentos. Por ejemplo, en la ficha

de observación se va a observar de manera particular con cada estudiante y finalmente en el análisis se llegará a una conclusión por cada indicador, con respecto a todos los estudiantes que participaron lo que se vuelve general. De la misma manera en la encuesta responden personalmente y se realiza el análisis de acuerdo a cada pregunta, de las cuales se llegará a una conclusión de acuerdo a las respuestas de todos los encuestados. Por último, en el análisis para las interpretaciones se realizan deducciones de acuerdo a los resultados obtenidos.

Según Palmett Urzola (2020) afirma que:

El deductivo va desde la idea abstracta hacia la experiencia y el inductivo desde la experiencia hacia la idea abstracta, la idea abstracta es la teoría o los conceptos, mientras que la experiencia son los pensamientos, vivencias, percepción y opinión del sujeto que ha cultivado desde el quehacer cotidiano diario laboral, profesional u otro campo.

Asimismo, en el método inductivo deben conocerse las inferencias para llegar para llegar a una conclusión y en el deductivo la conclusión se alcanza observando ejemplos e hipótesis y generalizando la clase completa. (p. 38)

2.2.3 Método estadístico descriptivo: Se empleó este método para realizar el cálculo de cada uno de los instrumentos aplicados, en el cual se aplicaron operaciones básicas por medio de Excel con sus respectivas tablas creadas para obtener los porcentajes de cada pregunta o indicador y así obtener valores exactos para un análisis claro.

En concordancia con Luceño & González (2015) manifiestan lo siguiente:

La Estadística descriptiva básica se ocupa del estudio de datos muestrales correspondientes a variables uni y bidimensionales. Para ello se usan los siguientes métodos:

Tablas: Se construyen a partir de un listado exhaustivo de los datos muestrales. Las tablas pueden usarse con cualquier tipo de variables y permiten realizar un resumen inicial de la información contenida en la muestra.

Gráficos: Pueden construirse a partir de un listado exhaustivo de datos, o bien a partir de tablas. Dependiendo del tipo de la variable bajo estudio, puede variar el tipo de gráfico que convenga usar.

Estadísticos: Un estadístico es, por definición, cualquier función de los datos de una muestra cuantitativa. Por tanto, generalmente no tiene sentido hablar de estadísticos cuando la variable observada es cualitativa o semi-cuantitativa. (p. 3)

2.3 Técnicas e instrumentos

El presente estudio de investigación utilizó:

2.3.1 Técnicas:

Observación: Estuvo orientada a los niños y niñas del tercero de Educación General Básica del paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla. En el que se observó el nivel de motricidad gruesa.

Encuesta: Estuvo direccionada los docentes del área de Educación Física que imparten clases a los niños y niñas del tercero de Educación General Básica Elemental del paralelo “A” y “B” y autoridades de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

2.3.2 Instrumentos:

Ficha de Observación: Este instrumento contiene 14 indicadores que tienen el propósito de observar el nivel de motricidad gruesa de cada niño y niña, para posibilitar la información sobre la variable dependiente.

Cuestionario: Mediante 9 preguntas de opción múltiple con el propósito de recopilar la información acerca de la variable independiente, se utilizó una escala de Likert- de frecuencia.

2.4 Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

2.4.1 Actividades lúdicas

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Fuentes de información
Actividades lúdicas (Independiente)	“La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen” (Candela Borja & Benavides Bailón, Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de básica superior, 2020, pág. 82).	Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades	<p>¿Desarrolla usted actividades que impliquen el fortalecimiento de la fuerza, coordinación y equilibrio en sus clases?</p> <p>¿Las actividades lúdicas se adaptan de manera adecuada a las diferentes habilidades de cada estudiante?</p> <p>¿Los estudiantes desarrollan habilidades sociales al incluir actividades lúdicas en la clase?</p>	Cuestionario	Docentes del área de Educación Física en la jornada matutina y autoridades de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”
			¿Aplica actividades lúdicas como parte de su enfoque pedagógico en sus clases?		

		<p>Actividades lúdicas para la consolidación de conocimientos</p>	<p>¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas en clase aporta beneficios al proceso de aprendizaje?</p> <p>¿Cree usted que las actividades lúdicas generan un mayor interés por el aprendizaje en los estudiantes?</p>		
		<p>Actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores</p>	<p>¿Considera que las actividades lúdicas fomentan la autonomía y la responsabilidad en el desarrollo de los estudiantes?</p> <p>¿Ha notado mejoras en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes al incorporar actividades lúdicas en su enseñanza?</p> <p>¿Considera que el uso de actividades lúdicas en clase contribuyen al desarrollo de la creatividad en sus estudiantes?</p>		

2.4.2 Motricidad gruesa

<p>Motricidad gruesa (dependiente)</p>	<p>“La motricidad gruesa hace referencia a la globalidad del cuerpo para ejecutar las acciones y movimientos que implican la utilización de grandes grupos de músculos, y está vinculada con el dominio corporal, lateralidad, coordinación global y equilibrio” (Osorio Rivera y otros, 2019, pág. 40).</p>	<p>Dominio corporal dinámico:</p> <p>a) Coordinación General</p> <p>b) Equilibrio estático y dinámico</p> <p>c) Ritmo</p> <p>d) Coordinación viso- motora</p>	<p>Camina en línea recta sin perder el equilibrio</p> <p>El niño puede mantenerse en un pie durante al menos 5 segundos</p> <p>Realiza saltos en un solo pie de manera coordinada</p> <p>Realiza saltos verticales alcanzando una altura considerable</p> <p>Se mueve con facilidad en diferentes direcciones</p>	<p>Ficha de observación.</p>	<p>Estudiantes de tercero de educación básica elemental paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”</p>
--	--	---	---	------------------------------	--

			<p>Se para, se sienta y cambia de posición sin dificultad</p> <p>Corre con coordinación y velocidad</p> <p>Ejecuta movimientos con ritmo y fluidez al realizar actividades físicas</p>		
		<p>Dominio corporal estático:</p> <p>a) Respiración</p> <p>b) Relajación</p> <p>c) Tonicidad</p> <p>d) Autocontrol</p>	<p>Atrapa y lanza una pelota con precisión</p> <p>Lanza una pelota a una distancia razonable</p> <p>Mantiene una postura adecuada al realizar actividades físicas</p>		

			<p>Manipula objetos con destreza (cuerdas, aros, pelotas)</p> <p>Utiliza la percepción espacial al realizar actividades físicas</p> <p>Responde adecuadamente a estímulos externos durante el juego</p>		
--	--	--	---	--	--

Nota: Elaboración propia

2.5 Participantes

Tabla 2

Participantes de la investigación

POBLACIÓN	NÚMERO	
Estudiantes	A	33
	B	21
Docentes	5	
Total	59	

Nota: Elaboración propia

2.6 Procedimiento y análisis de datos

En este estudio se aplicó el programa Excel con el fin de analizar la información que se recopiló mediante la ficha de observación de motricidad gruesa a los estudiantes de tercero de educación general básica elemental paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”, cuenta con 14 indicadores que ayudaron a verificar el nivel de la motricidad gruesa de cada estudiante y la encuesta con 9 preguntas de selección múltiple con una escala de Likert-de frecuencia dirigida a las autoridades y docentes del área de Educación Física con diferentes interrogantes acerca de las actividades lúdicas.

CAPÍTULO 3: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Ficha de observación aplicada a los niños y niñas de tercero de educación básica elemental de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”, de la ciudad de Ibarra.

INDICADOR N° 1:

Camina en línea recta sin perder el equilibrio

Tabla 3

Resultado de: camina en línea recta sin perder el equilibrio

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	23	43%
3. Adecuado	31	57%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos se dedujo que un 57% de estudiantes presentaron una adecuada forma de caminar en línea recta sin perder el equilibrio, no obstante, un grupo minoritario de 43% lo hicieron de manera regular. Por lo visto se considera que se debe realizar actividades de equilibrio para alcanzar y una mayor destreza en su desplazamiento. Según Luna & Luarte, (2010) menciona que “la importancia del equilibrio, va más allá de lo puramente deportivo, un equilibrio correcto es la base primordial de toda coordinación dinámica general” (p.63), por lo tanto, el equilibrio es necesario para mantener un buen control de la postura.

INDICADOR N° 2:

El niño puede mantenerse en un pie durante al menos 5 segundos

Tabla 4

Resultado de: Mantener el equilibrio

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	40	74%
3. Adecuado	13	24%
4. Bueno	1	2%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Acorde a los resultados expuestos se infirió que la mayoría de los estudiantes observados con un 74% logró mantenerse de manera regular en un pie durante al menos 5 segundos, mientras que la minoría con un 24% lo efectuó de forma adecuada, por lo que es necesario aplicar ejercicios que permitan el desarrollo del equilibrio en un solo pie para mejorar la motricidad gruesa. De acuerdo con Ureña Ortín (2008) menciona que “gracias al hecho de que somos capaces de mantener nuestro cuerpo en equilibrio, podemos liberar para la acción partes del cuerpo que de otra manera se verían continuamente comprometidas en el mantenimiento de una postura estable” (p. 2).

INDICADOR N° 3

Realiza saltos en un solo pie de manera coordinada

Tabla 5*Resultado de: Saltos en un solo pie*

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	2	4%
2. Regular	37	68%
3. Adecuado	15	28%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Conforme a los resultados revelados se logró observar que una parte notable de los estudiantes con un 68% ejecutó de forma regular saltos en un solo pie de manera coordinada, mientras que un limitado grupo de estudiantes con un 28% lo hizo de manera adecuada, por esta razón se debe hacer con mayor frecuencia actividades que incluyan saltos para mejorar y fortalecer de manera adecuada sus habilidades motrices. En concordancia con Ureña Ortín (2008) manifiesta que “el equilibrio en el ser humano tiene un soporte biológico que viene determinado por todas las sensibilidades u órganos reactivos que se activan” (p. 4).

INDICADOR N° 4

Realiza saltos verticales alcanzando una altura considerable

Tabla 6*Resultado de: Realiza saltos verticales*

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	1	2%
2. Regular	30	55%
3. Adecuado	22	41%
4. Bueno	1	2%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

De acuerdo a los resultados conseguidos se determinó que los estudiantes con un 55% ejecutó saltos verticales alcanzando una altura considerable de una manera regular, es decir tienen dificultad al realizar saltos con pies juntos, puede ser por falta de práctica o porque no resisten el peso de su cuerpo, entretanto que el otro grupo de estudiantes con un 41% lo realizó de una manera adecuada, por lo cual es necesario aplicar ejercicios que permitan un mejor desarrollo de los saltos. Se expone que “el equilibrio tiene una función muy importante en el control corporal. Un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad independiente de los miembros superiores e inferiores” (Redondo Villa, 2011, pág. 7).

INDICADOR N° 5

Atrapa y lanza una pelota con precisión

Tabla 7

Resultado de: Atrapa y lanza una pelota con precisión

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	1	2%
2. Regular	41	76%
3. Adecuado	12	22%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Según los resultados obtenidos se consiguió observar que la mayoría de los estudiantes con un 76% atrapó y lanzó una pelota con precisión de manera regular, lo que quiere decir que existe inconveniente al realizar la actividad, por otro lado, la minoría de estudiantes con un 22% lo efectuó de manera adecuada, lo que es un término medio al momento de analizar, para esto es importante crear o adaptar actividades que ayuden en la recepción de los objetos.

En correspondencia con Redondo Villa (2011) afirma lo siguiente:

La coordinación motriz es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que va a depender del grado de desarrollo del S.N.C., del potencial genético de los alumnos para controlar el movimiento y los estímulos, y como no, de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores. (p. 2)

INDICADOR N° 6

Lanza una pelota a una distancia razonable

Tabla 8

Resultado de: Lanza una pelota a una distancia razonable

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	28	52%
3. Adecuado	24	44%
4. Bueno	2	4%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Conforme a los resultados obtenidos se logró constatar que aproximadamente la mitad de los estudiantes con un 52% lanzó una pelota a una distancia razonable de modo regular, lo cual es un nivel bajo en el desempeño de la misma, mientras que una cantidad considerable de estudiantes con un 44% lo realizó de manera adecuada, por lo tanto, se debe implementar actividades que beneficien los lanzamientos distantes.

Según Sánchez (2009) manifiesta lo siguiente:

La fuerza muscular es una cualidad física importante dentro del desarrollo de las actividades básicas del ser humano, pese a que ha sido uno de los elementos poco trabajados dentro de la población con riesgo cardiovascular, debido a que no se poseen conceptos claros que hagan referencia a los efectos fisiológicos que se obtienen, los cuales siempre han sido motivo de discusión y de diferentes posturas para muchos investigadores. (p. 239)

INDICADOR N° 7

Se mueve con facilidad en diferentes direcciones

Tabla 9

Resultado de: Se mueve con facilidad en diferentes direcciones

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	31	57%
3. Adecuado	21	39%
4. Bueno	2	4%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

De acuerdo a lo visualizado en los resultados obtenidos se evidenció que una cantidad importante de estudiantes con un 57% se movió con facilidad en diferentes direcciones de forma regular, lo que se refiere que existe inconvenientes al realizar la actividad, mientras tanto un grupo considerable de estudiantes con un 39% lo llevó a cabo de manera adecuada, por lo que, es necesario aplicar actividades que permitan el desarrollo de la agilidad en los estudiantes. En concordancia con Yanci y otros (2014) exponen que “la agilidad ha sido definida como la capacidad de realizar movimientos rápidos con todo el cuerpo en los que se producen cambios de velocidad y dirección en respuesta a un determinado estímulo” (págs. 24-25).

INDICADOR N° 8

Mantiene una postura adecuada al realizar actividades físicas

Tabla 10*Resultado de: Mantiene una postura adecuada*

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	31	57%
3. Adecuado	23	43%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Acorde a los resultados obtenidos en la observación se dedujo que una cantidad apreciable de estudiantes con un 57% mantuvo una postura regular al realizar actividades físicas, lo que significa que existe conflicto al realizar, por otro lado, una cantidad notable de estudiantes con un 43% lo cumplió de manera adecuada, de modo que se debería poner más énfasis en el control postural al realizar cada uno de los ejercicios para evitar problemas futuros en la salud de los estudiantes. Según Duclos y otros (2017) afirman que “el control postural es la base de todas nuestras actividades motoras. La concepción actual del control postural es la de un sistema complejo, en el que interaccionan diferentes recursos, entre ellos la información sensorial” (p. 2).

INDICADOR N° 9

Se para, se sienta y cambia de posición sin dificultad

Tabla 11*Resultado de: Cambia de posición sin dificultad*

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	36	67%
3. Adecuado	18	33%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

En congruencia con los resultados observados se verificó que un grupo abundante de estudiantes con un 67% se paró, se sentó y cambió de posición sin dificultad de modo regular, lo que representa una complicación al ejecutar la actividad, por otro lado también existe una parte considerable de estudiantes con un 33% que ejecutó las actividades de manera adecuada, por lo que es menor la cantidad de estudiantes que realizan bien la actividad, por consiguiente se necesita aplicar ejercicios que permitan fortalecer el control postural de manera adecuada. De acuerdo con Duclos y otros (2017) exponen que “las condiciones visuales y gravitacionales del entorno, así como la información procedente del propio cuerpo, contribuyen a un control postural eficiente” (p. 3).

INDICADOR N° 10

Corre con coordinación y velocidad

Tabla 12*Resultado de: Corre con coordinación y velocidad*

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	48	89%
3. Adecuado	6	11%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

De acuerdo a la observación realizada se confirmó que la mayor parte de los estudiantes con un 89% corrió con coordinación y velocidad de forma regular, lo que significa que existe inconveniente al realizar las actividades en gran parte de los participantes, la minoría de estudiantes con un 11% lo concretó de manera adecuada, por esta razón se debe poner en práctica actividades que permitan un mejor desarrollo motor en la coordinación de los movimientos. En concordancia con Rosa Guillamón y otros (2018) manifiestan que “el desarrollo motor se puede definir como la adaptación del ser humano que determina el dominio de sí mismo y de su entorno inmediato” (p. 105).

INDICADOR N° 11

Manipula objetos con destreza (cuerdas, aros, pelotas)

Tabla 13

Resultado de: Manipula objetos con destreza

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	30	56%
3. Adecuado	24	44%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Se visualizó que un grupo notable de estudiantes con un 56% manipuló objetos con destreza de forma regular lo que significa que existe baja práctica de actividades para un mejor fortalecimiento motriz, también existe una cantidad importante de estudiantes con un 44% que lo llevó a cabo de manera adecuada, por tal razón, se debe planificar actividades que ayuden a un mejor desempeño motor.

Según Rosa Guillamón y otros (2018) afirman lo siguiente:

El desarrollo motor se puede definir como el proceso que se produce a lo largo del ciclo vital del ser humano, que se encuentra determinado genéticamente e influenciado por los procesos de crecimiento corporal, maduración psicobiológica y aprendizaje motor, y se manifiesta en cambios funcionales en los patrones de comportamiento motor. (p. 109)

INDICADOR N° 12

Utiliza la percepción espacial al realizar actividades físicas

Tabla 14

Resultado de: Utiliza la percepción espacial

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	14	26%
3. Adecuado	40	74%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Conforme a los resultados obtenidos se demostró que la mayor parte de los estudiantes con un 74% utilizó la percepción espacial al realizar actividades físicas de manera adecuada, mientras que un grupo limitado de estudiantes con un 26% cumplió de manera regular, por lo que es recomendable aplicar actividades físicas para fortalecer la percepción de los niños y niñas. De acuerdo con Serrano (2019) explica que “la integración sensorial nos ayuda a entender el desarrollo del niño y cómo este responde a lo que le rodea, poniendo el foco de atención en el procesamiento de las sensaciones” (p. 6).

INDICADOR N° 13

Responde adecuadamente a estímulos externos durante el juego

Tabla 15*Resultado de: Responde a estímulos externos*

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	39	72%
3. Adecuado	15	28%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Acorde a los resultados alcanzados se verificó que la mayor parte de los estudiantes con un 72% respondió a estímulos externos durante el juego de manera regular, mientras que una cantidad notable de los estudiantes con un 28% efectuó de manera adecuada las actividades, por consiguiente, se debe aplicar ejercicios que permitan una integración sensorial apropiada.

Según Cuesta Palacios (2010) expone lo siguiente:

La integración sensorial se realiza en las áreas sensoriales del cerebro a partir de la información que constantemente llega a él procedente de cada una de las partes de nuestro cuerpo y el medio ambiente gracias a la función de los sentidos sensoriales ubicados fuera del cerebro. (p. 3)

INDICADOR N° 14

Ejecuta movimientos con ritmo y fluidez al realizar actividades físicas

Tabla 16*Resultado de: Ejecuta movimientos con ritmo y fluidez*

Respuesta	Frecuencia	%
1. No logrado	0	0%
2. Regular	40	74%
3. Adecuado	14	26%
4. Bueno	0	0%
5. Logrado	0	0%
TOTAL	54	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Conforme a los resultados observados la gran parte de los estudiantes con un 74% ejecutó los movimientos con ritmo y fluidez al realizar actividades físicas de forma regular, por lo que se evidencia que hay poco desempeño en la actividad, mientras que una cantidad notable de estudiantes con un 26% realizó el ejercicio de manera adecuada, por lo cual es preciso crear actividades que permitan un mejor ritmo y fluidez en las actividades. De acuerdo con Pacheco Montesdeoca (2015) menciona que “el ritmo da fluidez al movimiento, el cuerpo, la mente y el movimiento se funden en uno solo con la magia del ritmo” (p. 26).

3.2 Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física y Autoridades de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”, de la ciudad de Ibarra.

PREGUNTA N° 1

¿Aplica actividades lúdicas como parte de su enfoque pedagógico en sus clases?

Tabla 17

Resultado de: Actividades lúdicas como parte de su enfoque pedagógico

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	2	40%
Casi siempre	3	60%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	5	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

En correspondencia a los resultados adquiridos los docentes encuestados manifestaron en su mayoría con un 60% que casi siempre aplicaron actividades lúdicas como parte de su enfoque pedagógico en sus clases y una cantidad notoria de docentes encuestados con un 40% lo efectuaron siempre, lo que es muy satisfactorio para que los estudiantes despierten interés en las clases. Se debe continuar aplicando actividades lúdicas mediante el juego para tener un mejor desempeño en clases.

Jover & Payá Rico (2013) explican lo siguiente:

La pedagogía moderna ha considerado el juego como un recurso educativo de primer orden y ha ilustrado ampliamente sus efectos en el desarrollo infantil. Su importancia en la vida de los niños y las niñas ha quedado sancionada al ser reconocido como uno de los derechos fundamentales de la infancia. (p. 13)

PREGUNTA N° 2

¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas en clase aporta beneficios al proceso de aprendizaje?

Tabla 18

Resultado de: Beneficios al proceso de aprendizaje

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	5	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	5	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Conforme a los resultados confirmados la totalidad de los docentes investigados obtuvieron un 100% expresaron que la aplicación de actividades lúdicas en clase aporta beneficios al proceso de aprendizaje, esto quiere decir que se ha podido evidenciar que la aplicación de actividades lúdicas en clases es adecuada para el aprendizaje, por esta razón se debe tomar en cuenta la importancia del juego en la clase, como método de enseñanza. Según Tufinio León (2020)

explica que “el juego y la diversión son un recurso de placer compartido y creatividad en los procesos de aprendizaje” (p. 10).

PREGUNTA N° 3

¿Desarrolla usted actividades que impliquen el fortalecimiento de la fuerza, coordinación y equilibrio en sus clases?

Tabla 19

Resultado de: Fortalecimiento de la fuerza, coordinación y equilibrio

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	2	40%
Casi siempre	2	40%
A veces	0	0%
Casi nunca	1	20%
Nunca	0	0%
TOTAL	5	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

De acuerdo a los resultados alcanzados los docentes encuestados revelaron que la mitad un 40% siempre y casi siempre desarrollaron actividades que impliquen el fortalecimiento de la fuerza, coordinación y equilibrio en sus clases, mientras que la minoría de docentes con un 20% casi nunca lo realizaron. Por lo que, es importante que en cada clase se aplique un juego que permita desarrollar la creatividad de los estudiantes.

En correspondencia con Boza Mendoza & Charchabal Pérez (2021) explican lo siguiente:

Estas actividades físicas y deportivas, y a la vez recreativas tienen un carácter pedagógico orientadas a contribuir y mejorar las habilidades motrices básicas de los practicantes y brinda la posibilidad de aprovechar el tiempo libre y también utilizado como medio de aprendizaje y disfrute personal. (págs. 51-52)

PREGUNTA N° 4

¿Ha notado mejoras en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes al incorporar actividades lúdicas en su enseñanza?

Tabla 20

Resultado de: Incorporar actividades lúdicas en su enseñanza

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	3	60%
Casi siempre	2	40%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	5	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Acorde a los resultados adquiridos la mayor parte de docentes encuestados con un 60% manifestaron que siempre han notado mejoras en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes al incorporar actividades lúdicas en su enseñanza, mientras que menos de la mitad de docentes con un 40% casi siempre han notado mejoras. Lo que significa que saben de los beneficios al aplicar

un juego para empezar una clase o como una pausa activa para evitar que la clase se vuelva aburrida o monótona.

De acuerdo con Boza Mendoza & Charchabal Pérez (2021) mencionan lo siguiente:

Las funciones del juego como aprendizaje lúdico es que contribuye a algunas funciones en cuanto al aprendizaje como es: hace el proceso de enseñanza más entretenido, despierta en los niños el interés hacia la práctica deportiva, y a su vez, provoca un amplio desarrollo de las habilidades motrices como es correr saltar, rodar, girar, desplazarse, lanzar recibir entre otras actividades, además es capaz de crear ambientes emocionantes en los cuales el niño se sienta cómodo, aumenta la capacidad de análisis y comprensión en los niños. (p. 52)

PREGUNTA N° 5

¿Las actividades lúdicas se adaptan de manera adecuada a las diferentes habilidades de cada estudiante?

Tabla 21

Resultado de: Actividades lúdicas se adaptan de manera adecuada

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	3	60%
Casi siempre	2	40%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	5	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

Conforme a los resultados más de la mitad de los docentes encuestados con un 60% señalaron que siempre las actividades lúdicas se adaptan de manera adecuada a las diferentes habilidades de cada estudiante y menos de la mitad de docentes con un 40% expresaron que casi siempre las actividades lúdicas se adaptan. Por lo que en cada clase de acuerdo al tema a enseñar se debe adaptar una actividad para el aprendizaje de los estudiantes o a su vez para que se puedan divertir en clase.

En correspondencia con Boza Mendoza & Charchabal Pérez (2021) explican lo siguiente:

El desarrollo de las habilidades y destrezas básicas mediante movimientos básicos implicaran el dominio del propio cuerpo y el manejo de objetos, como son: los movimientos básicos de desplazamientos, los saltos, giros, lanzamientos y recepciones, además son más efectivas cuando son utilizadas en el área de actividades lúdicas. (p. 52)

PREGUNTA N° 6

¿Considera que las actividades lúdicas fomentan la autonomía y la responsabilidad en el desarrollo de los estudiantes?

Tabla 22

Resultado de: Las actividades lúdicas fomentan la autonomía y la responsabilidad

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	4	80%
Casi siempre	1	20%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%

Nunca	0	0%
TOTAL	5	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

En concordancia con los resultados alcanzados la mayor parte de docentes encuestados con un 80% manifestaron que consideran que las actividades lúdicas fomentan la autonomía y la responsabilidad en el desarrollo de los estudiantes, por otro lado la menor parte de docentes con un 20% expresaron que casi siempre fomentan autonomía, por lo que se evidencia que conocen de la ayuda que brindan las actividades lúdicas para mejorar varios aspectos en los estudiantes, por esta razón se debe poner en práctica la teoría para tener un aprendizaje integral. Según Domínguez Chavira (2015) afirma que “el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica” (p. 9).

PREGUNTA N° 7

¿Cree usted que las actividades lúdicas generan un mayor interés por el aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 23

Resultado de: Interés por el aprendizaje en los estudiantes

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	4	80%
Casi siempre	1	20%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%

Nunca	0	0%
TOTAL	5	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

De acuerdo a los resultados adquiridos la mayor parte de los docentes encuestados con un 80% mencionaron que las actividades lúdicas generan un mayor interés por el aprendizaje en los estudiantes, mientras que la minoría de docentes con un 20% expresaron que casi siempre generan mayor interés. Por lo que se demuestra que las actividades lúdicas en el aprendizaje e interés de los estudiantes es necesario para un mejor desempeño en clase. Según García y otros (2020) interpretan que “la lúdica es utilizada como una técnica educativa que ayuda al estudiante a desarrollar la creatividad, interés, con el fin de potencializar sus capacidades para la solución de problemas” (p. 6).

PREGUNTA N° 8

¿Considera que el uso de actividades lúdicas en clase contribuyen al desarrollo de la creatividad en sus estudiantes?

Tabla 24

Resultado de: Desarrollo de la creatividad en sus estudiantes

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	4	80%
Casi siempre	1	20%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%

TOTAL	5	100%
--------------	---	------

Nota: Elaboración propia

Análisis

Acorde a los resultados expuestos la mayoría de docentes encuestados con un 80% manifestaron que siempre consideran que el uso de actividades lúdicas en clase contribuyen al desarrollo de la creatividad en sus estudiantes y la minoría de docentes con un 20% expresaron que casi siempre contribuyen al desarrollo. Dado que se debe aplicar actividades lúdicas de acuerdo a la edad de los estudiantes para tener un mejor resultado y así motivar a los estudiantes a desarrollar la creatividad en clase.

En correspondencia con Domínguez Chavira (2015) interpreta lo siguiente:

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. (p. 14)

PREGUNTA N° 9

¿Los estudiantes desarrollan habilidades sociales al incluir actividades lúdicas en la clase?

Tabla 25

Resultado de: habilidades sociales al incluir actividades lúdicas

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	4	80%

Casi siempre	1	20%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	5	100%

Nota: Elaboración propia

Análisis

En concordancia con los resultados adquiridos la mayor parte de docentes encuestados con un 80% mencionaron que siempre los estudiantes desarrollan habilidades sociales al incluir actividades lúdicas en la clase y la minoría de docentes con un 20% emitieron que casi siempre desarrollan habilidades sociales. Es un resultado satisfactorio el cual se debe ejecutar en clase para lograr un aprendizaje significativo. Es necesario realizar juegos en clase para que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo sin importar las diferencias de cada uno. De conformidad con Berru Ambulay (2023) expone que “socializando con las personas de su entorno, logran los pequeños auténticas formas de especular, apreciar y proceder ante diferentes escenarios que puedan llegar a presentarse” (p. 1).

CAPÍTULO 4: PROPUESTA ALTERNATIVA

4.1 Título de la propuesta

Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de Tercero de Educación General Básica Elemental

4.2 Introducción

Las actividades lúdicas son parte de la vida de los estudiantes en especial los niños, es decir el juego en cual es parte fundamental actualmente, para una educación integral ya que se obtienen grandes beneficios en todos los aspectos, emocional, social y cognitivo, dado que permite desarrollar de mejor manera a los niños y niñas, al encontrarse en la etapa de la niñez media que comprende entre la edad de los 6 a 11 años, aún se encuentran en formación de su pensamiento y movimientos.

Por lo que, es fundamental poner énfasis al uso de actividades lúdicas al realizar una clase para que los niños se motiven a seguir aprendiendo más e investigar acerca de lo que llama más su atención, el docente debe planificar dichas actividades con anticipación para lograr el objetivo de enseñanza, siempre adaptando a las necesidades de los estudiantes y del tema a tratar para que se pueda entender.

Al jugar permiten un desarrollo físico, social y emocional, es decir se fomenta la interacción entre compañeros, en la que mejoran habilidades como el respeto, la comunicación y la cooperación, también promueven el desarrollo de habilidades motoras gruesas en la cual mejoran la coordinación, equilibrio, control de postura, entre otras.

Los juegos son un recurso metodológico para la enseñanza en la que se despierta el interés y la motivación de los estudiantes y a su vez se divierten. Las actividades lúdicas al ser usadas de

manera inadecuada sin adaptaciones, no permiten un aprendizaje significativo y al tener limitadas horas de Educación Física los estudiantes se encuentran la mayor parte del tiempo en las aulas, lo que causa estrés, sueño y se aburren con facilidad ya que no se encuentran motivados.

Esta propuesta de actividades tiene como finalidad de desarrollar la motricidad gruesa mediante actividades lúdicas que permitan una mejor coordinación, equilibrio, saltos, fuerza, manipulación de objetos, locomoción y postura corporal, en los niños y niñas de tercero de EGB elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla.

Vale la pena destacar que las actividades lúdicas se pueden realizar con materiales reciclados, no es necesario comprar si no se tiene las posibilidades económicas, son de fácil acceso y se pueden variar el juego dependiendo del tema y objetivo que se desea alcanzar, en este caso se va a potenciar habilidades motoras gruesas, las cuales son: caminar, correr, saltar.

4.3 Justificación

La propuesta expuesta permite que los docentes usen las diferentes actividades presentadas para que los niños y niñas de tercero de educación general básica elemental desarrollen la motricidad gruesa mediante actividades lúdicas, debido al insuficiente uso de actividades lúdicas más conocidas como el juego, las cuales ayudan a mejorar la coordinación, equilibrio, control corporal, entre otras.

Dicha propuesta tiene beneficios para un mejor aprendizaje en los estudiantes especialmente en el área de Educación Física, los principales beneficiarios son los estudiantes y en segundo plano se encuentran los docentes e instituciones que pueden usar las actividades para estimular las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de tercero de EGB elemental.

Por tal razón es necesario aplicar actividades direccionadas al uso de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas mediante la lúdica que sirve como estrategia para un mejor aprendizaje, también es utilizado para mantener a los estudiantes motivados en clases, lo que aumenta el interés y la creatividad en la participación de los niños y niñas. Por otro lado, el plan de actividades es importante para crear un ambiente educativo adecuado y lograr los objetivos planteados por los docentes, en la que, los niños se divierten y aprenden mediante el juego, de manera teórica y práctica de acuerdo a los temas que tienen planificados los docentes.

Al estimular la motricidad gruesa permite mejorar la coordinación, equilibrio, velocidad, fuerza y resistencia. Los cuales ayudan en el desarrollo físico y el aprendizaje de los estudiantes.

4.4 Objetivo de la propuesta alternativa

Fortalecer la motricidad gruesa mediante actividades lúdicas propuestas en los niños y niñas de tercero de educación general básica elemental de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”


4.5 Desarrollo de la propuesta alternativa

Título:


Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de Tercero de Educación General Básica Elemental




Actividad N°1:

Tema: Dominio corporal dinámico				
Objetivo general: Estimular la coordinación general				
Nombre de la actividad: “La danza de las cintas”				
Objetivo específico	Destrezas	Actividad	Recursos	Evaluación
Fortalecer la coordinación motriz y la creatividad al realizar figuras con la cinta, enfocándose en sincronizar cada movimiento y mejorar la habilidad de manipular las cintas.	Coordinación general y manipulación de objetos.	<p>Parte inicial: Realizar rápidamente un calentamiento general y específico. Explicación de “la danza de las cintas”.</p> <p>Parte principal: Animar a los niños a mover la cinta al ritmo de la música. Pueden hacer figuras como círculos, arcos. Realizar cambios al modificar el ritmo de la música pueden ser rápidos o lentos, con el fin de acoplar sus movimientos.</p> <p>Parte final: Realizar movimientos sincronizados en parejas.</p>	Cintas largas de colores (una por da niño) Dispositivo para reproducir la música.	Crear una serie de movimientos en grupos en los que pueden intercambiar cintas o cruzarlas. Se evaluará dependiendo de la coordinación de cada grupo.
				


Actividad 2

Tema: Dominio corporal dinámico				
Objetivo general: Fortalecer el equilibrio estático y dinámico				
Nombre de la actividad: “El camino del equilibrio”				
Objetivo específico	Destrezas	Actividad	Recursos	Evaluación
Estimular la habilidad de mantener el equilibrio, mientras se encuentra en movimiento.	Equilibrio estático y dinámico	<p>Parte inicial: Calentamiento general y específico de extremidades. Colocar los conos en forma de zigzag. Marcar el camino de equilibrio con la cinta y agregar obstáculos y dividir en dos grupos de jugadores.</p> <p>Parte principal: A travesar la ruta de manera equilibrada con una pelota pequeña en la mano. Si un jugador cae o toca el suelo debe comenzar el recorrido desde el principio. Después usar los pañuelos en los ojos y realizar el recorrido</p> <p>Parte final: Realizar un segundo laberinto con obstáculos, en que deben realizar saltos, giros. Imitar las posturas de equilibrio estático que realiza la docente.</p>	Conos Cinta adhesiva Pelotas pequeñas Pañuelos.	Competir entre los equipos para realizar pasar el camino en el menor tiempo, gana el primero en acabar la ruta.
				


Actividad 3

Tema: Dominio corporal dinámico				
Objetivo general: Fortalecer el ritmo de movimientos				
Nombre de la actividad: “Competencia de ritmos”				
Objetivo específico	Destrezas	Actividad	Recursos	Evaluación
Estimular la mejora del sentido del ritmo, la atención y la coordinación en medida que los jugadores desarrollan los movimientos en la competencia rítmica.	Ritmo de movimientos	<p>Parte inicial: Calentamiento general del cuerpo, y explicación del juego Dividir a los jugadores en dos equipos, y elegir un líder.</p> <p>Parte principal: El líder escoge una tarjeta y todos los participantes del grupo seguirán el ritmo que se encuentra escrito, mediante, aplausos, silbidos o chasquidos.</p> <p>Parte final: Aumentar la velocidad de la música, para aumentar la dificultad Los equipos hacen intercambio de tarjetas y se adaptan al ritmo</p>	Dispositivo para reproducir música. Tarjetas con diferentes ritmos nacionales.	Los equipos compiten en varias rondas, el equipo que tiene más puntos gana.
				


Actividad 4

Tema: Dominio corporal dinámico				
Objetivo general: Estimular la Coordinación viso- motora				
Nombre de la actividad: "Puntería exacta"				
Objetivo específico	Destrezas	Actividad	Recursos	Evaluación
Fortalecer la coordinación motora y la precisión al realizar los lanzamientos.	Coordinación viso- motora	<p>Parte inicial: Dar la bienvenida y realizar un rápido calentamiento, explicar el juego. Colocar las canastas a distintas distancias en un campo abierto.</p> <p>Parte principal: Lanzar las pelotas hacia el centro las canastas a una distancia corta, para obtener más puntos, cada jugador tiene tres intentos para lanzar las pelotas</p> <p>Parte final: Realizar dos equipos y hacer lanzamientos con una distancia lejana, con el fin de que el objeto llegue hasta el centro de la canasta.</p>	Hula o canasta Pelotas plásticas	Cada niño del grupo debe correr con velocidad hasta donde se encuentran las pelotas y lanzar hasta tocar el centro de la canasta, el equipo que toque más veces el centro de la hula gana.
				


Actividad 5

Tema: Dominio corporal estático				
Objetivo general: Controlar la respiración al realizar actividades				
Nombre de la actividad: “Armonía respiratoria”				
Objetivo específico	Destrezas	Actividad	Recursos	Evaluación
Fortalecer la respiración la conciencia respiratoria y la estabilidad.	Respiración	<p>Parte inicial: Dar la bienvenida y explicación de la actividad a los estudiantes. Colocar a los estudiantes a una distancia que permita desplazarse.</p> <p>Parte principal: El juego se divide en dos estaciones, cuenta con dos fases: de respiración y de equilibrio Los jugadores practican técnicas de respiración consciente: inhalar y exhalar de forma lenta y profunda, durante 5 minutos, realizando respiración abdominal y diafragmática.</p> <p>Parte final: Los jugadores deben mantener una posición estática, como una estar con un pie, que pueda mantener el equilibrio y la respiración.</p>	Césped o esterillas. Temporizador	Cada 2 minutos cambiar de posición, manteniendo una respiración profunda.
				


Actividad 6

Tema: Dominio corporal estático				
Objetivo general: Estimular la técnica de relajación al realizar movimientos				
Nombre de la actividad: “Serenidad estática”				
Objetivo específico	Destrezas	Actividad	Recursos	Evaluación
Fortalecer la relajación y la conciencia de la tensión muscular	Relajación	<p>Parte inicial: Explicar cómo se desarrolla el juego. Llevar a los participantes al área verde de la institución, y colocar en posiciones separadas para comenzar con la actividad.</p> <p>Parte principal: Cada jugador se acuesta en el césped en posición cómoda, que permita relajar cada parte de su cuerpo. Después los jugadores asumen posiciones corporales estáticas pueden ser sentados o acostados.</p> <p>Parte final: Identificar y conscientemente la tensión de los músculos al realizar una posición estática.</p>	Césped o esterillas Dispositivo para reproducir música	Realizar posturas de meditación que fomenten la relajación, puede ser la postura del gato. Reflexionar sobre cómo se sintieron durante la actividad.
				

Actividad 7

Tema: Dominio corporal estático				
Objetivo general: Fortalecer la tonicidad muscular				
Nombre de la actividad: “Estatuas musicales”				
Objetivo específico	Destrezas	Actividad	Recursos	Evaluación
Estimular la tonicidad muscular y la conciencia corporal estática.	Tonicidad	<p>Parte inicial: Dar una breve explicación del juego Preparar la lista de reproducción de ritmos tropicales. Los estudiantes van a separarse dentro del patio para continuar con la actividad.</p> <p>Parte principal: En la primera ronda los participantes deben moverse en el lugar que escogieron, sin realizar desplazamientos, mientras la música suena, al detenerse la música deben quedarse inmóviles. Realizar posturas específicas puede ser como super héroe, como un árbol, entre otras.</p> <p>Parte final: Realizar posturas específicas puede ser como super héroe, como un árbol, entre otras.</p>	Dispositivo para reproducir música Espacio libre	En parejas, cuando la música se detiene deben formar una estatua juntos
				

Actividad 8

Tema: Dominio corporal estático				
Objetivo general: Fortalecer el Autocontrol				
Nombre de la actividad: “Calma Armónica”				
Objetivo específico	Destrezas	Actividad	Recursos	Evaluación
Estimular el auto control y la estabilidad	Autocontrol	<p>Parte inicial: Explicación del juego a los participantes. Pararse con una pierna en el suelo, mantener el equilibrio y la posición estática. Animar a los jugadores a mantener una respiración constante y el control.</p> <p>Parte principal: Segundo agregamos dificultad pararse con una pierna y cerrando los ojos, tercero pararse en una pierna y con las manos en la cintura.</p> <p>Parte final: Finalmente realizar una postura de equilibrio y mover los brazos mientras las piernas se encuentran estáticas.</p> 	Espacio verde	Realizar el juego de simón dice: Se da instrucciones verbales como: Simón dice que levante el brazo izquierdo o que cierre los ojos. El jugador que se mantenga en la posición sin tocar el suelo o caerse, gana puntos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Por medio del presente estudio se fundamentó teóricamente la variable dependiente e independiente, los cuales permitieron conocer la definición, la importancia, la clasificación, las características, entre otros, para un mejor entendimiento y así poder crear actividades orientadas al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.
- Se concluye que los docentes de Educación Física y autoridades consideran que las actividades lúdicas fomentan la autonomía, la responsabilidad, aportan beneficios y generan un mayor interés por el aprendizaje en los estudiantes, por este motivo se creó la propuesta alternativa como una herramienta pedagógica, la cual consta de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad gruesa, para que los docentes apliquen en sus clases.
- Se concluye que los niños y niñas de tercero de educación general básica elemental paralelo “A” y “B” tienen dificultad al mantener el equilibrio en un solo pie, en la coordinación, manipulación de objetos y al ejecutar movimientos con ritmo y fluidez,

Recomendaciones

- Es altamente beneficioso la información revelada por la investigación ya que proporciona una guía precisa sobre las actividades que se pueden implementar en la práctica para así fomentar un aprendizaje satisfactorio de los niños y niñas.
- Se recomienda a los docentes aplicar las actividades de la propuesta alternativa la cual es beneficiosa tanto para los docentes como para los estudiantes ya que todos aprenden y se divierten, obteniendo un ambiente más favorable y mejorando la motricidad gruesa de los niños y niñas.
- Para un aprendizaje más completo y dinámico se pueden realizar actividades que contengan música o juegos rítmicos, que permitan un desarrollo del equilibrio y estabilidad, la coordinación y la manipulación de objetos en los niños y niñas, por último, los docentes pueden diseñar actividades las que deben ser accesibles.

Glosario

- **Holístico:** Briceño y otros (2010) “La holística se refiere a la manera de ver las cosas enteras, en su totalidad, en su conjunto, en su complejidad” (p. 74).
- **Intrínseco:** Caballero Redondo (2017) “Se refiere a la construcción de estructuras de conocimiento que representen los conceptos que contiene el texto sin referirse a conocimiento externo o conocimiento “del mundo” como es” (p. 3).
- **Capacidad:** Indavera & Gastón (2017) “Una habilidad personal para hacer cosas que son valiosas para determinada persona, o ser alguien valioso según sus concepciones y razones” (p. 255).
- **Percepción:** Univesidad de Murcia (2011) “Es la imagen mental que se forma con ayuda de la experiencia y necesidades” (p. 1).
- **Significativo:** Soria Aznar y otros (2006) “Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje” (p. 1).
- **Habilidad:** Gómez (2022) “La habilidad es la capacidad, tanto física como mental, de llevar a cabo una determinada acción frente a una situación dada” (p. 1).
- **Destreza:** Significado (2010) “La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad y haciéndolo de manera correcta” (p 1).
- **Consolidar:** SIGNIFICADO (2010) “Consolidar no es más que darle firmeza, rigidez, durabilidad a algo” (p. 1).
- **Psicomotriz:** UNIR REVISTA (2020) “La psicomotricidad es la técnica que ayuda a niños y bebés a dominar sus movimientos corporales de una forma sana, así como a mejorar su relación y comunicación con los demás” (p. 1).

- **Lateralidad:** Brusasca y otros (2011) “Una manifestación efectora de la dominancia cerebral, tratándose de una función consciente, voluntaria y periférica, que puede ser modificada mediante el entrenamiento” (p. 21).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (01 de 03 de 2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*(82), 199.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Soria Aznar, M., Giménez, I., Fanlo, A. J., & Escanero Marcen, J. F. (26 de 12 de 2006). EL MAPA CONCEPTUAL: UNA NUEVA HERRAMIENTA DE TRABAJO. DISEÑO DE UNA PRÁCTICA PARA FISIOLOGÍA. Zaragoza, España. Obtenido de https://www.unizar.es/ees/innovacion06/COMUNIC_PUBLI/BLOQUE_IV/CAP_IV_5.pdf
- Achavar Valencia, C. C. (30 de 10 de 2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. Chile. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>
- Acosta Navarro, M. E. (2005). Tendencias pedagógicas contemporáneas. La pedagogía tradicional y el enfoque histórico-cultural. Análisis comparativo. *SCiELO*, 42(1). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0034-75072005000100009&script=sci_arttext
- Ambuludi Ubilluz, S. R. (2023). Guía didáctica con actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Inicial II. Quito, Ecuador. Obtenido de [file:///C:/Users/DELL/Downloads/TTQ1056%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/TTQ1056%20(2).pdf)
- Arteaga Restrepo, A. S., Humanez, J. M., & Santana Durango, N. (2015). *QUE TIPO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PERMITEN EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE ESTUDIO EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INEM LORENZO MARÍA LLERAS DEL MUNICIPIO DE MONTERÍA CÓRDOBA*. Obtenido

de QUE TIPO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PERMITEN EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE ESTUDIO EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INEM LORENZO MARÍA LLERAS DEL MUNICIPIO DE MONTERÍA CÓRDOBA:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/139/ArteagaRestrepoAlixSofia.pdf?sequence=2#:~:text=ESTRATEGIA%20LÚDICA%3A%20estrategia%20Lúdica%20es,en%20términos%20de%20conocimientos%2C%20de>

Asamblea Constituyente de Montecristi. (2021). CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. *CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR*. Ecuador.

Obtenido de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Baque Guale, J. V. (2013). “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTA MARÍA DEL FIAT, PARROQUIA MANGLARALTO, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014. La Libertad, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/1051/1/TESIS%20JULIO%20BAQUE.pdf>

Benavides Bailón, J., & Candela Borja, Y. M. (21 de 12 de 2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE

BÁSICA SUPERIOR. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 79.

Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

Benítez Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y*

experiencias educativas(16), 11. Obtenido de

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_

[16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)

Berru Ambulay, M. (2023). Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4

años de una institución educativa - Lambayeque. Chiclayo, Perú. Obtenido de

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru_AM-

[SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Borja, Y. M., & Jeovanny Benavides Bailón. (21 de diciembre de 2020). ACTIVIDADES

LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS. *ReHuSo:*

Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales , pág. 78.

Boza Mendoza, J. G., & Charchabal Pérez, D. (20 de 11 de 2021). Actividades lúdicas para

desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y*

Deporte, 7(2), 61. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0003-4454-2859>

Briceño, J., Cañizales, B., Rivas , Y., Lobo, H., Moreno, E., & Velásquez, I. (2010). La holística

y su articulación con la generación de teorías. *Revista venezolana de educación*, 14(48),

82. <https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35616720008>

- Brusasca, C., Labiano, M., & Portellano Pérez, J. (2011). Lateralidad y variables de personalidad. *REVISTA CHILENA DE NEURO PSICOLOGÍA*, 6(1), 25.
<https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179322533004>
- Caballero Redondo, E. (06 de 2017). UNA REVISIÓN DE LOS MODELOS COMPUTACIONALES DE REPRESENTACIÓN DEL SIGNIFICADO INTRÍNSECO DEL TEXTO PARA SU PROCESAMIENTO AUTOMÁTICO. Madrid, España.
 Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/758-2017-12-23-TFGElisaCaballeroFinal.pdf>
- Campos Hernández, C. L. (01 de 2020). La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar. Bogotá, Colombia. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3387/Campos_Claudia_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (21 de 12 de 2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 86.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (21 de 12 de 2020). Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de ciencias humanísticas y sociales*, 5(3), 86. Obtenido de [file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-ActividadesLudicasEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaj-8270398%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-ActividadesLudicasEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaj-8270398%20(4).pdf)

Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (04 de 12 de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *SCIELO*, 5(3).

<https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (12 de 2020). *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. Obtenido de Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales:

<https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

Código de la Niñez y Adolescencia. (07 de 07 de 2014). Derechos relacionados con el desarrollo. Ecuador.

Coll Morales, F. (01 de 10 de 2020). *Estudio transversal*. Obtenido de Economipedia:

<https://economipedia.com/definiciones/estudio-transversal.html>

Conde Guerra, M. A. (2020). EL BAILE TRADICIONAL COMO METODOLOGÍA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA E.G.B. “SEIS DE JULIO” EN EL AÑO LECTIVO 2019 – 2020. 135. Ibarra, Ecuador.

Obtenido de

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10615/2/05%20FECYT%203688%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Condemaita Bejarano, D. A. (2017). LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS/NIÑAS DE 0-5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE SALUD ESPOCH LIZARZABURU DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2016. 111. Riobamba, Ecuador. Obtenido de

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3543/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0011.pdf>

Condori Nina, M. (06 de 2020). Psicopedagogía crítica para conceptos epistémicos y sociales en investigación universitaria. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 10(20), 20. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.659>

Constitución de la República del Ecuador. (25 de 01 de 2021). Educación. Ecuador. Obtenido de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Cuesta Palacios, A. (2010). INTEGRACION SENSORIAL. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://www.agapasm.com.br/Artigos/Integracion%20sensorial.Pdf>

Domínguez Chavira, C. T. (2015). LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA. Juárez, México. Obtenido de <http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/6638/28-16-109-1-10-20160223.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Duclos, N., Duclos, C., & Mesure, S. (05 de 2017). Control postural: fisiología, Control postural: fisiología, e implicaciones para la readaptación. *EMC - Kinesiterapia - Medicina física*, 38(2), 9. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S1293-2965\(17\)83662-8](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S1293-2965(17)83662-8)

EducaMundo. (2023). *EducaMundo*. Obtenido de LA IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN LOS NIÑOS: <https://educamundo.edu.ec/la-importancia-de-la-motricidad-fina-y-gruesa-en-los-ninos/>

Equipo editorial de Indeed. (30 de 09 de 2022). *Indeed*. Obtenido de Técnicas de investigación de campo: qué son y para qué sirven: <https://mx.indeed.com/orientacion-profesional/desarrollo-profesional/tecnicas-investigacion-campo>

Gallardo López, J. A. (03 de 2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*.

Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf

García García, J. A., López Alvarenga, J. C., Jiménez Ponce, F., Ramírez Tapia, Y., Lino Pérez, L., & Reding Bernal, A. (2014). *Metodología de la investigación bioestadística y bioinformática en ciencias médicas y de la salud, 2e*. México: McGraw-Hill Education.

Obtenido de

[https://accessmedicina.mhmedical.com/content.aspx?bookid=1721§ionid=115929954#:~:text=El%20diseño%20de%20estudios%20transversales,\)%2C%20en%20un%20momento%20dado.](https://accessmedicina.mhmedical.com/content.aspx?bookid=1721§ionid=115929954#:~:text=El%20diseño%20de%20estudios%20transversales,)%2C%20en%20un%20momento%20dado.)

García Narvárez, E. M. (2014). EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR ATAHUALPA, DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL PERIODO 2013-2014. 172. Ibarra, Ecuador. Obtenido de

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4191/1/05%20%20FECYT%202115%20TESIS.pdf>

García, R., Pozo, A., Casa, E., & Anangono, P. (2020). EL ENFOQUE LÚDICO COMO DIDÁCTICA PARA FACILITAR LA COMUNICACIÓN ASERTIVA. *García et al., El enfoque lúdico como didáctica para facilitar la comunicación asertiva*.

<https://doi.org/10.47460/uct.v24i104.360>

Gómez, L. (29 de 05 de 2022). Definición de habilidad. San Pablo, Brasil. Obtenido de

<https://significado.com/habilidad/>

Guelmes Valdés, E. L., & Nieto Almeida, L. E. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque

mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(1). Obtenido de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías

de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4(3), 173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Herrera Alomoto, P. D. (04 de 2015). Los juegos y su incidencia en el desarrollo de la motricidad

gruesa utilizando material del medio dirigido a niños y niñas de primer año de preparatoria de la escuela de educación general básica naciones unidas. 200. Latacunga, Ecuador. Obtenido de <file:///C:/Users/DELL/Downloads/T-UTC-00467.pdf>

Indavera, S., & Gastón, L. (05 de 2017). El enfoque de las capacidades, la capacidad de

búsqueda de información y el autoaprendizaje. *CIENCIA, DOCENCIA Y TECNOLOGÍA*, 265. <https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14551170010>

INTEP. (31 de 01 de 2018). Tipos de Investigación. Obtenido de

https://intep.edu.co/Es/Usuarios/Institucional/CIPS/2018_1/Documentos/INVESTIGACION_NO_EXPERIMENTAL.pdf

- Izurieta-Monar, A. (03 de 02 de 2019). Causas y consecuencias del sedentarismo. *Revista de Ciencias de la Salud*, 1(2), 31. Obtenido de <https://acvenisproh.com/revistas/index.php/masvita/article/view/14/11>
- Jover, G., & Payá Rico, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Revista de pedagogía Bordon*, 65(1), 180. Obtenido de [https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1\(final\).pdf#page=15](https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1(final).pdf#page=15)
- La Defensoría Pública. (2014). CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. Ecuador. Obtenido de https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf
- León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., & Tovar Vera, L. G. (2021). Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 13. Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2861/2872>
- Ley del Deporte, Educación Física y Recreación. (20 de 02 de 2015). De la Educación Física. Ecuador. Obtenido de <https://fetm.ec/wp-content/plugins/wonderplugin-pdf-embed/pdfjs/web/viewer.html?disableopenfile=1&file=https%3A%2F%2Ffetm.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F03%2FLey-del-Deporte-1.pdf>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (25 de 08 de 2015). DE LOS PRINCIPIOS GENERALES. Ecuador. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Loza Vásquez, A. F. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, año 2021 - 2022. Ibarra, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13265/2/PG%201215%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Luceño, A., & González, F. (2015). *Métodos estadísticos para medir, describir y controlar la variabilidad*. España: Universidad Catabria. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=b3d5DAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=método+estadístico+conceptos&ots=IBL3ZouP_I&sig=n9jPoliCfq6sLovT4f0oz5rKkjo#v=onepage&q=método%20estadístico%20conceptos&f=false

Luna, P., & Luarte, C. (2010). *EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS DE EDAD DE*. Obtenido de EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS DE EDAD DE: https://www.researchgate.net/profile/Pablo-Luna-Villouta/publication/357538683_EQUILIBRIO_ESTATICO_Y_DINAMICO_ES_NINOS_Y_NINAS_DE_6_ANOS_DE_EDAD_DE_LAS_ESCUELAS_MUNICIPALES_URBANAS_DE_LA_COMUNA_DE_SANTA_JUANA/links/61d3528fda5d105e551917be/EQUILIBRIO-ESTA

Matos Avala, A. (01 de 03 de 2018). Investigación Bibliográfica: Definición, Tipos, Técnicas. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fs9329b2fc3e54355a.jimcontent.com%2Fdownload%2Fversion%2F1545253266%2Fmodule%2F9548086969%2Fname>

%2FInvestigaci%25C3%25B3n%2520Bibliogr%25C3%25A1fica.pdf&psig=AOvVaw3C
IXD6u2fY5VqWfhpDSabX&ust=171245019442900

Medianero Burga, D. (06 de 2022). DECISIONES METODOLÓGICAS FUNDAMENTALES.

Rev. de la Fac. de Ciencias Económicas de la UNMSM. Obtenido de

https://economia.unmsm.edu.pe/publ/arch_rev-fce/08_Rev_Econ_41_Medianero.pdf

Mendoza Alcívar, Y. Y., & Zambrano Rivera, S. V. (18 de 10 de 2021). Actividades lúdicas para

mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Revista científica*

Dominio de las Ciencias, 7(14). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2023). ACUERDO Nro MINEDUC 2023-00008-A. Quito,

Ecuador.

Ministerio de Educación. (2023). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A. 8.

Ecuador. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/03/MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A.pdf)

[content/uploads/downloads/2023/03/MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/03/MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A.pdf)

Ministerio del Deporte. (2020). REGLAMENTO GENERAL LEY DEL DEPORTE,

EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN.

REGLAMENTO GENERAL LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y

RECREACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN. Ecuador. Obtenido de

<https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/03/14.->

[REGLAMENTO-GENERAL-LEY-DEL-DEPORTE.pdf](https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/03/14.-)

- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el aula - IDEA*, 12. Obtenido de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Navas , S. (2016). Obesidad infantil. Causas, consecuencias y soluciones. *SCIELO*, 39(3). Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1137-66272016000300001&script=sci_arttext
- Navas- Carretero, S. (2016). Obesidad infantil. Causas, consecuencias y soluciones. *SCiELO*, 39(3), s.p. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1137-66272016000300001&script=sci_arttext#bajo
- Oñate-Gonzalez, A. E. (20 de 12 de 2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, pág. 5. Obtenido de <file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-LudicaComoFactorPotenciadorDeLaCreatividadEnLosNin-7390783.pdf>
- Oñate-Gonzalez, A. E. (20 de 12 de 2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(1), 236. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.305>
- Osorio Rivera, V., Pallarès Piquer, M., Chiva Bartoll, Ó., & Capella Peris, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *REVISTA LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.22507/rli.v16n1a2>

Pacheco Montesdeoca, G. (10 de 2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito, Ecuador.

Obtenido de

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56093758/psicomotricidad_nivel_inicial-libre.pdf?1521407234=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDesarrollo_psicomotor.pdf&Expires=1710217492&Signature=GBk9WD~BKtxqA9~JhrMpjANLyWIIDIfGaeTATlIpG3xr5~ljeWp

Palmett Urzola, A. (2020). MÉTODOS INDUCTIVO, DEDUCTIVO Y TEORÍA DE LA PEDAGOGÍA CRÍTICA. *Petroglifos. Revista Crítica Transdisciplinar*, 42. Obtenido de https://petroglifosrevistacritica.org.ve/wp-content/rep/2020_030105.pdf

Pérez Finol, A. E. (30 de 06 de 2021). *Universidad Espiritu Santo*. Obtenido de Universidad Espiritu Santo: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=Jugar%20mejora%20en%20nuestros%20más,juego%2C%20pueden%20sobrellevar%20el%20estrés>.

Putton, G. M., & Cruz, P. S. (2021). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo del conocimiento*, 11. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

Quentasi Sánchez, E. (25 de 03 de 2023). *PSICOMOTRICIDAD GRUESA*. Venezuela.

Obtenido de

<https://guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Psicomotricidad%20gruesa.pdf>

Quinisquin., M. C. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa*. Pasto.

- Redondo Villa, C. (02 de 2011). Coordinación y equilibrio: base para la educación física en primaria. *Revista digital innovación y experiencias educativas*(39), 11. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59747448/CRISTINA_REDONDO_120190615-71208-1e0xmnds-libre.pdf?1560650022=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCOORDINACION_Y_EQUILIBRIO_BASE_PARA_LA.pdf&Expires=1710177828&Signature=g7bTz0cR6C-uh1ba~FkdsGh
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. (01 de 07 de 2017). *Revista EAN*. Obtenido de Revista EAN: <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Romero Rosero, A. V. (2023). PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL COLEGIO ALEMÁN DE QUITO. 106. Ibarra, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13768/2/PG%201385%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Rosa Guillamón, A., García Cantó , E., & Carrillo López, P. J. (2018). LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO PROGRAMA DE DESARROLLO FÍSICO Y MOTOR. *EmásF- Revista digital de Educación Física*(52), 124. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6408944>
- Sánchez, I. (2009). Entrenamiento de la fuerza muscular como coadyuvante en la disminución del riesgo cardiovascular: una revisión sistemática. *Revista colombiana de cardiología*, 16(6), 248. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcca/v16n6/v16n6a3.pdf>

Sarmiento, A., Arrieta, Y., & Escobar, S. (1999). *Las Actividades Lúdicas y su Importancia en el Desarrollo Integral del Niño*. Obtenido de

file:///C:/Users/DELL/Downloads/rastrosrostros,+11%20(2).pdf

Serrano, P. (2019). *La integración sensorial en el desarrollo y aprendizaje infantil*. NACEA S.A.

Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=k-](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=k-ykDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=integración+sensorial+en+niños&ots=v2xF7qTWgY&sig=berkNkiEG1dp3hc0CVKa18YtoZU#v=onepage&q=integración%20sensorial%20en%20niños&f=false)

[ykDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=integración+sensorial+en+niños&ots=v2xF7qT](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=k-ykDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=integración+sensorial+en+niños&ots=v2xF7qTWgY&sig=berkNkiEG1dp3hc0CVKa18YtoZU#v=onepage&q=integración%20sensorial%20en%20niños&f=false)

[WgY&sig=berkNkiEG1dp3hc0CVKa18YtoZU#v=onepage&q=integración%20sensorial](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=k-ykDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=integración+sensorial+en+niños&ots=v2xF7qTWgY&sig=berkNkiEG1dp3hc0CVKa18YtoZU#v=onepage&q=integración%20sensorial%20en%20niños&f=false)

[%20en%20niños&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=k-ykDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=integración+sensorial+en+niños&ots=v2xF7qTWgY&sig=berkNkiEG1dp3hc0CVKa18YtoZU#v=onepage&q=integración%20sensorial%20en%20niños&f=false)

SIGNIFICADO. (09 de 11 de 2010). Definición de consolidar. San Pablo, Brasil. Obtenido de

<https://significado.com/consolidar/>

Significado. (18 de 05 de 2010). Definición de destreza. San Pablo, Brasil. Obtenido de

<https://significado.com/destreza/>

Soto Freire, D. (2011). Las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación viso motriz en

los niños y niñas del primer año de educación básica, de 7 instituciones particulares de la

parroquia Tumbaco de la ciudad de Quito, en el período lectivo 2010-2011. 209. Quito,

Ecuador. Obtenido de

file:///C:/Users/DELL/Downloads/[1library.co]%20las%20actividades%20lúdicas%20en

%20el%20desarrollo%20de%20la%20coordinación%20viso%20motriz%20en%20los%20

niños%20y%20niñas%20de%20prim.pdf

Tamay Uchuari, M. O. (2022). Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños

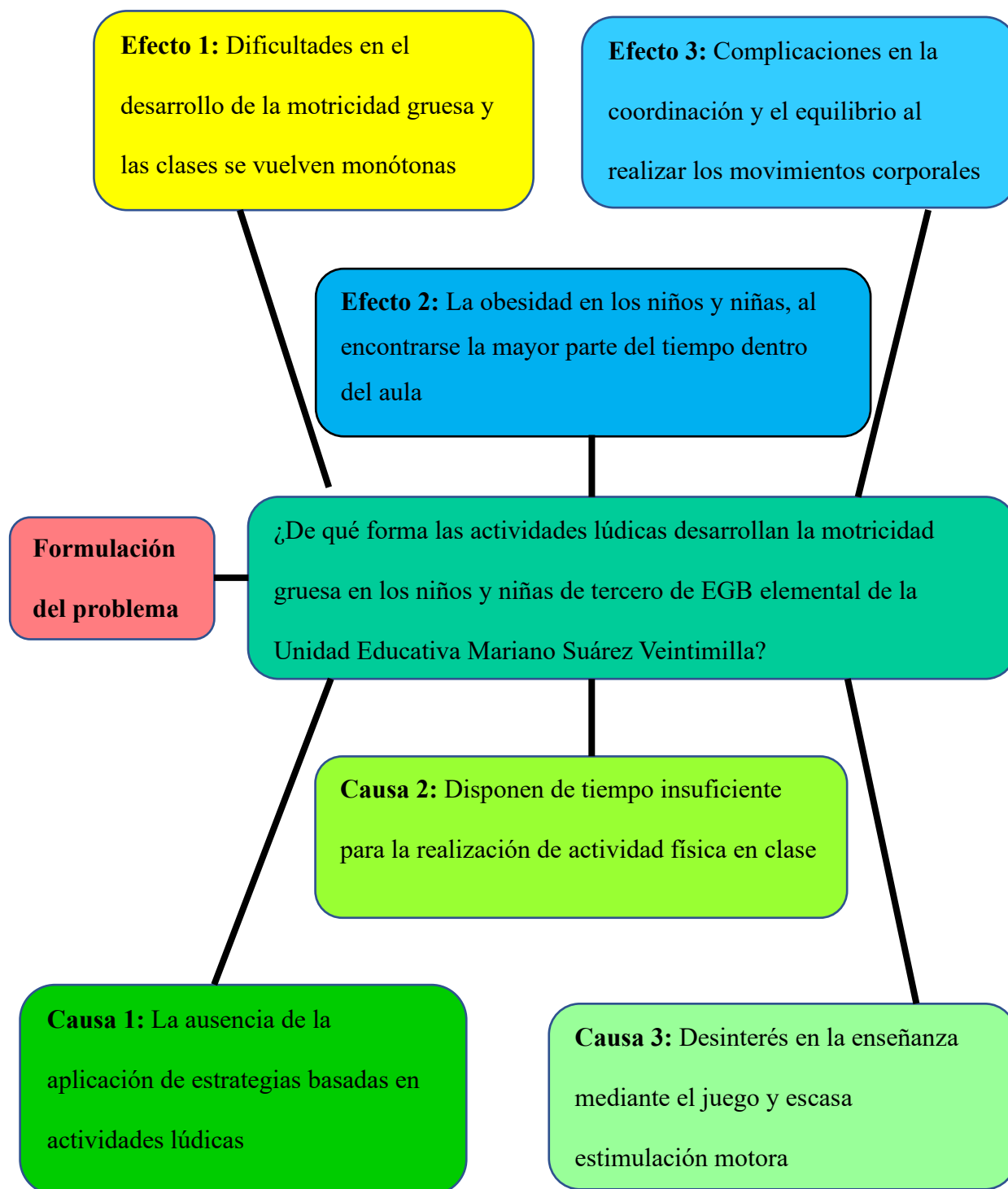
y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio

- Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019 - 2020. Cuenca, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- Teneda Pandi, L. J., & Potosí Farinango, I. G. (2022). Actividades físicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 8 años de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, de la parroquia San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2020 - 2021. Ibarra, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12585/2/05%20FECYT%203985%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Tufinio León, M. (2020). Actividades lúdicas en la educación inicial. Piura, Perú. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2002/TUFINIO%20LEÓN%20c%20MARILIZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNIR REVISTA. (24 de 04 de 2020). Psicomotricidad en la etapa infantil: importancia y cómo estimularla en el aula. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/actividades-psicomotricidad-infantil/>
- Univesidad de Murcia. (31 de 01 de 2011). La percepción. Murcia, España. Obtenido de <https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/percepcion.pdf>
- Ureña Ortín, N. (15 de 11 de 2008). El equilibrio en la educación infantil y primaria. Murcia, España. Obtenido de https://www.um.es/desarrollopsicomotor/Nuria_002_files/003_02.pdf
- Yanci, J., Los Arcos, A., Reina, R., Gil, E., & Grande, I. (2014). La agilidad en alumnos de educación primaria: diferencias por edad y sexo. *Revista internacional de Medicina y*

Ciencias de la Actividad Física y Deporte, 14(53), 35. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/542/54230508002.pdf>

ANEXOS

Anexo N° 1: Árbol de problemas



Anexo N° 2: Matriz de relación

Objetivos diagnósticos	VARIABLES	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Conocer las diferentes actividades lúdicas, mediante la investigación y aplicación de juegos.	Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades lúdicas • Importancia de la lúdica • Características de las actividades lúdicas • Beneficios de las actividades lúdicas • Clasificación de actividades lúdicas 	Encuesta	Docentes del área de Educación Física jornada matutina y autoridades de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”
Desarrollar las habilidades motrices básicas mediante las diferentes actividades realizadas en clase.	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Importancia de la motricidad gruesa • Fases en el desarrollo motor • Características de la motricidad gruesa • Beneficios de la motricidad gruesa 	Ficha de observación	Niños y niñas de tercero de educación básica elemental paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”

		<ul style="list-style-type: none">• Clasificación de la motricidad gruesa		
--	--	---	--	--

Anexo N° 3: Fotografías, evidencia de la aplicación de los instrumentos (ficha de observación y encuesta)





Anexo N° 4: Diseño de la ficha de observación aplicada a niños y niñas de tercero de educación general básica paralelo “A” y “B” .



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FECYT

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

FICHA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA – NIÑOS DE 7 A 8

AÑOS

Asignatura: Educación física

Objetivo: Analizar la motricidad gruesa de los niños y niñas de tercero de educación básica elemental en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”

Indicaciones: Observar la realización de las actividades expuestas y marcar con una “X” en la respuesta correcta.

Actividad: Circuito con obstáculos: comienza caminando en línea recta aproximadamente 5 pasos hacia adelante, continúa manteniendo el equilibrio en un pie durante al menos 5 segundos con cada uno, después salta en un solo pie por encima de los obstáculos, luego realiza 5 saltos con pies juntos en el mismo lugar, lanza y atrapa la pelota en la pared 4 veces, continuamos con un lanzamiento de la pelota al frente, después esquiva los obstáculos en zigzag, luego se sienta, se para y salta 3 veces, finalmente sigue con una carrera con velocidad al ritmo de los aplausos.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA ESTUDIANTES					
Nombre del niño/a: Edad: Fecha de observación: Paralelo: Observador: Gudiño Díaz Alondra Mikaela					
Grado de desarrollo alcanzado: No logrado: 1 Regular: 2 Adecuado: 3 Bueno: 4 Logrado: 5	GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO				OBSERVACIONES
Conductas a observar:	1	2	3	4	5
1. ¿Camina en línea recta sin perder el equilibrio?					
2. ¿El niño puede mantenerse en un pie durante al menos 5 segundos?					
3. ¿Realiza saltos en un solo pie de manera coordinada?					
4. ¿Realiza saltos verticales alcanzando una altura considerable?					

5. ¿Atrapa y lanza una pelota con precisión?						
6. ¿Lanza una pelota a una distancia razonable?						
7. ¿Se mueve con facilidad en diferentes direcciones?						
8. ¿Mantiene una postura adecuada al realizar actividades físicas?						
9. ¿Se para, se sienta y cambia de posición sin dificultad?						
10. ¿Corre con coordinación y velocidad?						
11. ¿Manipula objetos con destreza (cuerdas, aros, pelotas)?						
12. ¿Utiliza la percepción espacial al realizar actividades físicas?						
13. ¿Responde adecuadamente a estímulos externos durante el juego?						
14. ¿Ejecuta movimientos con ritmo y fluidez al						

realizar actividades físicas?						
-------------------------------	--	--	--	--	--	--

Anexo N° 5: Diseño de la encuesta aplicada a los docentes de Educación Física y autoridades de la Institución.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

ENCUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS - AUTORIDADES Y DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA

A: OBJETIVO.

Indagar las actividades lúdicas que los docentes de Educación Física emplean en los niños y niñas de tercero de educación básica elemental en la Unidad Educativa "Mariano Suárez Veintimilla"

B. DATOS GENERALES.

1. Sexo _____ Femenino () _____ Masculino ()

2. Edad _____

C. INDICACIONES.

Marca con una (X) una de las alternativas de cada ítem expuesto a continuación.

D. VARIABLES DE ESTUDIO

1. ¿Aplica actividades lúdicas como parte de su enfoque pedagógico en sus clases?

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

2. ¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas en clase aporta beneficios al proceso de aprendizaje?

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

3. ¿Desarrolla usted actividades que impliquen el fortalecimiento de la fuerza, coordinación y equilibrio en sus clases?

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

4. ¿Ha notado mejoras en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes al incorporar actividades lúdicas en su enseñanza?

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

5. ¿Las actividades lúdicas se adaptan de manera adecuada a las diferentes habilidades de cada estudiante?

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

6. ¿Considera que las actividades lúdicas fomentan la autonomía y la responsabilidad en el desarrollo de los estudiantes?

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

7. ¿Cree usted que las actividades lúdicas generan un mayor interés por el aprendizaje en los estudiantes?

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

8. ¿Considera que el uso de actividades lúdicas en clase contribuyen al desarrollo de la creatividad en sus estudiantes?

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

9. ¿Los estudiantes desarrollan habilidades sociales al incluir actividades lúdicas en la clase?

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca

Anexo N° 6: Oficio de Autorización del Distrito para la aplicación de los dos instrumentos en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



Oficio N° UTN-PAFD-2023-0028-O
Ibarra, 21 de noviembre de 2023

ASUNTO: Autorización

Ingeniera
María Belén Espín
DIRECTORA DISTRITAL 10D01
Presente



De mi consideración:

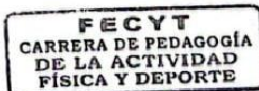
Reciba un atento y cordial saludo de quienes conformamos la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica del Norte y el deseo de éxitos en su función.

Solicito a usted comedidamente, se digne autorizar a la señorita **GUDIÑO DIAZ ALONDRA MIKAELA** con cédula de ciudadanía N° 1751947639, estudiante de Octavo nivel de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte; para que realice la aplicación de Fichas de observación a los estudiantes y Encuesta a los señores docentes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla; en vista que se encuentra realizando un trabajo investigativo con el tema "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO SUÁREZ VEINTIMILLA DE LA CIUDAD DE IBARRA", previo a la obtención del título profesional.

Por la gentil atención, le agradezco.

Atentamente,
"CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO"

PhD. Elmer Meneses S
COORDINADOR CARRERA



EMS/E. Lagos

Anexo N° 7: Certificado de Inglés (Abstract)




UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
EMPRESA PÚBLICA "LA UEMPRENDE E.P."



ABSTRACT

Ludic activities are fundamental in the development of gross motor skills in children, which contribute to a healthy lifestyle and provide fun experiences. This research is important because, during the pre-professional training, there was a scarce use of playful strategies in classes; This research work aimed to determine the relevance of playful activities for the development of gross motor skills in children in the third year of elementary general basic education at the "Mariano Suárez Veintimilla" Educational Unit. The methodology was oriented in a mixed approach, with a non-experimental design; the types of research used were: descriptive, field, transversal, and propositive; the research methods were: Analytical-synthetic, inductive-deductive, and descriptive statistics. Concerning the results in the observation sheet, it was shown that there is difficulty in maintaining balance, coordination, manipulation of objects, rhythms, and fluidity of movements. The survey showed that teachers considered that play activities in class provide benefits for learning, promote autonomy, and responsibility, as well as generate greater interest in learning. It is concluded that there is difficulty in the gross motor skills of the students, and an alternative proposal was created for teachers to apply the activities in their classes.

Keywords: play activities, development, learning, gross motor skills, observation sheet, survey, alternative proposal.


 Reviewed by:
 MSc. Luis Paspugzán Soto
CAPACITADOR-CAI
 April 8, 2024

Anexo N° 8: Certificado de coincidencia Turnitin

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



CERTIFICADO DE COINCIDENCIA TURNITIN

Una vez analizado el tema de Trabajo de integración curricular titulado: **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO SUÁREZ VEINTIMILLA DE LA CIUDAD DE IBARRA"**.

De la señorita Gudiño Díaz Alondra Mikaela de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte se determinó que existe un 5% de similitudes en sus contenidos, lo que está dentro del porcentaje aceptable reglamentario y por lo cual certifico que es procedente y aceptable para continuar con el proceso de titulación.

Ibarra, 9 de abril de 2024

Atentamente,
"CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO"



ALICIA MARISOL
 REYES RIVERA

MSc. Alicia Reyes

Directora



Identificación de reporte de similitud: oid:21463:345751929

NOMBRE DEL TRABAJO

Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educac

AUTOR

Alondra Mikaela Gudiño Díaz

RECuento DE PALABRAS

22712 Words

RECuento DE CARACTERES

131893 Characters

RECuento DE PÁGINAS

132 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.8MB

FECHA DE ENTREGA

Apr 9, 2024 8:12 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 9, 2024 8:14 AM GMT-5

● **5% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

Resumen

Anexo N° 9: Evaluación del director



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educación básica elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra”

Nombre del director: MSc. Alicia Marisol Reyes Rivera

Autor/es: Alondra Mikaela Gudiño Díaz

Carrera: Pedagogía de la Actividad física y deporte

Título a obtenerse: Licenciatura Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Fecha: martes, 9 de abril del 2024

**Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL DE 10 PUNTOS)*

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	(Diez)	


Firma del Director:

Anexo N° 10: Evaluación del asesor



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educación básica elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla de la ciudad de Ibarra”

Nombre del asesor: MSc. Buitrón Jácome Pablo Andrés

Autor/es: Alondra Mikaela Gudiño Díaz

Carrera: Pedagogía de la Actividad física y deporte

Título a obtenerse: Licenciatura Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Fecha: martes, 9 de abril del 2024

**Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL DE 10 PUNTOS)*

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	Ninguno
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	Ninguno
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	Ninguno
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	Ninguno
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final	2	Ninguno
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Diez	

Firma del Asesor: