



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
ESTUDIANTES DEL 6TO Y 7MO AÑO DE E.G.B DE LA U.E INTERCULTURAL
BILINGÜE MISIÓN ANDINA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la
Actividad Física y Deporte.

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

Autor:

Bryan Stiven Yanchaliquin Catucuago

Director:

MSc. Zoila Esther Realpe Zambrano

Ibarra - Ecuador – 2025

Dedicatoria

Este trabajo de investigación lo dedico con toda mi gratitud y cariño a Dios, por ser mi guía constante y darme la resiliencia necesaria para culminar esta etapa muy importante en mi vida.

A mis padres, Jorge Yanchaliquin y Rosa Catucuago, por ser el pilar fundamental e inquebrantable en mi camino. Gracias por sus consejos, su amor incondicional y su apoyo inagotable durante toda mi formación. Gracias por creer y confiar en mí, incluso en los momentos en los que yo mismo dudaba, sus palabras de aliento y su presencia en cada paso han sido esenciales para llegar hasta aquí.

A mis hermanos, Diana y Anderson, por ser el ejemplo y compañía en los momentos difíciles. Su cariño y comprensión hicieron que este proceso fuera más llevadero.

A mis amigos y compañeros, en especial a Ricardo y Paul, quienes compartieron conmigo este camino universitario, gracias por ser cómplices de experiencias inolvidables, por las palabras de ánimo y el apoyo mutuo que nos permitió avanzar juntos. Y a mis amigas A, K, A, quienes en tan poco tiempo demostraron ser personas y amigas excepcionales. Todos ustedes, que me escucharon, me motivaron y me brindaron su apoyo sincero, han sido una parte importante de este logro.

Esta tesis es fruto del sacrificio, el amor, la perseverancia y los valores que me han inculcado desde siempre. Me siento feliz y agradecido, porque sin ustedes, nada de esto habría sido posible.

Bryan

Agradecimiento

Primeramente, quiero agradecerme a mí mismo por haber alcanzado uno de mis objetivos, a pesar de las dificultades que surgieron en el camino, me siento profundamente orgulloso de haber culminado este proyecto de investigación, por no rendirme y seguir adelante a pesar de todo.

Extiendo mis agradecimientos a mi asesora y director de tesis, por su guía, paciencia y compromiso durante todo el proceso. Sus observaciones y aportes fueron fundamentales para enriquecer este proyecto. También agradezco a todos mis profesores, quienes no solo me compartieron sus conocimientos, sino también fueron guías e inspiración para seguir esforzándome y aspirar a más.

A la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina, gracias por abrirme las puertas y permitirme desarrollar esta investigación. A los docentes y estudiantes que participaron, les agradezco sinceramente por su colaboración, tiempo y disposición.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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:	1726579822		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Yanchaliquin Catucuago Bryan Stiven		
DIRECCIÓN:	Pedro Moncayo		
EMAIL:	yanchaliquinb@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	-----	TELÉFONO MÓVIL:	0985128125

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del 6TO y 7MO año de E.G.B de la U.E Intercultural Bilingüe Misión Andina
AUTOR (ES):	Yanchaliquin Catucuago Bryan Stiven
FECHA: DD/MM/AAAA	27/05/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Zoila Esther Realpe Zambrano MSc. Garrido Rocha Oscar Vladimir

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 27 días del mes de 05 del 2025

EL AUTOR:

.....

Yanchaliquin Catucuago Bryan Stiven

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 27 de Mayo de 2025

MSc. Realpe Zambrano Zoila Esther

DIRECTOR 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 Unidad Académica de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'R. Zambrano', is written over a horizontal dotted line. The signature is stylized and somewhat cursive.

MSc. Realpe Zambrano Zoila Esther

C.C.: 1001776473

Resumen

La Educación Física, cuando se enseña mediante actividades lúdicas, se convierte en un pilar fundamental en la educación, ya que fomenta la practica activa del movimiento corporal, concediendo que el estudiante no solo aprenda, sino, que también salga de su zona de confort y disfrute su aprendizaje. En este contexto, el objetivo de esta investigación es estudiar el impacto de las actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7mo de básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina. La investigación tiene un enfoque mixto, de tipo no experimental, con un alcance descriptivo. La población estudiada estuvo conformada por 58 estudiantes pertenecientes a los cursos mencionados, a los cuales se les aplicó una ficha de observación con diferentes escalas de valoración. Asimismo, se realizó una entrevista con preguntas abiertas dirigidas a tres profesores, 2 de Educación Básica y una de Educación Física. Los resultados reflejan que los docentes de Educación Básica, al no estar especializados en el área, presentan limitaciones para impartir clases de Educación Física que favorezca el desarrollo de la motricidad gruesa y en muchos casos desconocen la importancia que tienen las actividades lúdicas para este fin. Por el contrario, el docente de Educación Física muestra un claro dominio del área. Por otro lado, en los estudiantes, se evidenciaron dificultades al momento de ejecutar juegos y dinámicas lúdicas orientadas a mejorar la motricidad gruesa. Ante esta realidad, se recomienda la elaboración de una guía didáctica, que incluya actividades lúdicas, tanto individuales como grupales, con el propósito de facilitar a los docentes estrategias prácticas que favorezcan el aprendizaje y el desarrollo motor.

Palabras clave: Educación Fisca, estudiantes de 6to y 7mo año de básica, motricidad gruesa, Actividades lúdicas, juegos.

Abstract

Physical Education, when taught through play-based activities, becomes a fundamental pillar in education, as it promotes the active practice of bodily movement, allowing the student not only to learn but also to step out of their comfort zone and enjoy the learning process. In this context, the objective of this research is to study the impact of play-based activities on improving gross motor skills in 6th and 7th grade students at Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina. The research has a mixed-methods approach, is non-experimental in nature, and has a descriptive scope. The study population consisted of 58 students from the aforementioned grades, to whom an observation sheet with various evaluation scales was applied. Additionally, an interview with open-ended questions was conducted with three teachers—two from Basic Education and one from Physical Education. The results show that Basic Education teachers, not being specialized in the area, face limitations in delivering Physical Education classes that support the development of gross motor skills and, in many cases, are unaware of the importance of play-based activities for this purpose. In contrast, the Physical Education teacher demonstrates a clear command of the subject. On the other hand, among the students, difficulties were observed when performing games and play-based dynamics aimed at improving gross motor skills. In light of this situation, it is recommended to develop a didactic guide that includes both individual and group play-based activities, with the purpose of providing teachers with practical strategies that support learning and motor development.

Keywords: Physical Education, 6th and 7th grade students, gross motor skills, play-based activities, games.

Tabla de Contenido

Resumen	6
Introducción	1
Motivaciones la Investigación:	1
Descripción del Problema.....	2
Delimitación del Problema	3
Formulación del Problema.....	3
Justificación	3
Antecedentes.....	5
Objetivos.....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos:	8
Preguntas de Investigación	8
Capítulo 1. Marco Teórico.....	9
1.1 Las Actividades Lúdicas.....	9
1.1.2 Definición de Actividades Lúdicas.....	9
1.1.2 Importancia de las Actividades Lúdicas en la Educación	9
1.1.3 Tipos de Actividades Lúdicas	10
1.1.4 Características de las Actividades Lúdicas.....	11
1.1.5 Las Actividades Lúdicas en el Desarrollo Motor	12
1.1.6 Factores que Influyen en las Actividades Lúdicas	13
1.1.7. El Juego como Actividad Lúdica	14
1.1.8. La Importancia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo Físico, Social y Cognitivo	14
Dentro de las actividades lúdicas existen distintos aspectos que tienen como finalidad ser mejorados, ya que desarrollarlos y fortalecerlos permitirán que nuestros estudiantes progresen, se adapten y, en el futuro, mantengan un buen desenvolvimiento en su vida cotidiana, por ello es fundamental tener en cuenta estos aspectos y trabajar con compromiso.....	14
1.2 La Motricidad Gruesa.....	16
1.2.1 Definición de Motricidad Gruesa	16

1.2.2	Importancia de la Motricidad Gruesa en la Infancia	17
1.2.3	Beneficios de una Buena Motricidad.....	18
	El desarrollo de la motricidad gruesa conlleva una serie de beneficios que impacta directamente en los niños desde edades tempranas, estos benéficos no solo fortalecen habilidades físicas, sino también sociales, cognitivas, y emocionales, aspectos que son primordiales dentro de la educación infantil. De esta manera:.....	18
1.2.4	Habilidades de la Motricidad Gruesa que se Desarrollan de Actividades Lúdicas	20
1.2.5	Actividades Específicas para Mejorar la Motricidad Gruesa	21
	Capítulo 2: Materiales y Métodos	22
2.1.	Tipos de Investigación.....	22
2.1.1.	Enfoque de Investigación	22
2.1.2.	Alcance de la Investigación.....	22
2.1.3	Diseño de Investigación.....	22
2.1.4	Métodos de Investigación.....	23
2.2	Técnicas e Instrumentos de Investigación	24
	Podemos llamarla la forma de recolectar datos a través de la recopilación de información lo cual nos permite obtener una visión clara y detallada del tema que estamos abordando:	24
2.2.1	La Entrevista.....	24
2.2.2	Ficha de Observación	24
2.3	Matriz de Operacionalización de Variables.....	25
2.4	Participantes.....	26
2.5	Procedimiento y Plan de Análisis de Datos.....	27
	Capítulo 3. Resultados y Discusión	29
3.1	Análisis e Interpretación de la Entrevista Dirigida al Docente de Educación Física y a un Profesor e Sexto, Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina.....	29
1.-	¿Según su criterio qué son las actividades lúdicas?	29
2.-	¿Qué importancia tienen las actividades lúdicas en la formación de los estudiantes?.....	29

3-. ¿Defina con sus propias palabras lo que es la motricidad gruesa?.....	30
4-. ¿Qué tipo de actividades lúdicas considera más efectivas para la participación de los estudiantes de 6° y 7° año durante las clases de Educación Física?	31
5-. ¿Cómo ha observado las clases de Educación Física y la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje y en el desarrollo motriz grueso de los estudiantes?.....	31
6-. ¿Estaría de acuerdo en poner en práctica una propuesta sobre una guía didáctica de actividades lúdicas de Educación Física en los niños de 6to y 7mo?	32
7.- ¿Podría sugerir algunas actividades que considera sean necesarias dentro de la guía didáctica?	33
3.2 4. <i>Análisis e Interpretación de la Ficha de observación Aplicada en los Estudiantes de 6to y 7mo año de Educación General Básica “Misión Andina”</i>	34
Capítulo 4. Propuesta	42
Título de la Propuesta	42
Introducción	42
Beneficiarios Directo	43
Beneficiarios Indirectos	43
Objetivo General.....	43
Objetivo Específico	43
Desarrollo de la Propuesta	43
Conclusiones	75
Recomendaciones	76
Glosario de Términos	77
Referencia	78
Anexos	83
Anexos 1. Autorización.	83
Anexo 2. Validación de la Entrevista	84
Anexo 3. Validación de la Ficha de Observación	86
Anexo 4. Instrumento de Investigación “Entrevista”	88
Anexo 5. Fotografías	91

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1	34
Ilustración 2	35
Ilustración 3	36
Ilustración 4	37
Ilustración 5	38
Ilustración 6	39
Ilustración 7	40
Ilustración 8	41
Ilustración 9: Equilibrio estático	91
Ilustración 10: Saltos con obstáculos	91
Ilustración 11: Lanzamiento y recepción	91
Ilustración 12: Saltos laterales	91

Introducción

Motivaciones la Investigación:

Las actividades lúdicas conjuntamente con la motricidad gruesa cumplen un papel fundamental en el desarrollo y aprendizaje del estudiante, la motricidad gruesa permite en el estudiante realizar movimientos amplios, coordinados que son importantes en su proceso de desarrollo, social, físico etc. En el transcurso de la vida escolar el potenciar estas habilidades no únicamente ayudaran al estudiante en el proceso académico, sino que ampliara la práctica física y deportiva. En este escenario las actividades lúdicas se presentan como un recurso o una herramienta pedagógica para promover el aprendizaje y el desarrollo óptimo de los estudiantes den el campo de la Educación Física.

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Misión Andina” se topan con varios retos que van enfocados en el desarrollo de la motricidad gruesa, como es común, la falta de recursos específicos para una correcta ejecución de las actividades, las planificaciones que no tienen un objetivo correcto e innovador en el contexto educativo. Por esta razón el motivo de la investigación es la necesidad de implementar estrategias de aprendizaje como son los juegos que además de generar un aprendizaje, va motivar al estudiante a participar y a fortalecer sus habilidades motrices.

Según Venegas y otros (2021), nos manifiesta que las actividades lúdicas tienen como objetivo fomentar la creatividad en los estudiantes, permitiéndoles desarrollar el trabajo en equipo, la resolución de problemas cotidianos, logrando incrementar su capacidad de razonamiento lógico y la diversión al momento de realizar las actividades.

El motivo del presente estudio en encuentra basado también en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en el estudio, ya que, en la actualidad, el sedentarismo en el estudio es notorio, hoy por hoy la tecnología es una dependencia y una necesidad que ha afectado al estudiante en todos los aspectos, ya que no ponen como prioridad realizar actividades físicas y si lo realizan no tienen el entusiasmo necesario para realizar y cumplir con la actividad.

Este trabajo de investigación también corresponde a abordar la importancia de practicar la Educación Física, ya que contribuye al fortalecimiento y la formación integral del

estudiante, al proponer actividades lúdicas en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina, se está priorizando no solo trabajar en el desarrollo motor del estudiante, sino enriquecer las estrategias pedagógicas docentes en el área de Educación Física, brindando recursos para fomentar un aprendizaje significativo.

Descripción del Problema

Dentro de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina se presentan problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que es un factor que impide un correcto desempeño físico, social y académico del estudiante. Para Mocha y otros (2018), “La motricidad gruesa es la capacidad y habilidad que posee el cuerpo para ejecutar diversos movimientos” (p.2). Es importante mantener un desarrollo motriz correcto para llevar una vida placentera día a día y más aún importante, ir la ejecutando desde muy temprana edad.

Una de las principales causas que enfrenta esta problemática es la carencia de capacitaciones dirigidas a los docentes de Educación Física, lo que hace que haya una limitación de conocimientos y habilidades que puede implementar el docente hacia el estudiante y aplicarlas en la clase. A esto se añade que, en la unidad educativa no existe profesores especializados que cubran la materia en los cursos inferiores, por ende, sería esencial proporcionar capacitaciones también a ellos. Por la necesidad de mejorar y brindar un aprendizaje óptimo al estudiante, aparece como efecto la implementación de talleres que estarían enfocados en reforzar y actualizar la información que les permitirá crear y aplicar actividades lúdicas más efectivas, adaptadas al contexto y a las necesidades de los estudiantes, además garantizará una enseñanza innovadora y significativa.

La falta de implementación de Actividades lúdicas es una barrera que se puede evidenciar en las instituciones educativas, lo que causa un problema, ya que estas son esenciales en el desarrollo de la motricidad gruesa, se debe al desconocimiento de la importancia que tiene al aplicarse en la clase. El efecto es la realización de planificaciones bien estructuradas, por ende, las mismas deben de estar diseñadas acorde a las necesidades del estudiante, en tal caso al fortalecimiento de las cualidades motrices, una excelente planificación nos garantiza orden, interés y sobre todo ayudara al crecimiento integral del alumno.

La falta de recursos materiales adecuados y específicos para cumplir con las actividades lúdicas es una barrera que hace que se dificulte el desarrollo de la clase, sin lo necesario limita al docente a realizar planificaciones y efectuar el trabajo tal y como lo desee. Ante esto se produce un efecto, la necesidad de un manejo óptimo de los recursos alternativos disponibles, impide que el docente se vuelva más creativo e innovador, por ejemplo, creando implementos con elementos reciclables, mediante el entorno en el que se encuentre, se puede crear espacios que se puedan aprovechar, esto no solo va a resolver la escasez, sino que fomentara en el estudiante la creación de material alternativo.

Delimitación del Problema

Unidad de observación

- Estudiante de investigación UTN
- Docente
- Estudiantes

Delimitación Espacial: El trabajo de investigación de lo ejecutara en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Misión Andina”, con el docente de Educación Física, los docentes y estudiantes del 6to y 7mo año de E.G.B.

Delimitación Temporal: La investigación se realizará dentro del periodo lectivo 2024-2025.

Formulación del Problema

Después de analizar la problemática, se plantea la siguiente pregunta ¿Qué actividades lúdicas se pueden aplicar en las clases de Educación Física para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7mo año de EGB de la UE Intercultural Bilingüe “Misión Andina”?

Justificación

La investigación es realizada por el motivo que se ha visualizado una carencia en el correcto desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7mo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Misión Andina” lo que puede llevar a tener dificultades no solamente en su desempeño físico, sino que afectara en el aprendizaje

escolar, de esta manera las actividades lúdicas cumplen un papel fundamental contemplando como estrategias innovadoras y motivadoras que ayudan a afrontar la necesidad.

Lo importante de esta investigación es que se va a determinar el interés de tener un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa ya que nos va a servir para un correcto progreso físico, cognitivo y emocional del estudiante. Se puede decir que al aplicar actividades lúdicas en las clases de Educación Física estamos implementando estrategias de aprendizaje que contribuirán a mejorar la calidad educativa.

Según Buenaño (2023), afirma que las actividades lúdicas cumplen con una serie de beneficios entre ellas están el desarrollo del pensamiento, mejor retención del conocimiento adquirido en la clase, así mismo se desarrolla la creatividad, el juego aumenta el interés, la predisposición a participar y no puede faltar la motivación que es un aspecto de gran importancia al igual que las demás habilidades.

Por ende, el aporte de este trabajo de investigación es determinar las actividades lúdicas que están diseñadas para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes, aplicándolo en la institución educativa, por medio de eso se contribuye al docente con herramientas pedagógicas para obtener una clase excelente. De esta manera se genera una ayuda sumamente grande al dar a conocer los aspectos positivos que tienen el desarrollar juegos lúdicos para el desarrollo óptimo del estudiante día a día y que le servirá en su desenvolvimiento dentro de la sociedad.

En esta investigación los beneficiarios directos serán los estudiantes de 6to y 7mo de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina los cuales obtendrán mejores resultados en el desenvolvimiento motriz grueso, de manera indirecta están beneficiados los docentes ya que se ayudará a dar a conocer estrategias más efectivas que se pueden implementar al momento de dar la clase, así como los padres de familia que verán el desarrollo de sus hijos.

Dentro de la utilidad teórica, nos ayuda a ampliar nuestro conocimiento de estudio sobre los beneficios y la relación que tiene las actividades lúdicas con el desarrollo de la motricidad gruesa. En cambio, con la práctica nos ayudara como guía para mejorar las habilidades ya

planteadas, además a la obtención de resultados favorables, así mismo ayudando al aprendizaje significativo del estudiante.

Metodológicamente esta investigación está basada en dar a conocer el desarrollo de la motricidad gruesa a través de las actividades lúdicas, toda la información recopilada podrá ser utilizada o aplicada en diferentes contextos educativos, ya que el objetivo es aportar con ideas que den un beneficio a la sociedad educativa.

Dentro de este proyecto podemos encontrar diversos investigadores de donde se pudo recopilar la información, por ende, se puede manifestar que “La investigación se basa en normativas nacionales, como la ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que impulsa una enseñanza inclusiva y de calidad, en los lineamientos curriculares que destacan el desarrollo motriz en los niveles básicos de formación” (Ecuador, 2011).

Según León (2020), manifiesta que los cambios drásticos en el ámbito social en la actualidad han puesto grandes desafíos, para dar el sentido al aprendizaje en la educación, donde cada vez es muy común, el dar un resultado positivo, en gran parte del logro de competencias, por eso es primordial trabajar de excelente manera, con planificaciones estructuradas y por supuesto con una correcta aplicación de los procesos pedagógicos que requiere el estudiante.

Dentro la institución ve una investigación que servirá de mucho para evaluar el trabajo de los docentes y valorar la evolución de sus estudiantes, ya que ayudará para poner en práctica toda la información recopilada, además de generar ayuda pedagógica a la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina.

Antecedentes

El trabajo para el desarrollo de la motricidad gruesa sin duda es un factor fundamental en el proceso de crecimiento del estudiante por ende es significativo el correcto desenvolvimiento de los docentes de Educación Física. Enseñar mediante actividades lúdicas tiene un papel esencial en el mejoramiento de la capacidad motora de los estudiantes, teniendo muchos beneficios para ejecutar los movimientos básicos y coordinados.

Con respecto al tema de investigación planteado se logró recabar información interesante, de acuerdo a la información los cuales fueron analizados por autores con más conocimiento he historial muy relevante que guiara en este proyecto.

Según lo señala Pastor & Tesen (2019), En su siguiente investigación cuyo objetivo es dar a conocer la influencia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, la misma que se sustenta en la teoría estructuralista de Jean Piaget, teniendo como tema principal el juego en preescolar, este proyecto tiene un diseño pre-experimental: con pre y pots test, con el cual se trabajó con una muestra de un número pequeño de participantes, los resultados obtenidos y la prueba de hipótesis empleada permiten afirmar la conclusión, por medio del taller empleado sobre las actividades lúdicas se incrementó las habilidades motrices.

En la investigación se afirma que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa, ya que permiten a los niños aprender de manera natural, adaptándose a diversas situaciones del ambiente, al momento de realizar movimientos se genera en el estudiante distintas habilidades que ayudaran en el transcurso de la su vida.

Según Campaña (2020), en su investigación presenta un estudio sobre la identificación de estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños de la primera infancia. El objetivo general es determinar los principales movimientos lúdicos para reforzar estas habilidades, enfocadas en el equilibrio de menores de cuatro años, la metodología planteada se orienta con los principios de este proyecto de acción, dentro de un enfoque cualitativo aplicado a una población de 22 estudiantes con edades entre 3 y 4 años. Los resultados que se esperan con la aplicación de juegos para el aprendizaje, se logró un mejor resultado, se ve que se trabaja en mejorar la problemática que atraviesan, por ende, se afirma que al trabajar en correspondencia a las necesidades son fundamentales porque se inculca que aprendan de forma natural.

A través del juego los niños no solo disfrutan y se divierten, sino que también se fortalecen a sí mismo, desarrollando habilidades sociales y estimulan su creatividad, es una forma de aprendizaje que involucra lo que es la mente y cuerpo, ayudando a mejorar la motricidad y concentración.

En la investigación de Gudiño (2024), se ha evidenciado mediante las practicas pre profesionales, el escaso uso de estrategias lúdicas en la clase, el objetivo planteado es determinar la relevancia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tercero de educación general básicas elemental de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, la metodología que fue implementada, tuvo una orientación a un enfoque mixto, con un diseño no experimental y los tipos de la investigación empleadas fueron el descriptivo, de campo, transversal, bibliográfica y propositiva, los métodos utilizados es el analítico, sintético, inductivo, deductivo y estadístico descriptivo, con respecto a los resultados en la ficha de observación se demostró que existen dificultades en mantener el equilibrio, en la coordinación, en la manipulación de objetos, en las ritmos y la fluidez en los movimientos planteados y por último en la encuesta se evidencio que los docentes consideran que el juego lúdico tiene un alto porcentaje de efectividad al momento de aplicarlo.

En los últimos años, el juego ha sido descuidado tanto en los hogares como en las instituciones educativas a pesar de que contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocionales del estudiante, es decir a su propio beneficio. Por tal motivo, el estudio se refiere a la recopilación de información sobre la influencia en el aprendizaje de los estudiantes. Así mismo se presentan los resultados y las conclusiones que nos arrojan que esta actividad es una herramienta que facilita el aprendizaje y es esencial para el progreso del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de los problemas.

Objetivos

Objetivo General

Determinar qué actividades lúdicas ayudan a mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del 6TO y 7MO año de E.G.B. de la U.E Intercultural Bilingüe Misión Andina.

Objetivos Específicos:

- Identificar el tipo de actividades lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7mo año de E.G.B de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina.
- Evaluar la motricidad gruesa mediante la aplicación de actividades lúdicas a los estudiantes de 6to y 7mo año de E.G.B de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Misión Andina".
- Elaborar una guía de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de 6to y 7mo año de E.G.B de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Misión Andina"

Preguntas de Investigación

¿Qué tipo de actividades lúdicas utilizan los docentes para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7mo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Misión Andina"?

¿Cómo se evidencia el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7mo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Misión Andina" a través de la aplicación de actividades lúdicas?

¿Qué actividades debe incluir en una guía didáctica para potenciar la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7mo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Misión Andina"?

Capítulo 1. Marco Teórico

1.1 Las Actividades Lúdicas

1.1.2 Definición de Actividades Lúdicas

Según Candela & Benavides (2020), manifiesta que “La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo” (p.2).

Podemos decir que las actividades lúdicas son acciones en donde se llevan a cabo actividades como juegos recreativos, juegos tradicionales netamente enfocados en el entrenamiento y motivando al aprendizaje de manera divertida e interactiva de los que los practican, estas actividades están direccionadas también al aprendizaje y al desarrollo de los estudiantes, ya que permite el mejoramiento de las habilidades sociales, cognitivas y emocionales de los estudiantes.

Según Loza (2022), las actividades lúdicas o juegos lúdicos son importantes ya que, por medio de estas actividades, vamos a fomentar la expresión de los pensamientos y emociones de los estudiantes, que en veces no son fácilmente expresadas, al jugar vamos a fomentar la interacción y el trabajo en grupo, minimizando la exclusión y evitando experiencias negativas, por ende, las estrategias lúdicas son el motivante para la integración de actividades educativas, sociales y hasta culturales. Lo que en la actualidad se quiere en las instituciones educativas es una educación innovadora, implementando estrategias lúdicas como es enseñar por medio de las actividades lúdicas que sirvan al estudiante en el futuro.

Las actividades lúdicas nos ayudan como herramientas que se pueden emplear en el aula de clase, específicamente hablando de las clases de Educación Física, ya que el juego promueve la motivación y la interacción del estudiante. El hecho de ser una clase práctica hace que este tipo de actividades sea una estrategia de aprendizaje efectiva y muy importante que deben de ser empelados por los docentes de Educación Física, para brindar una clase más significativo interesante.

1.1.2 Importancia de las Actividades Lúdicas en la Educación

Las actividades lúdicas no solo benefician el aspecto físico, sino que también aportan importantes ventajas cognitivas para la vida diaria, como el trabajo en equipo. A través de

la interacción, los participantes pueden aprender a resolver problemas juntos. Sin embargo, la participación es un aspecto que muchos docentes pasan por alto, a pesar de ser fundamental en el desarrollo de la clase. Además, el respeto por las opiniones y acciones de los demás es clave, lo que implica acatar turnos, levantar la mano para intervenir y valorar las exposiciones de los compañeros (Candela & Benavides, 2020).

Las actividades lúdicas contribuyen en gran parte a la educación, especialmente en edades tempranas ya que al realizar juegos lúdicos generamos en ellos un aprendizaje significativo, además de cumplir un papel esencial en el desarrollo motor del estudiante, se va a crear aspectos valiosos en el niño y que servirán para su vida cotidiana, como por ejemplo los aspectos básicos, la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo.

Los autores Venegas y otros (2021), menciona que los juegos son importantes para que los estudiantes puedan integrarse, sin dejar de lado el aporte individual que cada uno debe tener a la hora de participar en las actividades planificadas en la clase, se considera una parte fundamental en el trabajo, ya que por medio de esto se va a fortalecer la creatividad y la imaginación, además el desarrollo intelectual del estudiante y aportar al crecimiento físico de ellos.

Retomando lo que mencionan los autores sobre el aprendizaje a través del juego, podemos afirmar que este tipo de estrategias se ha implementado a lo largo del tiempo y ha evolucionado con los años. Dentro de la práctica docente, el juego ha sido y sigue siendo un recurso esencial. Sin embargo, en algunas instituciones, las deficiencias pueden estar relacionadas con la falta de formación profesional de los docentes o con una aplicación inadecuada de la metodología, ambos aspectos fundamentales para la educación y el desarrollo en el aula.

1.1.3 Tipos de Actividades Lúdicas

Dentro de las actividades lúdicas están los juegos que se han utilizado como estrategias pedagógicas en la educación, ya que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades que les serán útiles a lo largo de su vida para enfrentar diversos desafíos. Además, la variedad de juegos ofrece distintas dinámicas, haciendo que las actividades sean más interactivas e interesantes dentro del aula (Candela & Benavides, 2020).

Las actividades lúdicas ofrecen una forma dinámica de aprender, y en la clase de Educación Física existen diversas opciones que facilitan su implementación, fomentando el desarrollo y cumplimiento de los objetivos propuestos. Los juegos de movimiento contribuyen al mejoramiento de las habilidades motrices básicas en los estudiantes, siendo fundamentales para mejorar la coordinación y el control corporal. En última instancia, esto es precisamente lo que se busca en la Educación Física que cada estudiante progrese y mejore día a día.

Otras actividades más influyentes en el aprendizaje y desarrollo del estudiante son los juegos de destrezas, el cual comprende en utilizar la capacidad mental, como es la concentración, la paciencia etcétera. Sin duda las actividades en la clase de Educación Física son necesarias ya el objetivo es hacer que ellos desarrollen las habilidades que son básicas para el bienestar y el progreso del mismo.

Por ultimo Candela & Benavides (2020), Menciona que los juegos en equipo fomentan la colaboración y la socialización entre los participantes. En el aula, es común encontrar diversos grupos, y este tipo de actividades ayuda a fortalecer la integración del curso. Se podría decir que la clase de Educación Física contribuye a la unión entre los estudiantes, ya que promueve el trabajo en conjunto, especialmente a través de juegos atractivos y dinámicos para ellos.

1.1.4 Características de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas según Candela & Benavides (2020), no solo proporcionan el desarrollo de las habilidades, sino también despierta el sentido del humor y fortalecen la atención en los niños, se genera atención y motivación al realizar estas actividades que enriquecen el aprendizaje. Las dinámicas que el docente planifica para la clase, se convierte así en una valiosa herramienta pedagógica, ayudando a mantener la atención del estudiante durante toda la jornada.

Durante mi experiencia puedo decir que las actividades lúdicas tienen distintas características además de ser interesantes. Es fundamental que todas sean libres y sobre todo, voluntarias, porque si se convierte en una obligación, el estudiante no disfrutará ni aprenderá de forma natural. A través del juego el estudiante puede comunicarse, expresar

su estado emocional y, además, es posible influir positivamente en su actitud, evitando que se lleve una mala experiencia y asegurando que el aprendizaje sea algo significativo y agradable.

Cada actividad tiene un fin determinando, ya sea mejorar habilidades o simplemente ofrecer un espacio de recreación, depende la planificación realizada. El juego permite que los estudiantes reflejen su percepción de sí mismo, de sus compañeros y de su alrededor, estimulando sus sentidos y fortaleciendo su creatividad e imaginación. A edades tempranas los niños están llenos de curiosidad y energía, siempre dispuestos a aprender y encontrar soluciones a las situaciones que se les presenta en el momento.

Con respecto a Candela & Benavides (2020), dice que el jugar juegos lúdicos en clase es una estrategia pedagógica eficaz que aporta numerosos beneficios al desarrollo integral de los estudiantes. Estas actividades favorecen el desarrollo físico y cognitivo, además de mejorar las habilidades sociales y emocionales, creando un entorno de aprendizaje dinámico y motivador. Al integrar los juegos en el currículo escolar, los maestros pueden fomentar una educación más inclusiva, atractiva y efectiva, preparando a los estudiantes desde temprana edad para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y habilidades bien desarrolladas.

1.1.5 Las Actividades Lúdicas en el Desarrollo Motor

Las actividades lúdicas son herramientas esenciales para el desarrollo motor infantil, ya que fomentan la adquisición y perfeccionamiento de habilidades físicas de manera natural e interesante para los niños. A través del juego, los estudiantes exploran su entorno, experimentan distintos movimientos y mejoran su motricidad, equilibrio, fuerza y coordinación. Fais y otros (2023), dice que “La lúdica está presente en la lectura, la escritura, el baile, la danza, el juego, y la recreación entre otros elementos claves de desarrollo humano” (p.7).

Según Candela & Benavides (2020), asegura que las actividades lúdicas son estrategias naturales dentro del aula que permiten a los estudiantes aprender de manera efectiva, además de fortalecer relaciones con los demás. Estas actividades juegan un papel fundamental en el proceso de socialización, ya que facilitan la interacción con el entorno.

También, están enfocadas en el desarrollo de diversas dimensiones, como la cognitiva, la comunicativa y la corporal.

Este tipo de actividades no solo favorece al desarrollo de habilidades físicas, sino que también ayudan a los estudiantes a adaptarse a la sociedad y fortalecer su autoestima, aspectos fundamentales para un crecimiento saludable. El juego, además de ser una herramienta clave en el proceso de aprendizaje, está directamente vinculado al trabajo motor. En las clases de Educación Física, se fomenta que los niños experimenten cosas nuevas a través de movimientos amplios que involucran los músculos más grandes del cuerpo, mejorando su coordinación, equilibrio y control corporal, lo que contribuye a un desarrollo físico óptimo.

1.1.6 Factores que Influyen en las Actividades Lúdicas

Existen diversos factores que influyen en la efectividad de las actividades lúdicas para el desarrollo motor. Entre ellos se incluyen aspectos como el entorno, la disponibilidad de recursos, la planificación pedagógica y las características de los estudiantes. El contexto en el que se realizan las actividades es fundamental, ya que un espacio seguro y motivador favorece el compromiso y la participación activa. Por otro lado, en el diseño de las dinámicas se deben considerar las capacidades, necesidades y niveles de los estudiantes, para que estas resulten efectivas y atractivas.

En la investigación de Rincón y otros (2023), revela que las actividades lúdicas son esenciales y desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes más pequeños, ya que les permiten formar su personalidad, además de fortalecer su autoestima e impulsar la interacción con sus compañeros y el entorno. Asimismo, la función de cada docente como guía y facilitador es fundamental para implementar actividades significativas y, sobre todo, motivadoras, que despierten el interés del estudiante por la clase.

Las actividades lúdicas, a través del juego, tienen una gran influencia en el desarrollo de la motricidad y el aprendizaje de los estudiantes en edad temprana. Mediante el movimiento, se mejora la coordinación, los gestos y, sobre todo, se fomenta el interés por la clase, haciéndola más entretenida, despertando la curiosidad y el entusiasmo por participar. Para

Boza & Pérez (2022), los espacios seguros, un ambiente tranquilo, amplio, con suficiente espacio y los materiales necesarios permitirán que los estudiantes puedan tener una mayor posibilidad de aprender de una mejor manera.

Hay que recalcar que el rol del docente de Educación Física es especial por el hecho de que durante toda la clase va ser quien dictamine las actividades que se van a realizar, además de ser el que realice una correcta planificación en base a lo que se esté estudiando y beneficie a los mismos, con adaptaciones si se los requiere, llevar una clase y un desenvolvimiento correcto.

1.1.7. El Juego como Actividad Lúdica

Para los estudiantes, aprender mediante el juego es una experiencia profundamente satisfactoria, donde la curiosidad se convierte en el motor de su aprendizaje, este enfoque no solo despierta en ellos el interés por interactuar en la clase, sino también fomenta el desarrollo de su creatividad mediante la interacción con sus demás compañeros. Además, fortalece sus capacidades físicas, emocionales, sociales y cognitivas, pero de la forma estratégica, sin presión, con naturalidad y alegría, como solo el juego lo genera.

El juego es considerado una de las formas más importantes para trabajar con estudiantes en edades infantiles, ya que tiene un valor fundamental en el incremento y bienestar físico, social, cognitivo. Por ello, su presencia en el ámbito educativo resulta esencial, siendo una herramienta valiosa que favorece al desarrollo integral del niño (Acosta y otros, 2023).

1.1.8. La Importancia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo Físico, Social y Cognitivo

Dentro de las actividades lúdicas existen distintos aspectos que tienen como finalidad ser mejorados, ya que desarrollarlos y fortalecerlos permitirán que nuestros estudiantes progresen, se adapten y, en el futuro, mantengan un buen desenvolvimiento en su vida cotidiana, por ello es fundamental tener en cuenta estos aspectos y trabajar con compromiso.

- **Desarrollo Físico.**

De acuerdo a Espinosa & Ojeda (2023), aseguran que el desarrollo físico fundamental desde las primeras etapas de vida, ya influye significativamente a largo plazo, por ello es muy

importante brindar oportunidades y espacios que favorezcan y estimulen su adecuado desarrollo. Por medio de las actividades lúdicas, se brinda al niño la oportunidad de descubrir su cuerpo, a través de experiencias que favorecen su desarrollo motor. A través del juego los niños fortalecen el equilibrio, los músculos, resistencia, velocidad y las habilidades motoras básicas que son esenciales en esta etapa, el juego al aire libre permite el desarrollo de la conciencia corporal, la orientación y la lateralidad, aspectos fundamentales en su crecimiento integral.

- **Desarrollo Cognitivo.**

Dentro del desarrollo cognitivo se encuentran los procesos mentales, a través de los cuales el niño aprende, razona y resuelve problemas. Es importante destacar que el juego actúa como un combustible para el aprendizaje, ya que permite al niño interactuar activamente con su entorno. Por medio de las actividades lúdicas, se estimulan procesos mentales como la atención, la memoria, la resolución de problemas y toma de decisiones, los juegos como los de razonamiento lógico, el uso de los números y símbolos favorecen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, el lenguaje, la creatividad y muchas más habilidades. Según Rosales y otros (2023), dice que el desarrollo cognitivo en la infancia es primordial desarrollarla ya que desde esa edad el niño reescribe su futuro, lo que favorece a la resolución de problemas y al desarrollo de sus habilidades.

- **Desarrollo Emocional y Social.**

Por medio de las actividades lúdicas el niño aprende a convivir en sociedad. El juego le permite adquirir hábitos importantes como la interacción con los demás, el respeto por las reglas y los turnos. Al interactuar con otros niños, desarrollan habilidades de comunicación, empatía y la expresión de emociones en el momento, además, estas experiencias fortalecen valores esenciales como el respeto, la solidaridad y la tolerancia, al mismo tiempo contribuirá a fortalecer la autoestima. La inteligencia emocional en la actualidad ha sido de gran influencia adquiere habilidades, sin ella afecta en el ámbito personal, educativo, de salud, ya que es la que controla nuestras acciones, por eso es importante desarrollarla desde la infancia ya que genera y ayude a la resolución de problemas (Padilla & Ceja, 2022).

Para asumir este compromiso, es importante reconocer que el desarrollo físico, cognitivo y social, se fortalece mediante las actividades lúdicas que se tienen que realizar en las unidades educativas, especialmente en la infancia. Estas permiten que los niños conozcan su cuerpo, mejoren sus habilidades motrices y potencien su aprendizaje lo cual es fundamental, fomentarlo desde pequeños es crucial para construir una base sólida que les permita un correcto desenvolvimiento.

1.2 La Motricidad Gruesa

1.2.1 Definición de Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa es la capacidad para realizar movimientos coordinados, en donde se incluyen acciones como correr, saltar, lanzar y trepar, que son relevantes para la movilidad y el transporte en la vida cotidiana. Según AMBULUDI (2023), la motricidad se refiere al movimiento que realizamos de forma instintiva a través de nuestro cuerpo. Al hablar de este, nos referimos a las actividades necesarios para controlar cada una de nuestras partes corporales, permitiendo así ejecutar acciones de manera controlada, coordinada y adecuada.

La motricidad gruesa está compuesta por la ejecución de movimientos amplios y de mayor tamaño como se describió anteriormente. El desarrollo de esta habilidad es fundamental, para que, en el futuro los niños puedan desenvolverse adecuadamente al realizar actividades físicas. Al contar con una buena coordinación y equilibrio, la práctica de los deportes les resultara más accesibles, a diferencia de quienes les presentan dificultades en estos aspectos.

Para BRIONES (2023), la motricidad gruesa también se refiere a la capacidad para realizar movimientos amplios y controlados que involucran los músculos grandes del cuerpo, como los brazos, las piernas y el tronco. Es fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite adquirir habilidades esenciales para la vida diaria y el juego, como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio. A medida que el estudiante desarrolla estas habilidades, también fortalece su coordinación y resistencia, comienza a reconocer su entorno y espacio, lo cual contribuye a su autonomía y confianza.

Estas habilidades fundamentales comienzan a desarrollarse desde los primeros años escolares, ya que son esenciales para el bienestar y el crecimiento adecuado del niño. Se

trabajan principalmente en las instituciones educativas, especialmente en las clases de Educación Física, donde el objetivo es brindar los conocimientos necesarios para que el estudiante aproveche al máximo su proceso de desarrollo, y así su motricidad gruesa evolucione correctamente. Es importante tener en cuenta que, como personas, atravesamos un ciclo de vida en constante evolución, y de la misma manera ocurre con la motricidad del estudiante, a medida que se trabaja en ella, esta se incrementa y los movimientos se perfeccionan progresivamente.

1.2.2 Importancia de la Motricidad Gruesa en la Infancia

El desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia es esencial para el crecimiento físico y emocional del estudiante. Esta capacidad les permite explorar y relacionarse con su entorno a través de movimientos como correr, saltar y trepar lo que fortalece no solo su cuerpo sino también su autoconfianza y autonomía. Es fundamental para alcanzar objetivos en el transcurso de la etapa infantil y su fortalecimiento contribuye a una base sólida para actividades más complejas en etapas posteriores.

En el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños que están iniciando su periodo escolar es esencial, ya que es la base principal para que ellos vayan adquiriendo las habilidades motoras básicas, a través de los movimientos van desarrollando y fortaleciendo su musculatura, además de ir mejorando la coordinación y desarrollando el equilibrio, lo que les ayudara a tener más confianza y a relacionarse fácilmente con las demás personas de su entorno (Chicaiza y otros, 2023). De esa manera nos da a conocer que al potenciar estas habilidades en edades tempranas ayuda al niño a crear una base bastante sólida para que en el futuro no tenga ninguna dificultad.

El desarrollo de habilidades motrices gruesas es muy importante en el transcurso y crecimiento en la infancia ya que permite que gane dependencia de sí mismo para poder realizar actividades, de igual forma puede explorar su entorno natural independientemente sin tanta necesidad de ayuda. Al momento de que el niño adquiera, o fortalezca sus motricidades, no tan solo va a mejorar en sus habilidades físicas, sino va a sentir más confianza de sí mismo.

Es importante que el docente de Educación Física no descuide su rol y se comprometa con el desarrollo adecuado de los niños, respetando cada una de las etapas del desarrollo y asegurándose de que se cumplan correctamente. Saltarse o alterar estas etapas puede generar dificultades a futuro. Por ello, su labor es fundamental tanto para el desarrollo físico como psicológico del niño. Trabajar con niños implica una gran responsabilidad, ya que se trata de una etapa crucial de crecimiento y aprendizaje, donde la enseñanza debe darse mediante actividades que incluyan el movimiento corporal (Vargas y otros, 2023).

1.2.3 Beneficios de una Buena Motricidad

El desarrollo de la motricidad gruesa conlleva una serie de beneficios que impacta directamente en los niños desde edades tempranas, estos benéficos no solo fortalecen habilidades físicas, sino también sociales, cognitivas, y emocionales, aspectos que son primordiales dentro de la educación infantil. De esta manera:

Según (Chicaiza y otros, 2023) nos dan a conocer algunos beneficios:

- **Mejora de la Coordinación y el Equilibrio:** Los niños desarrollan la capacidad para controlar sus movimientos y mantener el equilibrio, lo cual es crucial para la realización de actividades cotidianas y deportivas.
- **Fomento de la Salud Físicas:** Las actividades físicas regular ayuda a prevenir enfermedades y promueve un estilo de vida saludables.
- **Desarrollo de Habilidades Sociales:** Las actividades que implican la motricidad gruesa a menudo se realiza en grupo, lo que fomenta la interacción social y el trabajo en equipo.
- **Incremento de la Autoconfianza y la Independencia:** A medida que los niños mejoran sus habilidades motoras, ganan confianza en sí mismo y en sus capacidades para realizar tareas de manera autónoma.

Según Quiroz (2024), la motricidad gruesa aporta grandes beneficios a los estudiantes cuando se trabaja adecuadamente, favoreciendo su bienestar social, físico y emocional. En el ámbito social, durante las clases de Educación Física, permite que el niño se desenvuelva con mayor confianza y autonomía en distintos contextos. En el aspecto físico, contribuye al fortalecimiento de la resistencia, la fuerza, la flexibilidad y otras habilidades esenciales para desenvolverse con eficacia en las actividades de la vida diaria.

En el ámbito emocional, la motricidad gruesa contribuirá a que el niño se desenvuelva con mayor seguridad y rapidez. Como se mencionó anteriormente, la confianza y una autoestima elevada son fundamentales al momento de realizar cualquier actividad. La motricidad gruesa está presente en todo momento, ya que incluso en las acciones más cotidianas es visible el uso de esta habilidad motriz.

A continuación, se presentará algunos aspectos importantes que se pueden realizar para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes gracias a Cedeño & Lescay (2024), que nos da a conocer lo siguiente:

- **Equilibrio:** El equilibrio nos sirve para tener una postura rígida en una posición totalmente estática que es primordial para la coordinación y el control del nuestro cuerpo.
- **Coordinación:** Habilidades que nos ayudan a mejorar lo movimientos corporales.
- **Motriz:** Es importante ya que nos ayuda a mejorar al momento de sincronizar los movimientos del cuerpo ayudando a controlar las distintas acciones.
- **Dinámica:** Se puede decir que es la acción de realizar movimientos fluidos y controlados, superando obstáculos para desarrollar la agilidad y las destrezas.
- **Salto:** Los saltos en distintas direcciones que elevan el cuerpo del suelo, ayudan a fortalecer los músculos, además a mejorar la coordinación y equilibrio.
- **Desplazamientos:** Se pueden realizar distintos despeamientos (Laterales, hacia delante, hacia atrás, importantes para la movilidad, autocontrol y autonomía).
- **Lanzar y Receptar:** Esta es la habilidad de lanzar o arrojar y atrapar objetos con total precisión, ayudando a mejorar la coordinación óculo-manual, la reacción y el respectivo tiempo.

Se pueden adaptar distintas actividades ya que dentro de cada una siempre va intervenir movimientos que se van a fortalecer con la ejecución.

Para finalizar, al momento de realizar las actividades que nos ayudan a mejorar la motricidad gruesa, se interviene un aspecto importante que se debe de cumplir al momento de realizar estos juegos lúdicos, como es una correcta postura corporal en cada una de las

actividades, ya que ayuda a prevenir lesiones, mejorara el rendimiento y el favorecimiento de una ejecución correcta de los movimientos.

1.2.4 Habilidades de la Motricidad Gruesa que se Desarrollan de Actividades Lúdicas

Las Actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes dentro de las Unidades Educativas, especialmente en las clases de Educación Física, donde estas habilidades motrices se fortalecen. A través del juego, se refuerzan aspectos clave como es el equilibrio dinámico, la coordinación, la fuerza y la agilidad, los cuales son esenciales al momento de realizar cualquier actividad. De acuerdo con Márquez (2023), las actividades lúdicas no solo promueven el desarrollo de habilidades motoras gruesas, sino también facilitan el aprendizaje, como es la colaboración y resolución de problemas, ya que se requiere que los niños trabajen en equipo y piensen en estrategia para desenvolverse en la actividad.

Estas habilidades son sustanciales al momento de realizar movimientos grandes, que sirven para poder adaptarse a situaciones que requieren un trabajo fuerte. Algunos juegos como saltar, corre, atrapar o lanzar, son algunas de las actividades más comunes que se hacen en las clases de Educación Física, que es primordial para el mejoramiento del equilibrio y la coordinación, cumpliendo un papel esencial en el desarrollo de los estudiantes de edades tempranas.

Como lo dice Tamay (2022), como ya es de conocimiento, la motricidad va evolucionando a medida que el niño crece, ya que durante su desarrollo va adquiriendo habilidades iniciales que, con el tiempo, se fortalecen y se adaptan según su edad. Es importante acompañar este proceso con actividades adecuadas, que respondan a sus necesidades y etapas de crecimiento.

Un sin número de autores afirman que las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo de las habilidades básicas, las cuales deben de ser implementadas por los docentes de Educación Física, durante la infancia, más allá de ser solo una materia, es definitivamente la asignatura sustancial para el desarrollo integral de los estudiantes.

1.2.5 Actividades Específicas para Mejorar la Motricidad Gruesa

Según Candela & Benavides (2020), “La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece, percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental” (p.2)

Distintas actividades pueden aplicarse en las clases de Educación Física para mejorar la motricidad gruesa, como bailar, juegos de mesa con movimientos, circuitos con obstáculos, saltar la cuerda, etcétera. Estos ejercicios son fáciles de aplicar y adaptarlas a cualquier contexto, permitiendo la participación de todos. Además de ser interesantes y divertidos, fortalecen las habilidades motrices, fomentando la diversión y promoviendo la interacción entre los demás, sin excepción alguna.

Como afirma Candela & Benavides (2020), los juegos o actividades específicas como saltar, realizar carreras con obstáculos, lanzar y atrapar, son fundamentales para estimular y desarrollar las habilidades motrices básicas del estudiante en la etapa escolar, estos tipos de habilidades permite fortalecer la fuerza, la coordinación y el control del corporal, así aportando múltiples beneficios al desarrollo de los niños.

Todas las actividades explicadas anteriormente, junto con la información recopilada, nos servirán como base para saber, enfocarnos y ponerlas en práctica durante las clases de Educación Física. Así podremos ir las puliendo, siempre pensando en el mejoramiento de nuestros estudiantes, especialmente en los niños pequeños que están descubriendo cosas nuevas, experiencias que en el futuro serán de gran ayuda. Esto no solo refuerza su el crecimiento personal, sino también su relación con el entorno, ya que una comunidad enfocada en estas actividades ayuda a que cada niño se desenvuelva mejor con los demás.

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1. Tipos de Investigación

2.1.1. Enfoque de Investigación

La investigación tiene un enfoque mixto, ya que a través de él se podrá obtener una información más completa sobre el tema de estudio. Mediante la técnica cuantitativa, con la ayuda de la ficha de observación, y la técnica cualitativa por medio de la entrevista, se pudo diagnosticar que tipo de actividades lúdicas se utilizan en la institución educativa y si estas contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa a los estudiantes. Según Hernánde Sampieri & Mendoza (2014), “Los métodos mixtos o híbridos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos” (p.45).

2.1.2. Alcance de la Investigación

Este alcance se determina por medio de la investigación descriptiva, las cuales nos permitió enfocarnos en las variables principales: las actividades lúdicas y la motricidad gruesa. Está enfocada en brindarnos información más detallada sobre los datos recolectados, ya sea mediante investigaciones previas o a través de visitas y observaciones realizadas en el entorno. Según Arias (2012), “La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p.24).

2.1.3 Diseño de Investigación

- **No Experimental.**

El diseño que se aplicó en este proyecto es no experimental, ya que la investigación no se desarrolla más allá del contexto en la que se encuentra la institución educativa, sino que se basa únicamente en los detalles observados y recolectados durante el proceso investigativo. Como manifiesta Arias (2012), “La investigación con un diseño no experimental es un estudio en el cual no se manipulan las variables, es decir, no varían de manera intencional las variables que son independientes para su efecto en otras” (p.34). Se utilizó un diseño transversal, ya que, los datos que se recopilaron con la práctica de actividades lúdicas, se lo realizo en un solo momento y en un mismo instante dentro de la institución educativa.

2.1.4 Métodos de Investigación

- **Método inductivo.**

El método inductivo nos facilita partir de la observación para identificar los fenómenos o acontecimientos que se presentan en la institución educativa en donde se llevó a cabo la investigación, este enfoque ha sido útil para poder llegar a las conclusiones del estudio de manera fundamentada.” El método inductivo se lleva a cabo mediante la aplicación de una hipótesis específica para luego conocer el componente teórico que se esconde tras ella”. (Palmero, 2020, p.16).

- **Método Deductivo.**

El método deductivo fue de gran ayuda, ya que, se pudo analizar las investigaciones de diversos autores y conceptos relacionados a las variables, lo que permitió identificar ideas más específicas que fueron fundamentales para el desarrollo de la investigación. Según Palmero (2022), manifiesta que, el método deductivo se lleva a cabo mediante la explicación de un componente teórico que da lugar a una hipótesis específica (p. 14).

- **Método Estadístico.**

“El método estadístico son procedimiento que se aplican en la investigación y en la que se manejan los datos cuantitativos y cualitativos” (Martínez y otros, 2021, p.1). Este método fue gran ayuda e importancia, ya que, por medio del análisis de los datos, se pudo conocer los resultados obtenidos y el nivel de desenvolvimiento de los estudiantes después de la aplicación de los instrumentos.

- **Método Bibliográfico.**

El método bibliográfico fue de gran utilidad en esta investigación, ya que, nos permitió recopilar información relevante para este proyecto, atreves de fuentes como investigaciones científicas, tesis, páginas web, revistas científicas, entre otras. Para BIBLIOTECA (2020), “Entendemos por investigación bibliográfica a la etapa de la investigación científica donde se explora la producción de la comunidad académica sobre un tema determinado” (p.1).

2.2 Técnicas e Instrumentos de Investigación

Podemos llamarla la forma de recolectar datos a través de la recopilación de información lo cual nos permite obtener una visión clara y detallada del tema que estamos abordando:

2.2.1 La Entrevista

La entrevista está dirigida al docente del área de Educación Física y a los docentes de 6to y 7mo año de E.G.B de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina, con el fin de conocer si se aplican actividades lúdicas y cuáles han sido los avances observados en los estudiantes en cuanto al desenvolvimiento en los juegos propuestos en la clase.

La entrevista, más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en un diálogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida (Arias, 2012, p.73).

2.2.2 Ficha de Observación

Este instrumento de investigación, una vez aplicado, tiene como beneficiario directo los estudiantes de 6to y 7mo año de educación general básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina.

La observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos (Arias, 2012, p. 69).

2.3 Matriz de Operacionalización de Variables

Tabla 1

Objetivos diagnósticos	Variables	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Incentivar a la creatividad y el trabajo en equipo de los estudiantes.	Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> -Las actividades lúdicas. - Importancia de las actividades lúdicas en la educación. - Tipos de actividades lúdicas. - Características de las Actividades lúdicas. - Las Actividades lúdicas en el desarrollo motor. - Factores que influyen en las actividades lúdicas. - El juego como actividad lúdica. - La importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo físico, social, y cognitivo. 	<ul style="list-style-type: none"> -. Encuesta -.Ficha de observación 	Docentes Estudiantes
Desarrollar la motricidad y el control corporal, con la utilización de los grupos musculares grandes.	Motricidad gruesa	-Definición de motricidad gruesa.	<ul style="list-style-type: none"> -. Encuesta -.Ficha de observación 	<ul style="list-style-type: none"> -. Docentes -.Estudiantes

		<ul style="list-style-type: none"> - Importancia del Desarrollo de la Motricidad Gruesa en la Infancia. - Beneficios de una buena motricidad. - Habilidades de la Motricidad Gruesa que se desarrollan en Actividades lúdicas. -Actividades específicas para mejorar la Motricidad Gruesa. 		
--	--	--	--	--

2.4 Participantes

Para este proyecto de investigación se tomó como población a la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina, específicamente a los grados de 6to y 7mo de Educación General Básica, conformados con un total de 58 estudiantes, quienes contribuirán activamente en el desarrollo del estudio.

También se consideraron las aportaciones del docente de Educación Física y de los docentes de ambos cursos, ya que su rol es fundamental en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa de cada estudiante.

Tabla 2*Participantes*

Participantes	N°
Estudiantes	58
Docentes	3
Total	61

Fuente: Elaboración Propia

2.5 Procedimiento y Plan de Análisis de Datos

Después de haber identificado la población con la que se realizó la investigación, se llevó a cabo un procedimiento guiado por nuestra directora de trabajo de investigación, quien fue de gran importancia en la revisión y corrección de los instrumentos a aplicar. Asimismo, se contó con el respaldo de 2 expertos en el área, quienes colaboraron en el proceso de validación. La tabulación y el análisis de datos se realizó por medio de la herramienta Excel, lo que permitió organizar y representar gráficamente los resultados obtenidos de cada uno de los instrumentos aplicados en el estudio.

Entrevista

Docentes: El instrumento de investigación, la entrevista, fue aplicado a tres docentes de Educación Física de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina, esta entrevista constó de siete preguntas abiertas relacionadas con el tema propuesto, las cuales nos permitieron recopilar información sobre las problemáticas dentro del área, aportando datos valiosos para este estudio, además el instrumento fue validado por dos expertos relacionados en el campo.

Ficha de Observación

Estudiante: El instrumento de investigación que se aplicó fue la ficha de observación, dirigida a 58 estudiantes de 6to y 7mo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina. Los indicadores de evaluación, fueron valorados mediante distintas escalas, siendo “excelente” el nivel más alto y “no realiza” el nivel más bajo, de esta manera se pudo identificar el nivel de motricidad gruesa de cada uno los estudiantes evaluados.

Capítulo 3. Resultados y Discusión

Los datos se recopilaron tanto de los docentes, como de los estudiantes, mediante la aplicación de dos instrumentos. El primero fue una entrevista dirigida a los docentes, con preguntas abiertas enfocadas en conocer si implementa actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa, así como las dificultades que atraviesa al aplicarlas. Por otro lado, a través de la ficha de observación, se evaluó a los estudiantes, lo que permitió identificar el nivel de desarrollo motriz grueso, arrojando los siguientes resultados:

3.1 Análisis e Interpretación de la Entrevista Dirigida al Docente de Educación Física y a un Profesor e Sexto, Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina.

1.- ¿Según su criterio qué son las actividades lúdicas?

R1: Son actividades que los niños realizan, ya sea con pelotas, sogas, cuerdas que les servirá para activar su motricidad gruesa.

R2: Son actividades que permiten al estudiante moverse y aprender mediante el juego.

R3: Las actividades lúdicas es una estrategia de aprendizaje en donde se va a enseñar mediante juegos que le permita al estudiante desenvolverse, divertirse y aprender.

Análisis: Los datos obtenidos reflejan de cierta manera un conocimiento básico, por parte de los tres docentes sobre el concepto de las Actividades lúdicas, a su vez tienen grados de coincidencia con las respuestas, las actividades lúdicas están relacionadas con el juego y los movimientos, pero no han mencionado que las actividades lúdicas se deben de adaptar al contexto y a la necesidad del estudiante, ya que todos los niños aprenden de distinta manera.

2.- ¿Qué importancia tienen las actividades lúdicas en la formación de los estudiantes?

R1: Las actividades lúdicas son la base principal para el desarrollo de los conocimientos, ya que mediante una actividad lúdica los estudiantes despiertan el interés por el conocimiento, estas actividades lúdicas también hacen que el estudiante despierte el interés y se desarrolle su proceso de enseñanza aprendizaje, que es la base de la educación.

R2: Mucha importancia ya que a través del juego les podemos enseñar todos los contenidos, les relacionamos con los conocimientos que necesitamos que los estudiantes aprendan.

R3: Es muy importante ya que mediante las actividades lúdicas podemos hacer una clases más interesante y divertida, que los estudiantes mediante el juego se interesen en participar y que la clase se haga interactiva y así poder llegar a un aprendizaje óptimo para los estudiantes.

Análisis: Los docentes reconocen que las actividades lúdicas cumplen un papel fundamental, no solo las consideran como forman de entretenimiento, sino que también destacan su importancia dentro del proceso educativo. Se señaló que estas actividades motivan a los estudiantes motivan a participar activamente, lo que facilita la enseñanza de los temas académicos que se abordaran en la clase.

3-. *¿Defina con sus propias palabras lo que es la motricidad gruesa?*

R1: Es toda actividad que los chicos realizan con sus brazos, con sus manos, con sus pies, es decir con todo el cuerpo.

R2: Son actividades que le permite al estudiante mover sus extremidades superiores e inferiores mediante la coordinación.

R3: Son los movimientos amplios del cuerpo, es ahí donde entran los movimientos con las partes más grandes del cuerpo como, por ejemplo, las piernas, los brazos que se tiene que aplicar una cierta fuerza para poder realizar un movimiento.

Análisis: Los datos obtenidos reflejan que una parte de los docentes no tienen un concepto completamente claro sobre lo que es la motricidad gruesa. Aunque mencionan que está relacionada con actividades y movimientos, se evidencia que su definición no está del todo precisa, sin embargo, se destacan palabras clave, como coordinación y la fuerza, que están directamente vinculados a esta habilidad motriz.

4-. *¿Qué tipo de actividades lúdicas considera más efectivas para la participación de los estudiantes de 6° y 7° año durante las clases de Educación Física?*

R1: Las actividades lúdicas que uno se practica o se pone en práctica con los chicos en lo que es las clases de Educación Física, pueden ser un calentamiento, trote, estiramiento, para que no tengan lesiones, esto se practica para cuando existen competencias deportivas, en general se tiene que tener un previo calentamiento, esto es la aplicación de las actividades lúdicas.

R2: Considero que son importantes, correr, saltar con la sog, patitos, saltos en cuncillitas, actividades con la pelota, ejercicios de coordinación, actividades en donde se intervenga las manos y las piernas.

R3: Las actividades lúdicas que considero sean más importantes y efectivas durante la clase son los juegos o dinámicas en donde todos se puedan divertir y a la vez aprender, también las actividades de coordinación, equilibrio ya que durante la etapa elemental es importante fortalecer lo que es la motricidad.

Análisis: Se puede analizar que la mayoría de los docentes reconocen la importancia de utilizar los juegos lúdicos en sus clases, sin embargo, también se evidencia que existen ciertas dudas respecto las actividades que se pueden implementar, ya que suelen referirse a las habilidades de forma general sin mencionar juegos ya concretos. No se detalla las actividades que son totalmente efectivas para fortalecer el desarrollo de los estudiantes.

5-. *¿Cómo ha observado las clases de Educación Física y la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje y en el desarrollo motriz grueso de los estudiantes?*

R1: La actividad físicas como ya mencione anteriormente es la base y que los chicos no solamente tienen que aprender lo teórico sino también lo práctico, en base al deporte y a la actividad física, despierta el interés en los estudiantes, es lamentable en la institución que no tenemos profesores especializados en la Educación Física, nosotros como docentes estamos preparados para dar todas las asignaturas integradas, pero sería importante que hubieran docentes en la básica elemental y en todas las instituciones rurales, que sean especializados en el área de Educación Física, pero, nosotros como docentes nos esmeramos para que día a día la Educación Física sea la base en los estudiantes.

R2: Nosotros somos docentes todólogas por ende damos todas estas actividades, no somos docentes preparadas específicamente en la materia de Educación Física, pero hacemos lo que está a nuestro alcance, tiene un grado muy significativo en el aprendizaje que los estudiantes, lo cual deben de adquirir, por eso es que nosotros buscamos toda la información mediante investigaciones de internet, cuáles son las actividades que permitan a los estudiantes fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa.

R3: Durante mi etapa de docente he podido evidenciar que las actividades lúdicas son de gran ayuda para poder manejar una clase ordenada, podría decir que es una estrategia de aprendizaje, las actividades lúdicas además de generar en el estudiante interés y atención a la clase, se puede adaptar a distintos aprendizajes que se requiere alcanzar, en este caso van de la mano con la motricidad gruesa ya que por medio de actividades lúdicas como saltar en la cuerda, correr, bailar, marchar y más, ayudamos al fortalecimiento de la motricidad gruesa.

Análisis: La información obtenida refleja que dos de los tres docentes afirman no están totalmente preparados en el área de la Educación Física, sin embargo, realizan un trabajo autónomo para poder brindar clases significativas. Por esta razón, se consideran importantes en la educación básica media, ya que no existe docentes especializados en esta área, a pesar de ellos aseguran implementar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo motor de los estudiantes. Por otro lado, el docente de Educación Física demuestra tener un conocimiento claro sobre el valor del aprendizaje a través de la aplicación de actividades lúdicas, siendo primordial para el desarrollo motriz, esto pone en evidencia la falta docentes especializados en ciertos lugares del Ecuador.

6-. *¿Estaría de acuerdo en poner en práctica una propuesta sobre una guía didáctica de actividades lúdicas de Educación Física en los niños de 6to y 7mo?*

R1: Claro, la base es una guía, nosotros nos manejamos con lo que son planificaciones en base a guías, por ende, la guía sería de buen resultado, ya que dentro de la guía hay un proceso en el cual seguir, además es la base para una mejor enseñanza aprendizaje.

R2: Claro, nos hace mucha falta, ya que nosotros investigamos a lo que esté a nuestro alcance y nos auto educamos para poder impartir la clase, ya que nosotros no somos

docentes de Educación Física sino docentes de aula, en realidad si sería de muchísima ayuda para nosotros la guía que nos propone.

R3: Por su puesto, una guía didáctica seria de mucha ayuda para nosotros como docentes ya que por medio de la guía poder realizar planificaciones enfocadas en lo que queremos inculcar en nuestros estudiantes.

Análisis: Los docentes muestra una aceptación positiva frente a la propuesta de poner en práctica una guía didáctica de Actividades lúdicas, destacando la necesidad de contar con herramientas que faciliten la enseñanza, especialmente para quienes no están especializados en esta área. El guía no solo representa un apoyo importante para los docentes, sino que también será beneficioso para los estudiantes, ya que les permitirá, recibir clases más organizadas, estructura y acorde a su desarrollo.

7.- ¿Podría sugerir algunas actividades que considera sean necesarias dentro de la guía didáctica?

R1: Las actividades que podemos sugerir y los cuales deben de ir dentro de una guía didáctica, seria juegos, dinámicas en donde los niños se motiven a participar en la clase, ya que la Educación Física es muy bonita por ende si tenemos actividades que se puedan cumplir seria excelente.

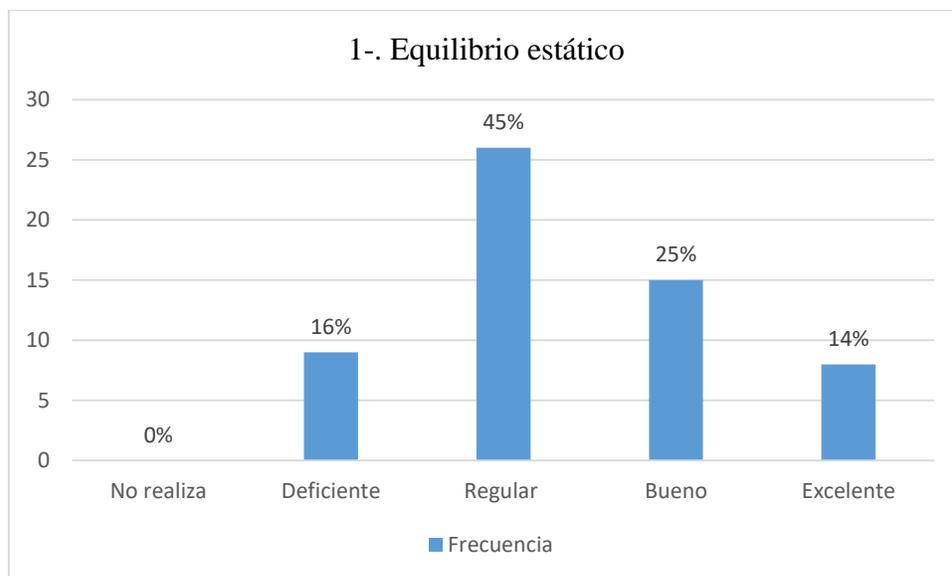
R2: Actividades que permita al estudiante desarrollar una correcta coordinación entre sus manos y sus pies, ya que hay estudiantes que llegan a octavo, noveno que no pueden saltar una soga o patear un balón, entonces, si fuese necesario que se incluya estas actividades que a ellos les permita desarrollar la coordinación entre las manos y sus piernas.

R3: Lo que sugeriría que este dentro de la guía didáctica son los juegos en donde se fortalezca la motricidad, como por ejemplo juegos de coordinación, juegos en donde se fortalezca el equilibrio, el baile, juegos con balón, en si sería todo lo relacionado con el fortalecimiento de los estudiantes.

Análisis: De acuerdo a las respuestas dadas por los docentes sugieren actividades que estén enfocadas al desarrollo motor, especialmente en aspectos como el equilibrio, la coordinación y fuerza.

3.2 4. Análisis e Interpretación de la Ficha de observación Aplicada en los Estudiantes de 6to y 7mo año de Educación General Básica “Misión Andina”

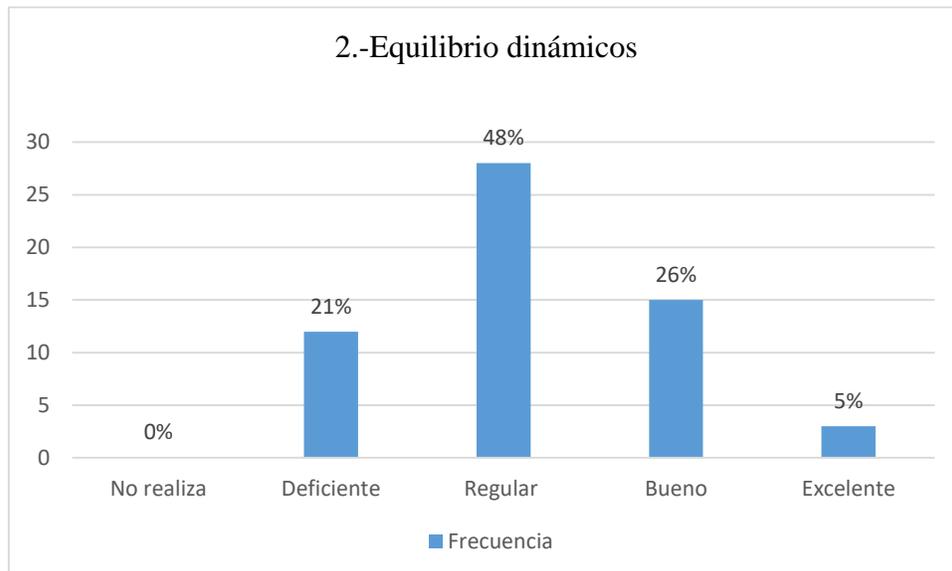
Ilustración 1



Análisis:

De acuerdo con los resultados obtenidos en la ficha de observación, donde se evaluó el nivel de equilibrio estático mediante distintas escalas de valores, se evidenció que el 61% de los estudiantes evaluados presentan una gran dificultad al momento de ejecutar esta actividad. Por otro lado, con el 39% es decir la minoría, muestra un dominio aceptable, aunque aún bastante limitada. Estos datos obtenidos nos dan a conocer que el equilibrio estático, no está siendo lo suficientemente desarrollado, lo cual refleja la necesidad de reforzar esta habilidad. Según Diego (2019), el equilibrio estático, es esencial en actividades que, en su objetivo esta, mantener la estabilidad corporal, de esa manera podemos considerarlo como esencial en la actividad física, además de describirlo como la capacidad de manejar el propio cuerpo en situaciones desestabilizadoras.

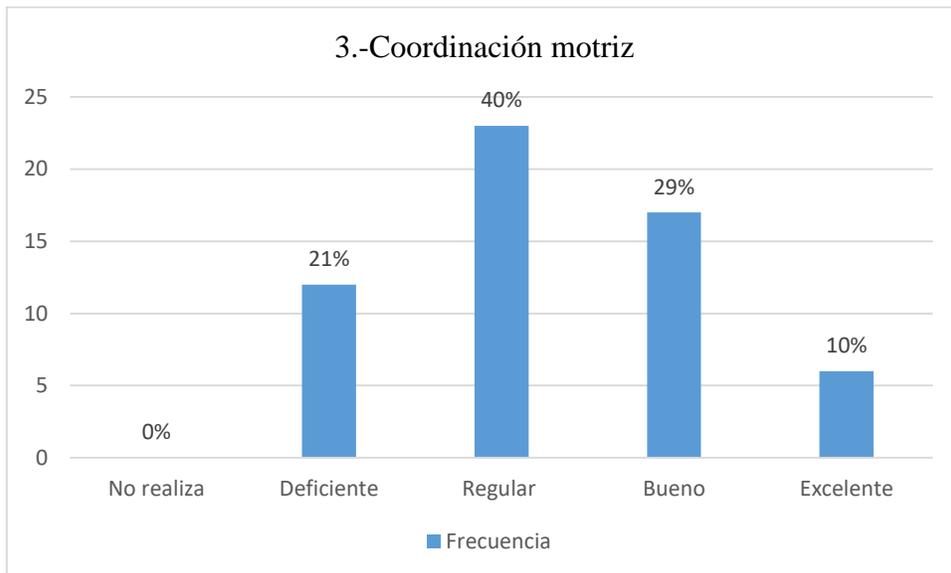
Ilustración 2



Análisis:

Con base en los resultados obtenidos en la ficha de observación, se evaluó el nivel de equilibrio dinámico de los estudiantes de 6to y 7mo año de E.G.B, evidenciando que el 69% presenta grandes dificultades al momento de ejecutar actividades que implican equilibrio en movimiento. Así mismo, con el 31% corresponde a un grupo bastante reducido que demuestra un mejor desempeño durante la ejecución de esta actividad. Los datos nos dan a conocer la necesidad de incorporar actividades lúdicas que se fortalezcan y se desarrolle el mismo. Según León (2020), el equilibrio dinámico es un aspecto relevante que contribuyen a desarrollar habilidades que mejoran la coordinación motriz en movimiento, así mismo está asociado a la actividad lúdicas, en las cuales se desarrollaran ejercicios que permitan desplazarse mediante movimientos equilibrados.

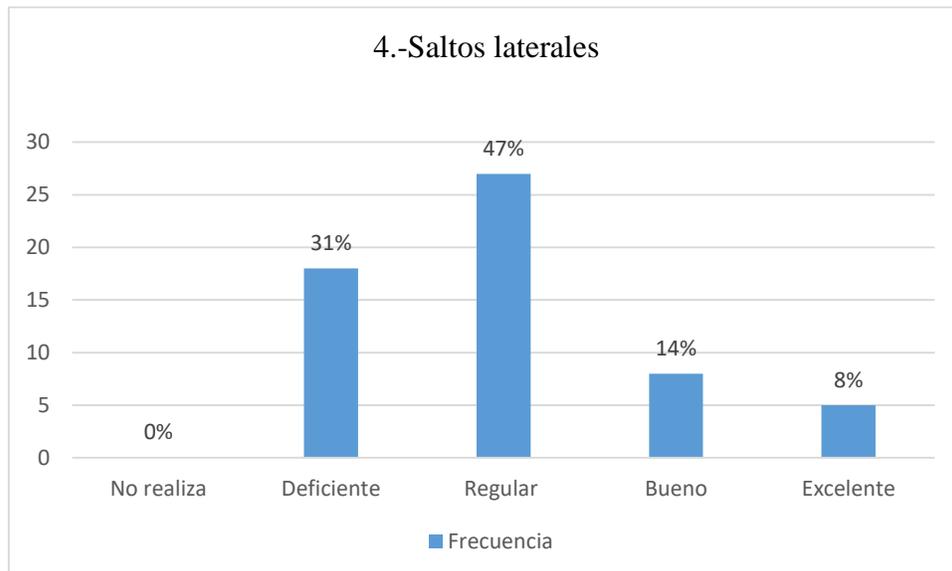
Ilustración 3



Análisis:

Según los resultados obtenidos en la ficha de observación, el 61% de los estudiantes evaluados, muestran dificultades notables al ejecutar actividades que requieren coordinación motriz. En cambio, un 39% que representa la minoría, refleja un mejor desarrollo de esta habilidad. Por lo tanto, se hace evidente la necesidad de integrar actividades que promuevan el desarrollar la coordinación motriz de forma divertida y efectiva. Según Tipás (2023), asegura que la coordinación motriz es la base fundamental para la ejecución de los movimientos que realizamos, además de ser consecuente del aprendizaje, ejecución y la adaptación de los movimientos que se realizan día a día.

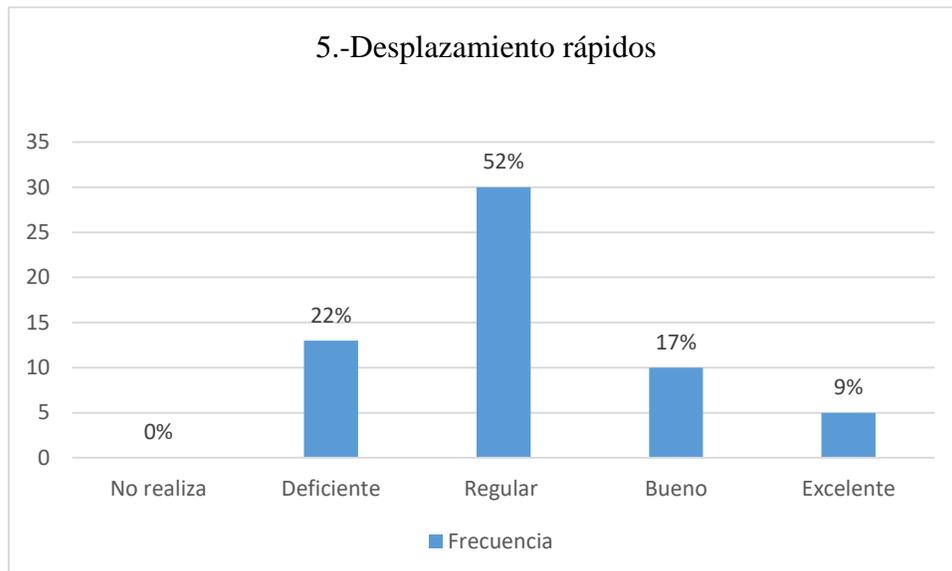
Ilustración 4



Análisis:

Al examinar los resultados obtenidos respecto al nivel de habilidad al realizar saltos laterales, se observa que el 78% de los estudiantes representa una dificultad significativa en la ejecución de la actividad. Por otro lado, con el 22% siendo una población reducida, demuestra un buen nivel al momento de la ejecución. Esto resalta la necesidad de reforzar el trabajo mediante actividades lúdicas que incluyan juegos enfocados en los saltos, coordinación, la fuerza en las piernas y más. De acuerdo a Vásquez (2022), nos da a conocer que el equilibrio y la coordinación son factores fundamentales que permite al identificar un lado del cuerpo con respecto al otro, es decir, las actividades que involucre juegos lúdicos contribuirán a fortalecimiento de la lateralidad mediante su práctica.

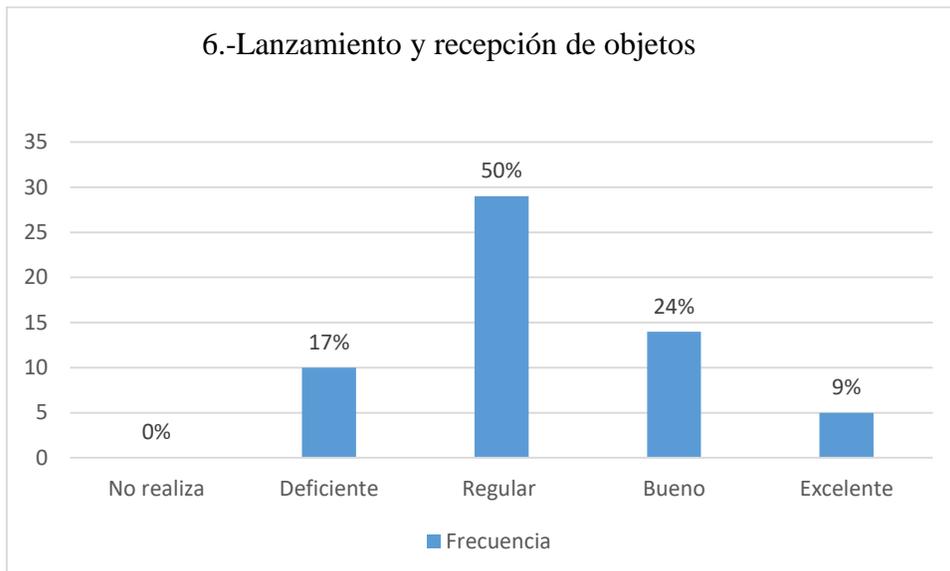
Ilustración 5



Análisis:

Según los resultados obtenidos, el 74% de los estudiantes evaluados presenta mayores complicaciones al momento de realizar los desplazamientos rápidos, lo cual representa una gran parte de la muestra. Por otro lado, el 26%, que corresponde a la minoría, demuestra un mayor dominio en la actividad. Los resultados reflejan la importancia de diseñar actividades lúdicas enfocadas en mejorar la velocidad, la coordinación y agilidad en los estudiantes. Según Tamay (2022), determina que las actividades lúdicas son valiosas al momento de aplicarla en clase, ya que son herramientas que, además de captar la atención del estudiante y generar un gran impacto, promueve el aprendizaje. A través de ellas, se pueden desarrollar habilidades como, correr, saltar, despezarse, realizar cambios de dirección entre otras.

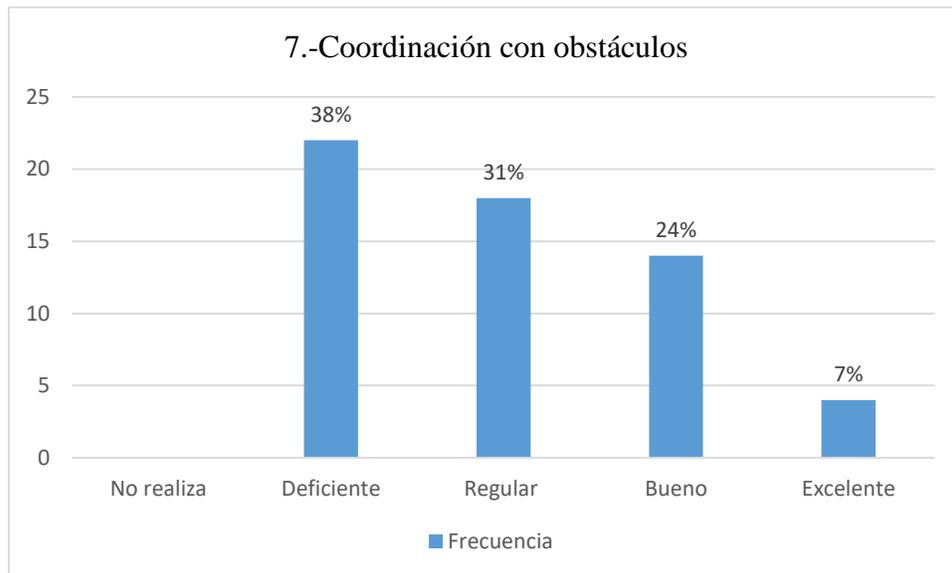
Ilustración 6



Análisis:

Conforme a los datos obtenidos en la ficha de observación, el 67% de los estudiantes muestran una carencia evidente de dominio en la habilidad de lanzar y recibir objetos. El 33%, siendo una población bastante minoritaria, son los que mejor dominan la actividad lúdica planteado. Por lo tanto, se sugiere implementar juegos lúdicos específicos que incluyan el lanzamiento y la recepción de objetos, con el objetivo de fortalecer esta capacidad fundamental para el desarrollo motriz. De acuerdo con Loza (2022), nos da a conocer que las habilidades motrices de lanzamiento y recepción de objetos fomentan un trabajo en conjunto, ya que su desarrollo está ligado al trabajo que desempeñan las dos partes, ayudado al desarrollo de la coordinación, percepción y al dominio espaciotemporal de los niños.

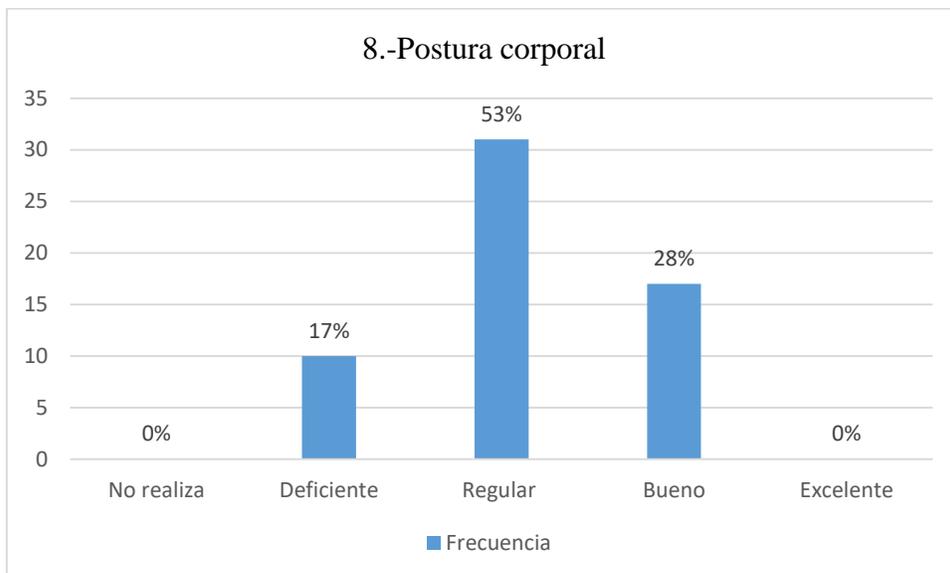
Ilustración 7



Análisis:

De acuerdo con los resultados obtenidos, el 69% de los estudiantes evaluados no poseen un dominio adecuado al realizar actividades que incluyen obstáculos. Por otra parte, con el 31% logran ejecutar correctamente los ejercicios planteados. Los datos nos permiten reflexionar sobre la importancia de aplicar actividades lúdicas en donde se incluya juegos con obstáculos, lo que fomentara el desarrollo del equilibrio, la orientación espacial y por lo tanto ayudara a la coordinación en general. Acorde a Bonilla (2024), manifiesta que las investigaciones demuestran que las actividades lúdicas que incluyen obstáculos tienen un impacto importante en el desarrollo de la motricidad del niño, ayudándolo así a adaptarse a su entorno y asumir distintas responsabilidades en su futuro.

Ilustración 8



Análisis:

Respecto a la postura corporal durante la ejecución de las actividades, los resultados indican que el 70% de los estudiantes mantienen una postura corporal incorrecta, reflejando una debilidad importante en este aspecto. En cambio, el 28%, es decir la minoría demuestra una postura más adecuada. Por ende, se considera fundamental reforzar esta faceta a través de explicaciones claras y juegos lúdicos que promuevan un correcto dominio corporal. De acuerdo con Velásquez & Alfaro (2022), asegura que la Educación Física es imprescindible para educar al cuerpo y mantener una postura corporal adecuada, ya que de esa manera se fomenta en el estudiante una mejor calidad de vida, además influye positivamente en el desarrollo educativo, al evitar el agotamiento físico y mental.

Capítulo 4. Propuesta

Título de la Propuesta

Guía Didáctica de actividades para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 6 y 7 año de E.G.B de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina

Introducción

Durante la investigación se identificó la necesidad de elaborar un plan que responderá a las problemáticas observadas en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina.

Para ello se aplicaron varios métodos, como la entrevista y la ficha de observación, lo que permitió recopilar valiosa información para determinar el nivel de conocimientos y habilidades de los estudiantes evaluados enfocados en las actividades lúdicas que se aplican para mejorar la motricidad gruesa, estos resultados evidenciaron ciertas falencias, lo que nos compromete a contribuir con propuestas que fortalezcan y apoyen al crecimiento en los estudiantes.

Para Barrios & Reales (2021), la guía didáctica promueve el desarrollo de capacidades y habilidades que fortalecen la resolución de problemas, además sirve como una herramienta valiosa que orienta sobre el objetivo al que se quiere llegar, como alcanzarlo, en que momento y contexto aplicarlo y que recursos utilizar. De igual manera representa un gran apoyo para los docentes, ya que les facilita la planificación y la ejecución de clases más estructuradas y efectivas.

Se diseñó esta guía didáctica con sesiones de clase que servirá como ayuda para el docente de Educación Física, permitiéndole contar con un instructivo claro que facilite la planificación y ejecución de clases de calidad. Cada sesión está estructurada desde el inicio hasta el final, con una descripción que le permitirá al docente desenvolverse de manera adecuada. Las actividades propuestas buscan desarrollar distintas habilidades motrices como el equilibrio dinámico, y estático, la coordinación los saltos, el desplazamiento y el lanzamiento y la recepción de objetos, finalizando siempre con la práctica de una correcta postura corporal durante la ejecución de cada ejercicio.

La propuesta nos ayudara y permitirá brindar ayuda para disminuir el índice de deficiencia en la práctica de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa, también como medio para dar una clase dinámica, divertida, en donde el estudiante disfrute de lo que están aprendiendo y experimentando durante la clase.

Beneficiarios Directo

Estudiantes del 6to y 7mo año

Docente de Educación Física de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina

Beneficiarios Indirectos

Estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7m año de E.G.B. de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina.

Objetivo Específico

Diagnosticar las necesidades relacionadas con la motricidad gruesa en los estudiantes de 6to y 7mo de básica, como base para fundamentar la creación de la guía didáctica.

Seleccionar actividades lúdicas apropiadas y efectivas que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en función de las características del grupo.

Diseñar y estructurar los elementos pedagógicos y metodológicos que integren la guía didáctica, enfocada en el fortalecimiento y desarrollo de la motricidad gruesa.

Desarrollo de la Propuesta



**GUÍA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES
DE 6 Y 7 AÑO DE E.G.B DE LA UNIDAD
EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE
“MISIÓN ANDINA**

AUTOR:

Bryan Yanchaliquin

2025

Plan de clase 1

Nombre del juego: Balanceo sobre una tabla

Objetivo del juego: Desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes por medio del juego de balanceo en la tabla.

Habilidad que se va a reforzar: El equilibrio estático

Recursos: Espacio verde, Tabla, un objeto, como un pedazo de tabla, pelota, venda

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Movimientos articulares del cuerpo.</p> <p>Dinámica de activación: Simón dice.</p> <p>Organización: En una fila, se explica el objetivo del juego, además de realizar una demostración.</p> 	<p>Actividad:</p> <p>El estudiante se sube a la tabla de equilibrio.</p> <p>Otro compañero lanza una pelota, mientras el primero trata de atraparla sin bajarse, ni perder el equilibrio.</p> <p>Debe mantener el equilibrio por 20 segundos.</p> <p>Se rota el turno con el siguiente compañero.</p> 	<p>Juego: Competencia de quien dura más en la tabla</p> <p>Estiramiento general: (brazos, piernas, cuello).</p> <p>Reflexión grupal: ¿cómo se sintieron al mantener el equilibrio? ¿qué fue lo más difícil?</p> <p>Refuerzo del objetivo: reconocer que el equilibrio mejora con la práctica.</p> 

Evaluación: En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado

P: En proceso

A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Balanceo:			
Atrapa la pelota:			
Equilibrio:			

Variante: Se puede realizar una adaptación del juego para estudiantes con discapacidad visual, la actividad se desarrollará utilizando materiales adaptados, como pelotas sonoras, que, emitan sonidos distintivos y fácilmente perceptibles. Además, con el apoyo de un compañero, el estudiante podrá subirse a la tabla de forma segura, fomentando así el trabajo colaborativo y la inclusión.

Plan de clase 2

Nombre del juego: La cuerda floja

Objetivo del juego: Desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes por medio del juego, la cuerda floja

Habilidad que se va a reforzar: El equilibrio dinámico

Recursos: Espacio verde, cuerda, objetos

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: juego, atrápame si puedes.</p> <p>Explicación de las reglas y demostración de cómo se va a realizar la actividad.</p> <p>Ubicación de las cuerdas.</p> 	<p>Se coloca una cuerda en el piso, totalmente estirada para que el estudiante camine sobre ella.</p> <p>Los participantes caminarán ubicando los pies, uno delante del otro, sin caerse o pisar fuera de la cuerda.</p> <p>Progresivamente se elevará la dificultad, encontrando obstáculos en el transcurso del</p> 	<p>Para finalizar se realizará una carrera, en donde se evaluará quien realiza más rápido la actividad.</p> <p>Estiramiento</p> <p>Retroalimentación del objetivo de la actividad.</p> <p>Pregunta: ¿Cómo se sintió realizando la actividad?</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Equilibrio :			
Control de movimiento:			
Flexibilidad:			

Variante: El juego puede adaptarse para personas con amputación de una pierna permitiendo que participen realizando la actividad mediante saltos con un solo pie. Esta adaptación no requiere modificaciones adicionales en la dinámica general del juego, promoviendo la inclusión sin alterar su esencia.

Plan de clase 3

Nombre del juego: El circuito de los animales

Objetivo del juego: Desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes por medio de juego, el circuito de los animales.

Habilidad que se va a reforzar: La coordinación motriz

Recursos: Espacio físico, objetos, conos

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Movimientos articulares dinámicos.</p> <p>Explicación de la actividad.</p> <p>Presentación de las zonas de animales.</p> <p>División de grupos de trabajo, dependiendo el número de estudiantes.</p> 	<p>Actividad: Cuando lleguen a las zonas, deberán representar al animal propuesto:</p> <p>zona de canguros: saltar dentro de los aros con los pies juntos</p> <p>zona de ranas: saltar con las manos y pies, tocando el suelo.</p> <p>zona de zona de pájaros: correr con los brazos abierto evitando obstáculos.</p> 	<p>Para finalizar se realizará un concurso de quien interpreta mejor a los animales.</p> <p>Estiramiento.</p> <p>Peguntas referentes a la clase.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
coordinación :			
Control de movimiento:			
Trabajo en grupo:			

Variante: El juego puede realizarse con los ojos vendados para aumentar el nivel de dificultad y estimular los sentidos. También se puede jugar en parejas con los pies atados entre sí, fomentando la coordinación y el trabajo en equipo.

Plan de clase 4

Nombre del juego: Carrera con una fruta en la frente

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio de juego, correr con una fruta en la frente.

Habilidad que se va a reforzar: Saltos laterales

Recursos: Conos, espacio verde, frutas

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: juego, el rey manda.</p> <p>Explicación del objetivo del juego, además de la presentación de las reglas a cumplir.</p> <p>U b i c a c i ó n d e</p> 	<p>Con una fruta en la frente, tendrán presionando fuertemente par que no se caiga, realizarán una carrera hacia los conos ubicados a una cierta distancia.</p> <p>Progresivamente aumentara la dificultad, encontrándose con obstáculos.</p> <p>Y para finalizar tendrán que realizar la carrera, con pasos de forma lateral.</p> 	<p>Para finalizar se realizará carrera entre las parejas.</p> <p>Estiramiento.</p> <p>Retroalimentación de la actividad.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Equilibrio :			
Control de movimiento:			
Flexibilidad:			

Variante: La carrera puede realizarse en un recorrido en zigzag, incluyendo obstáculos para aumentar el nivel de desafío. También puede desarrollarse hacia atrás. Con los ojos vendados en este último caso, los participantes serán guiados por sus compañeros.

Plan de clase 5

Nombre del juego: Atrapa y lanza- desafío

Objetivo del juego: Desarrollar la coordinación óculo-manual por medio de este juego. Atrapa y lanza- desafío.

Habilidad que se va a reforzar: Lanzamiento y recepción de objetos

Recursos: Espacio verde, objetos, globos, pelotas

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Movimientos articulares.</p> <p>Dinámica breve: Lanzar y atrapar la pelota.</p> <p>Explicación y formación de parejas</p> <p>q u e v a n a</p> 	<p>Actividad:</p> <p>Nos vamos a ubicar a una distancia de 5 m, frente a frente.</p> <p>Iniciaremos lanzando el balón con una sola mano, luego lo aremos con las dos manos.</p> <p>Aumentamos la dificultad con más distancia, además podemos añadir obstáculos y lanzamientos de distintas formas.</p> 	<p>Juego para finalizar: el desafío por rondas. Realizaremos, el mayor número de lanzamiento y recepción en un minuto.</p> <p>Estiramiento</p> <p>Preguntas: ¿Dificultad para lanzar y atrapar?</p> <p>Refuerzo del objetivo del juego.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Lanza y atrapa :			
Control de movimiento:			
Flexibilidad:			

Variante: Una de las variantes del juego incluye una adaptación para personas con necesidades especiales que utilizan silla de ruedas. La actividad se realizará en posición sentada, enfocándose en lanzar y atrapar objetos. Se recomienda el uso de materiales de distintos tamaños y texturas, lo que permite trabajar la coordinación motriz, la percepción visual y la inclusión activa de todos los participantes.

Plan de clase 6

Nombre del juego: Carrera libre entre los conos

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio de juego, carrera libre entre los conos.

Habilidad que se va a reforzar: Desplazamientos rápidos

Recursos: conos, cronometro, pelotas pequeñas

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Movimientos articulares del cuerpo.</p> <p>Formación de grupos.</p> <p>Explicación sobre las reglas y en lo que consiste la actividad, carrera libre entre conos.</p> 	<p>Actividad: Se realizará una carrera cronometrada, en relevos, en línea recta de cono a cono. Después, la carrera se lo hará transportando objetos, pelotas, conos y más, en zigzag, con cambio de ritmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - De frente y hacia atrás. - Lateralmente 	<p>Para finalizar se realizará una competencia final entre los equipos.</p> <p>Estiramiento</p> <p>Preguntas relacionadas a la actividad. ¿Cómo se sintieron? ¿Han practicado esta actividad anteriormente?</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Carrera:			
Trabajo en equipo:			
Correcta postura corporal:			

Variante: Consiste en que el participante realice la actividad con los ojos completamente vendados, lo que estimula la confianza y el desarrollo de otros sentidos. Para garantizar la seguridad y prevenir accidentes, la dinámica se llevará a cabo con la asistencia de un compañero guía, quien brindará apoyo durante todo el recorrido.

Plan de clase 7

Nombre del juego: El parque de aventuras

Objetivo del juego: El desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio de juego, parque de aventuras.

Habilidad que se va a reforzar: Coordinación con obstáculos

Recursos: Vallas, túneles, cuerdas

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Realizaremos juegos de imitación.</p> <p>Explicación del circuito por estaciones.</p> <p>Demostración de la actividad que se va a realizar.</p> 	<p>Actividad:</p> <p>Esta actividad consiste en realizar desplazamientos rápidos:</p> <p>Superar las vallas, gatear por los túneles, y saltar.</p> <p>Se añadirán retos durante la actividad, como, por ejemplo: contar o catar mientras está realizando dicha actividad.</p> 	<p>Para finalizar:</p> <p>Se realizará una competencia en donde se enfrentarán todos los equipos, la competencia será cronometrada.</p> <p>Luego realizaremos un estiramiento.</p> <p>Por último, una retroalimentación sobre lo que aprendimos.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Correcta coordinación:			
Participación:			
Trabajo en equipo			

Variantes: Consiste en realizar la actividad con los ojos completamente cubiertos con una venda. Para asegurar la seguridad del participante y evitar cualquier accidente o dificultad durante la ejecución, se contará con la ayuda de un compañero, quien lo guiará a lo largo de todo el ejercicio..

Plan de clase 8

Nombre del juego: Modelos de pasarela

Objetivo del juego: El desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio del juego modelos de pasarela

Habilidad que se va a reforzar: La postura corporal

Recursos: libros livianos, espejo corporal, espacio amplio

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Movimientos dinámicos de todo el cuerpo.</p> <p>Explicación de la actividad, reglas, además realizar un ejemplo.</p> 	<p>Actividad: Se determinarán por donde debe de caminar durante la actividad: Caminar con un libro en la cabeza en línea recta.</p> <p>Progresivamente vamos a elevar la dificultad, añadiendo obstáculos o libro adicionales, de esa manera, poniendo dificultad en la actividad.</p>  	<p>Para finalizar se realizará que se llamará pasarela de las estrellas.</p> <p>Estiramiento</p> <p>Preguntas referentes a la actividad que se cabo de realizar.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Postura corporal:			
Actitud:			
Desenvolvimiento:			

Variantes: El juego puede adaptarse de diversas maneras. Una de ellas consiste en: el estudiante realiza la actividad con los ojos vendados, siendo guiado por sus compañeros de clase. Estos lo orientarán mediante indicaciones verbales o sonidos, con el objetivo de que el participante logre completar la actividad de forma segura y correcta promoviendo así el trabajo en equipo, la comunicación y la inclusión.

Plan de clase 9

Nombre del juego: Malabares con pañuelos

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio de juego, malabares con pañuelos

Habilidad que se va a reforzar: coordinación motriz

Recursos: Pañuelos de colores, cronometro, música, espacio amplio, vendas

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Movimiento de todo el cuerpo al ritmo de la música.</p> <p>Entrega del material que se va utilizar “pañuelos”</p> <p>E x p l i c a c i ó</p> 	<p>Actividad:</p> <p>Para empezar, se realizará 10 lanzamientos individuales a la pared, los cuales tendrán que ser recibidas sin dejar caer al suelo.</p> <p>Luego de haber realizado esa actividad, en parejas se ubicarán en una distancia de 5 m</p> <p>, e n d o n</p> 	<p>Para finalizar se hará una competencia que se denominara el reto de los malabaristas, los cuales tienen que realizar el máximo de repeticiones en un minuto.</p> <p>Estiramiento.</p> <p>Evaluación al grupo de trabajo.</p> <p>Preguntas referentes a la actividad: ¿Cómo se sintieron durante la clase?</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Lanzamiento y recepción:			
Coordinación:			
Trabajo individual:			

Variantes: El juego puede adaptarse para atender necesidades especiales, como en el caso de personas con dificultad visual. Se realizará pañuelos u objetos que emitan sonidos fácilmente identificables. De esta manera, los estudiantes podrán guiarse por el estímulo auditivo para atraparlos y cumplir con la actividad, fomentando la inclusión y el desarrollo de la percepción sonora.

Plan de clase 10

Nombre del juego: Salto de rana

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio del Salto de rana.

Habilidad que se va a reforzar: saltos laterales.

Recursos: aros, conos, citan métrica, vendas.

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Movimientos articulares del cuerpo.</p> <p>Explicación de la actividad.</p> <p>Vamos a dividir los grupos de trabajo, realizamos 4 columnas, frente al cono</p> <p>q u e v a m o s</p> 	<p>Actividad:</p> <p>Empezamos con carreras con relevos, entre las hulas, en forma de rana.</p> <p>Progresivamente vamos a aumentar la dificultad, ubicando las hulas a más distancia.</p> <p>A continuación, vamos a realizar saltos laterales, por las hulas.</p> 	<p>Pana finalizar se realizará una competencia denominada, la rana veloz, en donde se demostrarán las habilidades adquirida.</p> <p>Estiramiento</p> <p>Retroalimentación sobre el objetivo de la actividad.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Trabajo en grupo:			
Salto correcto.			
Cumplimiento de la actividad:			

Variantes: En el juego podemos adaptarlo a una necesidad especial, para las personas que tiene dificultad visual ellos de la misma manera realizaran saltos en forma de rana, con una sola cosa diferente, serán guiados por los integrantes de su equipo.

Plan de clase 11

Nombre del juego: El puente humano

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio del juego, el puente humano.

Habilidad que se va a reforzar: Equilibrio y coordinación postural

Recursos: Esteras, espacio amplio

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: ejercicios y movimiento de las partes del cuerpo en parejas</p> <p>Se va a formar los grupos de trabajo</p> <p>Explicación de la actividad el puente humano.</p> 	<p>Actividad:</p> <p>Los estudiantes van a formar un puente, con el cuerpo, en posición de 4 apoyos.</p> <p>Uno de los estudiantes contrincantes pasara sobre el puente, el cual debe de resistir.</p> <p>Progresivamente aumentará la dificultad, ya que ahora tendrá que pasar, sobre el puente con un objeto y no caerse.</p> 	<p>Para finalizar</p> <p>Estiramiento</p> <p>Preguntas referentes a la actividad: ¿Cómo les pareció la actividad? ¿Creen haber fortalecido el equilibrio?</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Participación activa			
Equilibrio			
Coordinación en grupo			

Variantes: Reemplazaremos el desplazamiento por encima del puente, por trasladar el puente de un lugar a otro, coordinados, sin que se caiga.

Plan de clase 12

Nombre del juego: El laberinto motriz

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio del juego, el laberinto motriz.

Habilidad que se va a reforzar: La percepción espacial y coordinación motriz.

Recursos: Cinta adhesiva, conos, obstáculos.

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: movimientos, giros, desplazamientos con cambios de dirección.</p> <p>Explicación de la actividad y las reglas en la pizarra.</p> 	<p>Actividad: El laberinto ya está elaborado:</p> <p>Por ende, los estudiantes atravesaran el laberinto, en donde encontraran obstáculos, que deben de pasar, saltando, gateando, agachándose y más.</p> <p>Progresivamente: el practicante atravesara el laberinto vendado los ojos, solo con la ayuda de un compañero guía que le ayudara con instrucciones verbales.</p> 	<p>Para finalizar, se realizará una competencia, atravesar el laberinto, en menos tiempo posible.</p> <p>Estiramiento</p> <p>Comentarios de los participantes referente al juego.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Coordinación			
Trabajo colaborativo			
Participación			

Variantes: Recorrido que será guiado por un compañero, también, por medio del tacto de los obstáculos, sin la necesidad de un guía.

Plan de clase 13

Nombre del juego: Animales al rescate

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio del juego, animales al rescate.

Habilidad que se va a reforzar: La lateralidad

Recursos: Imágenes de animales, música, aros.

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: juego la telaraña.</p> <p>Explicación de la dinámica.</p> <p>Presentación de la actividad y los animales que deben de imitar los participantes.</p> 	<p>Actividad: Cada estudiante va a representar un animal, por ejemplo: caminar como un oso, ladrar como un perro, rugir como un león y más.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dentro del bosque va existir estaciones que son las guaridas de los animales. -Al escuchar el silbato todos los animales buscaran su guaria, esquivando los obstáculos. -En el menor tiempo posible. 	<p>Estiramiento: con temática de animales, por ejemplo, en posición de un gato dormido.</p> <p>Posición de una mariposa.</p> <p>Cierre con música.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Ritmo y coordinación			
Secuencia			
Creatividad			

Variantes: en parejas, una de las parejas realiza el sonido, y la otra ejecuta la acción que hace el animal y además de ya no usar imágenes sino sonidos para saber el animal que está imitando.

Plan de clase 14

Nombre del juego: Colores del movimiento

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio de la actividad, colores del movimiento.

Habilidad que se va a reforzar: velocidad de reacción y respuesta.

Recursos: Tarjeta de colores, música, conos.

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: Movimientos articulares del cuerpo y desplazamientos libres.</p> <p>Explicación de la actividad</p> <p>Se va indicar la acción que tiene cada color ejemplo: (Rojo=saltar), (Azul=girar).</p> 	<p>Actividad: En el desarrollo de la actividad se mostrará tarjetas de colores al zar mientras suena la música.</p> <p>Los estudiantes ejecutan la acción que corresponde a cada color.</p> <p>Progresivamente aumentara la dificultad con: combinar colores con obstáculos, o desplazamientos.</p> 	<p>Para el momento de cierre, no se cambiará de temática, ya que cada color muestra un tipo de estiramiento que se va a cumplir.</p> <p>Autoevaluación por parte de los estudiantes.</p> <p>Preguntas referentes a la actividad.</p> 

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Concentración			
Rapidez de respuesta			
Participación			

Variantes: vamos a adaptar tarjetas con colores, texturas y sonido para que puedan ser identificados por las personas con baja visión.

Plan de clase 15

Nombre del juego: Relevo con equilibrio

Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio y desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes, por medio del juego, relevo con equilibrio.

Habilidad que se va a reforzar: coordinación dinámica he equilibrio.

Recursos: bandejas, pelotas pequeñas, conos.

Inicio:	Desarrollo:	Final:
<p>Calentamiento: en fila, caminar dentro del patio o un espacio amplio, mientras el docente, da indicaciones de movimiento.</p> <p>Explicación de la actividad.</p> <p>Ejemplo de cómo se debe de realizar la actividad.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<p>Actividad:</p> <p>Realizaremos una ronda de relevos con la bandeja, pero vacía.</p> <p>A continuación, carrera de relevos llevando una bandeja con una pelota, si se cae la pelota se reinicia.</p> <p>Se aumenta la dificultad, caminar en zigzag, esquivando obstáculos y más.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Estiramiento</p> <p>Autoevaluación entre los mismos estudiantes.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

Evaluación : En conformidad al rendimiento de los estudiantes.

I: Iniciado P: En proceso A: Adquirido

Criterios	I	P	A
Participación activa			
Control de objeto			
Mantiene el equilibrio			

Variantes: Bandejas adaptadas con borde, apoyo de guía en trayectos para estudiantes con movilidad reducida.

Conclusiones

- Se concluyó que no todos los docentes están implementando Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 6 y 7 año E.G.B de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina, posiblemente debido al desconocimiento sobre su importancia. Esta situación ha generado ciertas dificultades en el desarrollo adecuado de la motricidad gruesa en los estudiantes, lo que evidencia la necesidad de fortalecer estas prácticas en el aula.
- A través de la evaluación de las Actividades lúdicas, se pudo evidenciar el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes, lo que permitió identificar dificultades en aspectos como en la coordinación de movimientos, el equilibrio y la fuerza. Como se observó, la falta de práctica constante y la ausencia de docentes especializados, afecta significativamente el desarrollo motor de los estudiantes, por lo tanto, se hace evidente la necesidad de aplicar estrategias didácticas más efectivas y comprometidas dentro del aula.
- Se propuso una guía didáctica en la que se plantearon Actividades lúdicas, pensadas como una herramienta pedagógica que facilite el trabajo de los docentes y contribuya al desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Misión Andina.

Recomendaciones

- Se considera importante recomendar que, dentro de la Institución Educativa, los docentes incluyan en sus clases actividades lúdicas que involucren el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que se evidenció la necesidad de fortalecer este aspecto en los estudiantes.
- Se recomienda continuar con evaluaciones periódicas sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, con el objetivo de observar y tomar en cuenta la evolución que van mostrando los estudiantes en cada clase.
- Se recomienda continuar con la investigación en esta línea, desarrollando estudios posteriores que permitan identificar y validar la importancia y efectividad de la aplicación de la guía didáctica propuesta, pues sería valioso ampliar el alcance de la investigación, considerando diferentes contextos educativos, poblaciones o variables de estudio, con el fin de fortalecer los hallazgos obtenidos.

Glosario de Términos

Actividades Lúdicas: Se refiere a la enseñanza por medio de actividades relacionadas al juego, siendo este una ayuda totalmente importante para facilitar el aprendizaje y sobre todo llevar una clase significativa.

Motricidad Gruesa: Concierno al grupo de movimientos amplios del cuerpo, por ende, las actividades que implican es correr, bailar, saltar, lanzar, caminar etc.

Coordinación Motriz: Es la habilidad de ejecutar movimientos exactos, en donde se involucran los músculos y el sistema nervioso, ya mediante la función de las dos partes, la coordinación fluirá de mejor manera.

Equilibrio: Es el estado del cuerpo, ya que a pesar de lo tener una base sólida, tiende a tener una capacidad de mantenerse parada en una posición totalmente controlada.

Juegos: El juego se define como actividades que ayudan a facilitar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, se podría decir que los juegos son empleados por los docentes, determinándolas como una estrategia de aprendizaje.

Circuito Motriz: son actividades en donde por medio de estaciones realiza una serie de trabajos, especialmente usada en las clases de Educación Física ya que se trabaja en grupos grandes y facilita la enseñanza del docente, mientras que el estudiante percibe el aprendizaje.

Material Didáctico: Esta se refiere a todos los recursos que podemos tener y por medio de estas, ejecutar las actividades planteadas, lo cuales podrían ser, material impreso, material audiovisual, libros, textos etc.

Aprendizaje Significativo: Dentro de lo que es el aprendizaje significativo podemos argumentar que se trata de un proceso en donde está inmerso el desarrollo emocional, cognitivo y emocional de una persona.

Creatividad: La creatividad también podría llamarse ingenio se trata de la capacidad que poder pensar y encontrara soluciones que habitualmente tu entono no lo puede hacer y generar.

Referencia

- Acosta, B. S., Espín, A. M., Rosero, M. E., & Estupiñán, G. M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista Multidisciplinaria de Desarrollo Agropecuaria, Tecnológico, Empresarial y Humanista*, 5(3).
<https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/690/935>
- AMBULUDI, U. S. (2023). *Guía didáctica con actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de inicial II*. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.
- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología Científica*. EDITORIAL EPISTEME. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Barrios, P. S., & Reales, M. (2021). *FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN ESTUDIANTES, A TRAVÉS DE UNA GUÍA DIDÁCTICA*.
<https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/17649099-7d6f-41a2-9359-143fcc3e3b54/content>
- Belgica, J. (2023). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes*. Lambayeque.
file:///C:/Users/Home/Downloads/Otoya_Jimenez_Belgica.pdf
- BIBLIOTECA, U. D. (2020). *ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA*.
<https://www.fenf.edu.uy/wp-content/uploads/2020/12/14dediciembrede2020Etapasdela-investigacionbibliografica-1.pdf>
- Bonilla, A. A. (2024). Fortalece tus habilidades motrices a través de actividades lúdicas en al UE ciudad de Azogues. *Ciencia Latina*, 8(3), 4168-4188.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11626
- Boza, M. J., & Pérez, D. C. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46-61. <http://scielo.sld.cu/pdf/cyd/v7n2/2223-1773-cyd-7-02-46.pdf>
- Buenaño, B. A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(4), 480-499.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61154/rue.v10i4.3292>

- Campaña, Q. M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. "Bosque Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo.*
- Candela, B. Y., & Benavides, B. J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Candela, B. Y., & Benavides, B. J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superi. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 5(3), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cedeño, H. C., & Lescay, B. D. (2024). Actividades recreativas para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Educación Inicial. *ResearchGate*. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.1011-1033>
- Chicaiza, S. D., Bayas, M. R., Pérez, V. I., & García, R. M. (2023). Educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. *Esprint investigación*, 185-195.
- Chicaiza, S. D., Bayas, M. R., Sandoval, G. F., & Paz, V. B. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 8(7), 219-239.
file:///C:/Users/Home/Downloads/5783-29983-1-PB.pdf
- Diego, A. G. (2019). *"EVALUACIÓN DE EQUILIBRIO, MARCHA Y RIESGO DE CAÍDA EN ADULTOS MAYORES DE LA POBLACIÓN DEL VALLE DEL CHOTA"*. Ibarra.
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/9218/1/06%20TEF%20238%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Ecuador, M. d. (2011). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*.
- Espinosa, C. P., & Ojeda, C. M. (2023). Desarrollo de habilidades físicas y mentales en niños de 2 a 6 años de edad. *Dominio De Las Ciencias*, 1072-1081.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v9i4.3638>
- Fais, P. C., Rodríguez, L. R., & Bennasar, G. M. (2023). ACTIVIDADES LÚDICAS PARAMEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB*, 27(1), 231-251.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1894>
- Gudiño, D. A. (2024). *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. Universidad Técnica de Norte.
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15914#:~:text=enlazar%20este%20%3%ADtem%3A-,https%3A//repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15914,-Citar%20este%20%3%ADtem>

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza, T. C. (2014). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN : LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA.* Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
<http://bibliotecaceunem.com/libros/Acervo%20bibliogr%C3%A1fico%20Lic.%20Pedagog%3%ADa/122.-%20Hern%C3%A1ndez%20Sampieri%20%20Roberto%20autor%20%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20%20las%20rutas%20cuantitativa%20cualitativa%20y%20mixta%20>
- Jimenez, H. (2022). *DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA) DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: MENCIÓN EN EDUCACIÓN BÁSICA.*
- León, Ó. (2020). *Concepciones teóricas y realidades prácticas de las metodologías activas en Educación Física.* Universidad Autónoma de Madrid.
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/693839/leon_diaz_oscar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- León, V. D. (2020). *ANÁLISIS DEL EQUILIBRIO DINÁMICO Y SU RELACIÓN CON EL RIESGO DE LESIÓN, EN DEPORTISTAS DE ALTO RENDIMIENTO DE TENIS DEL CLUB LUMBISI POR MEDIO DEL STAR EXCURSION BALANCE TEST (SEBT).* Quito. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/11f3b850-2f1c-40ea-b2e5-31f59c86f7b3/content>
- Loza, V. A. (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.* Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte.
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13265>
- Márquez, P. R. (2023). *GUÍA DIDÁCTICA ATREVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LA SUMAY RESTA EN ESTUDIANTES DE 4TO. año de la escuela de educación básica Hugo León. Año 2022.* <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24892/5/UPS-CT010541.pdf>
- Martínez, R., Pascual, V., & Palacios, R. (2021). Etapas del método estadístico. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 35-36.
<file:///C:/Users/Home/Downloads/webmaster,+6703-35-36.pdf>

- Méndez, A., & Astudillo, M. (2008). *La investigación en la era de la información*. Editorial Trillas.
- Mocha, B. J., Ortiz, O. P., Zapata, E. G., & Cárdenas, Z. A. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Ciencia Digital, II*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v2i2.73>
- Padilla, C. A., & Ceja, M. (2022). La importancia de la inteligencia emocional en educación primaria. *Formación estratégica*, 60-75. <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/88>
- Palmero, S. S. (2020). *LA ENSEÑANZA DEL COMPONENTE GRAMATICAL: EL MÉTODO DEDUCTIVO E INDUCTIVO*. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23240/La%20ensenanza%20del%20componente%20gramatical%20el%20metodo%20deductivo%20e%20inductivo.pdf?sequence=1>
- Pastor, K., & Tesen, L. (2019). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney”*. Repositorio Digital Intitucional. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.12692/53350>
- Quiroz, Á. J. (2024). La importancia de la motricidad gruesa en la actividad física de niños de 6 a 10 años. *Revista Ecos De La Academia*, 10(20). <https://doi.org/https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v10i20.1172>
- Rincón, G. S., Mero, B. Z., & Ruiz, V. N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9-28. <https://doi.org/DOI: http://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- Rosales, M., Revelo, P., & Guijarro, j. (2023). La importancia de la estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo: Un análisis documental y de campo. *Alpha & Omega*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24133/ALPHAOMEGA.VOL01.01.2023.ART02>
- Sampieri, H., & Mendoza, C. (2018). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*.
- Tamay, U. M. (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*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- Tipás, T. L. (2023). *“LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESTUDIANTES DEL BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SAN GABRIEL*

DE PIQUIUCHO DEL CANTÓN BOLÍVAR, PROVINCIA DEL CARCHI EN EL AÑO LECTIVO 2022-2023.”

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14874/2/PG%201586%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Vargas, B. J., Pérez, S. A., Sánchez, P. G., & Lema, G. L. (2023). Evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Santa Lucía. *GADE: Revista Científica ISSN:2745-2891*, 65-88.
<https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/245>

Vásquez, P. J. (2022). “*Incidencia de la motricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 4 a 5 años del Nivel Inicial de la Unidad Educativa Gabriela Mistral de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, año lectivo 2021-2022*”.
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13375/2/PG%201233%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Velásquez, A., & Alfaro, L. (2022). *Aportes desde la Educación Física en la Postura Corporal en los niños y niñas nivel escolar.*

Venegas, Á. G., Rodríguez, P. C., Castro, B. S., & Tello, C. G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación.*
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

Anexos

Anexos 1. Autorización.


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


Oficio nro. UTN-FECYT-D-2024-0170-O
 Ibarra, noviembre 11 de 2024

ASUNTO: Trabajo de integración curricular Sr. Bryan Stiven Yanchaliquin Catucuago

MSc.
Martha Cecilia García Túquerres
 DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE MISIÓN ANDINA

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo, en nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología FECYT de la Universidad Técnica del Norte y mi deseo de éxito en las actividades que desempeña.

Me dirijo a Usted de la manera más comedida, con la finalidad de que se brinde las facilidades necesarias al Sr. YANCHALIKUIN CATUCUAGO BRYAN STIVEN, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte para que obtenga información y aplique los instrumentos de investigación que se requieren para el desarrollo del trabajo de integración curricular con el tema: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL 6TO. Y 7MO. AÑO DE E.G.B. DE LA U.E. INTERCULTURAL BILINGÜE MISIÓN ANDINA".

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

JOSE
 LUCIANO
 REVELO RUIZ
 MSc. José Revelo
 DECANO DE LA FECYT

Firmado digitalmente por
 JOSE LUCIANO
 REVELO RUIZ
 Fecha: 2024.11.11
 16:42:11 -05'00'

JLRR/M.Báez

Autorizado
Recibido
5-11-2024
Jch C



Anexo 2. Validación de la Entrevista


 UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

1. FICHA DE VALIDACIÓN DE:

"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO Y 7MO AÑO DE E.G.B DE LA U.E. INTERCULTURAL BILINGÜE MISIÓN ANDINA"

2. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRES Y APELLIDOS	Juan Carlos Vasquez Cambell
CÉDULA DE IDENTIDAD	1003722707
TÍTULO DE MAYOR JERARQUÍA	Magister en Gestión de la Calidad Educativa
CARGO ACTUAL	Docente Cátedra Pedagogía de la Act. Fís.
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	Universidad Técnica del Norte
AÑOS DE EXPERIENCIA	3 años

3. OBJETIVO:

Validar la entrevista dirigida a los docentes de Educación Física sobre Actividades Lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 6to y 7mo año de Educación General Básica, mediante la revisión de expertos y asegurando la pertinencia, claridad y validez de contenido en la recopilación de información relevante para la investigación.

4. ORIENTACIÓN:

PUNTAJE	ALTERNATIVA
4	MUY SATISFACTORIO
3	SATISFACTORIO
2	POCO SATISFACTORIO
1	NO SATISFACTORIO

5. TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:

N°	Indicadores de calidad	4	3	2	1
1	Cientificidad	✓			
2	Pertinencia	✓			
3	Sistematicidad		✓		
4	Viabilidad para Aplicación Práctica	✓			
5	Actualidad	✓			
6	Novedad	✓			

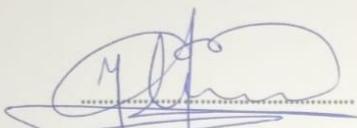
Por favor, indique otro (s) aspectos

.....

.....

.....

Gracias por su colaboración


.....
Firma de validador

Anexo 3. Validación de la Ficha de Observación




UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

1. FICHA DE VALIDACIÓN DE:

"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO Y 7MO AÑO DE E.G.B DE LA U.E. INTERCULTURAL BILINGÜE MISIÓN ANDINA"

2. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRES Y APELLIDOS	Alexandra Tevin Portellas
CÉDULA DE IDENTIDAD	1001330526
TÍTULO DE MAYOR JERARQUÍA	Magister
CARGO ACTUAL	Rectora
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	U.E. Presidente Velasco Ibarra
AÑOS DE EXPERIENCIA	27

3. OBJETIVO:

Validar la ficha de observación diseñada para evaluar la implementación de actividades lúdicas orientadas a mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 6to y 7mo año de Educación General Básica, mediante el análisis de expertos en el área, asegurando su claridad, pertinencia, validez de contenido y confiabilidad en la recopilación de datos.

4. ORIENTACIÓN:

PUNTAJE	ALTERNATIVA
4	MUY SATISFACTORIO
3	SATISFACTORIO
2	POCO SATISFACTORIO
1	NO SATISFACTORIO

5. TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:

N°	Indicadores de calidad	4	3	2	1
1	Cientificidad	✓			
2	Pertinencia	✓			
3	Sistematicidad		✓		
4	Viabilidad para Aplicación Práctica	✓			
5	Actualidad	✓			
6	Novedad		✓		

Por favor, indique otro (s) aspectos

Hacer una ficha de observación para cada estudiante.

Gracias por su colaboración



Firma de validador



Anexo 4. Instrumento de Investigación “Entrevista”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TEGNOLOGÍA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Tema: Actividades lúdicas para mejorar la Motricidad Gruesa en los estudiantes del 6to y 7mo año de E.G.B de la U.E Intercultural Bilingüe “Misión Andina”

Objetivo de la Entrevista: Determinar el conocimiento que tiene el docente sobre las Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del 6to y 7mo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Misión Andina”.

La presente entrevista tiene la finalidad de recabar su valioso criterio sobre el tema, por lo cual se agradece por su tiempo y colaboración al contestar las siguientes preguntas:

- 1.- ¿Según su criterio que son las actividades lúdicas?
- 2.- ¿Qué importancia tienen las actividades lúdicas en la formación de los estudiantes?
- 3.- ¿Defina con sus propias palabras lo que es la motricidad gruesa?
- 4.- ¿Qué tipo de actividades lúdicas considera más efectivas para la participación de los estudiantes de 6° y 7° año durante las clases de Educación Física?
- 5.- ¿Cómo ha observado las clases de Educación Física y la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje y en el desarrollo motriz grueso de los estudiantes?
- 6.- ¿Estaría de acuerdo en poner en práctica una propuesta sobre una guía didáctica de actividades lúdicas de Educación Física en los niños de 6to y 7mo?
- 7.- ¿Podría sugerir algunas actividades que considera sean necesarias dentro de la guía didáctica?

GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN

Anexo 5. Instrumento de Investigación “Ficha de Observación”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TEGNOLOGÍA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Ficha de observación dirigida a los estudiantes de sexto y séptimo año de educación general básica.

Tema: Actividades lúdicas para mejorar la Motricidad Gruesa en los estudiantes del 6to y 7mo año de E.G.B de la U.E Intercultural Bilingüe “Misión Andina”

Objetivo de la observación: Diagnosticar por medio de las Actividades lúdicas si los estudiantes del 6to y 7mo año de educación general básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Misión Andina” tienen un correcto desarrollo de la motricidad gruesa.

Ficha de Observación

Estudiante: _____

Grado: _____

Se utilizará la siguiente escala para valorar cada indicador:						
5: Excelente (realiza la actividad con precisión y seguridad)			4: Bueno (realiza la actividad con pequeñas dificultades)			
3: Regular (realiza la actividad con dificultad notable)			2: Deficiente (realiza parcialmente la actividad)			
1: No realiza (no logra completar la actividad)						
		No realiza	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
Indicadores	Descripción	1	2	3	4	5
1.-Equilibrio estático	En una posición fija durante 10 segundos de pie sobre un pie.					
2.-Equilibrio dinámicos	Camina sobre una línea recta sin perder el equilibrio.					
3.-Coordinación motriz	Realiza movimientos sincronizados con brazos y piernas, saltar y mover brazos alternados.					
4.-Saltos laterales	Realiza al menos 10 saltos laterales de un lado a otro de una línea.					
5.-Desplazamiento rápidos	Corre en línea recta por 10 metros en menos de 5 segundos.					
6.--Lanzamiento y recepción de objetos	Lanza y atrapa un balón de tamaño mediano con precisión desde una distancia de 4 metros.					
7.-Coordinación con obstáculos	Salta pequeños obstáculos en los conos sin perder el equilibrio.					
8.-Postura corporal	Mantiene una postura correcta durante las actividades físicas.					

Anexo 5. Fotografías**Ilustración 10:** Saltos con obstáculos**Ilustración 9:** Equilibrio estático**Ilustración 12:** Saltos laterales**Ilustración 11:** Lanzamiento y recepción