



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CURRICULAR

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE
VELASCO IBARRA

Trabajo de titulación previo a la observación de título de Licenciado en pedagogía de
la Actividades Física y Deportes

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

AUTOR:

Pablo Andrés Romero Subía

TUTOR:

MSc. Anita del Roció Gudiño Noguera

Ibarra – Ecuador- 2025



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: | 100440363-8 | | |
| APELLIDOS Y NOMBRES: | Pablo Andrés Romero Subia | | |
| DIRECCIÓN: | Calle San Mateo y Juan Pablo II | | |
| EMAIL: | pabl_o15@hotmail.com | | |
| TELÉFONO FIJO: | ----- | TELÉFONO MÓVIL: | 0968809125 |

| DATOS DE LA OBRA | |
|-----------------------------|---|
| TÍTULO: | Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de los octavos años de la educación general básica superior de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra. |
| AUTOR (ES): | Pablo Andrés Romero Subia |
| FECHA: DD/MM/AAAA | 29/05/2025 |
| SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO | |
| PROGRAMA: | <input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO |
| TÍTULO POR EL QUE OPTA: | Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte |
| ASESOR /DIRECTOR: | MSc. Aules León Jacqueline Nataly / MSc. Anita del Rocío Gudiño Noguera |

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 4 días del mes de junio de 2025

EL AUTOR:

Nombre: Pablo Andrés Romero Subia

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 4 de junio de 2025

MSc. Anita del Rocío Gudiño Noguera

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.


①

MSc. Anita del Rocío Gudiño Noguera

C.C.: 100164443-2

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con amor y gratitud a las personas que me han apoyado incondicionalmente en todo este trascurso de estudio.

A Dios por brindarme salud, sabiduría, fortaleza en cada etapa para poder culminar este gran logro.

A mi madre, por su apoyo, por creer en mí en todo momento y enseñándome los valores más importantes para poder lograrlo.

A mi pareja por ser la motivadora en mis decisiones correctas, la que me enseñó a creer en mí mismo que si puedo a pesar de tener poca economía.

A mi hermana por su apoyo en todo el trascurso de mis estudios, sin dejar atrás a mis docentes por compartir sus grandes conocimientos y experiencias y poder seguir creciendo.

AGRADECIMIENTO

Manifiesto con gran sinceridad mis agradecimientos a todas las personas que me brindaron su apoyo incondicional en todo este transcurso académico.

Principalmente a Dios por otorgarme salud, fortaleza para poder culminar con éxito este gran logro. A mi madre, a raíz de esfuerzo lo he logrado por confiar siempre en mí y por enseñarme los valores más importantes que han guiado mi camino. A mi pareja, por motivarme, por creer en mí cuando más lo necesitaba, y por acompañarme incluso en momentos difíciles, demostrando que con fe y esfuerzo se puede salir adelante a pesar de las limitaciones económicas. A mi hermana, por su constante apoyo y por estar presente en los momentos en los que más la necesité. Y a mis docentes, por compartir sus conocimientos, experiencias y orientaciones que me ayudaron a crecer como estudiante y como ser humano. A todos, mi más sincero agradecimiento. Este logro también es de ustedes.

RESUMEN

La presente investigación destaca la importancia de las actividades lúdicas, debido a la problemática detectada en los estudiantes ya que es esencial para que los estudiantes puedan mejorar su coordinación, fuerza y equilibrio de forma dinámica en la clase de Educación Física. Sin embargo, se ha evidenciado que muchos estudiantes presentan dificultades en las actividades que se requieren de habilidades motoras avanzadas, afectando de desempeño en los deportes, juegos y físicas. Esta investigación tuvo como objetivo determinar las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de los octavos años de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”. Se planteó una investigación cuantitativa, un estudio de investigación descriptiva, de campo, transversal y propositiva con un diseño de investigación no experimental y con los métodos de investigación utilizados son estadísticos, inductivo y analítico. Para la recolección de datos se utilizó una prueba de coordinaciones básicas la cual fue aplicado a los estudiantes. En los análisis de los resultados y discusiones se comprobó la falta de actividades lúdicas en los estudiantes que ayuden a mejorar su motricidad gruesa, por tal motivo se diseñó planificaciones dinámicas y didácticas de actividades lúdicas para la implementación en sus clases. Se contribuye que las implementaciones de estrategias lúdica que contribuyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, permitiendo mejorar la coordinación, fuerza y precisión en los movimientos con una participación más activa en clases.

Palabras claves: Actividades lúdicas, motricidad gruesa, coordinación, equilibrio, fuerza, educación física.



Abstract

This research underscores the crucial role of playful activities in addressing challenges faced by students, emphasizing their significance in enhancing coordination, strength, and balance during Physical Education classes. Many students encounter difficulties with tasks requiring advanced motor skills, which adversely affect their performance in sports and physical activities.

This study aimed to identify playful activities that foster the development of gross motor skills among eighth-grade students at the "Presidente Velasco Ibarra" Educational Unit. A quantitative, descriptive, field-based, cross-sectional study was conducted using a non-experimental research design. Statistical, inductive, and analytical methods were employed for data collection, including a basic coordination test administered to students.

The analysis of results revealed a deficiency in playful activities designed to enhance gross motor skills. Consequently, dynamic and didactic lesson plans were developed for implementation in Physical Education classes.

The study concludes that integrating playful strategies significantly contributes to improving gross motor skills, enhancing students' coordination, strength, and movement precision, thereby fostering more active class participation.

Keywords: Playful activities, gross motor skills, coordination, balance, strength, physical education.



Reviewed by:
MSc. Luis Pasquero Soto
April 28, 2025

Índice de contenido

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 5 |
| Planteamiento del Problema | 5 |
| Descripción del problema | 5 |
| Delimitación del problema..... | 6 |
| Formulación del problema | 6 |
| Justificación | 6 |
| Antecedentes..... | 7 |
| Objetivos..... | 9 |
| Capítulo 1. Marco Teórico..... | 11 |
| 1.1. Actividades Lúdicas..... | 11 |
| 1.1.1. Conceptualización e las actividades lúdicas | 11 |
| 1.1.2. Importancia de la actividad lúdica..... | 11 |
| 1.1.3. Clasificación de las actividades lúdicas..... | 13 |
| 1.1.4. Juego..... | 15 |
| 1.2. Motricidad gruesa | 18 |
| 1.2.1. Definición de motricidad gruesa..... | 18 |
| 1.2.2. Importancia de la motricidad gruesa | 19 |
| 1.2.3. Componentes de la motricidad gruesa..... | 21 |
| 1.2.4. Motricidad Gruesa y Educación Física..... | 23 |
| Capítulo 2. Materiales y métodos | 25 |
| 2.1. Tipo de investigación..... | 25 |

| | |
|---|----|
| 2.1.1. Investigación bibliográfica..... | 25 |
| 2.1.2. Investigación descriptiva..... | 25 |
| 2.1.3. Investigación de campo..... | 26 |
| 2.1.4. Investigación transversal..... | 26 |
| 2.1.5. Diseño de investigación no experimental..... | 26 |
| 2.2. Métodos de investigación..... | 26 |
| 2.2.1. Método analítico..... | 26 |
| 2.2.2. Método inductivo..... | 26 |
| 2.2.3. Métodos estadísticos..... | 27 |
| 2.3. Técnicas e instrumentos..... | 27 |
| 2.4. Matriz de Operación de variables..... | 28 |
| 2.5. Participantes..... | 29 |
| 2.5.1. Muestra..... | 29 |
| 2.6. Procedimiento de análisis de datos..... | 30 |
| Capítulo 3. Resultados y Discusión..... | 33 |
| 3.1 Prueba realizada en los alumnos de los octavos grados en clases de educación física básica superior “Presidente Velasco Ibarra”..... | 33 |
| Capítulo 4. Propuesta..... | 39 |
| Título de la propuesta..... | 39 |
| Introducción..... | 39 |
| Objetivos..... | 40 |
| Objetivo general..... | 40 |

| | |
|----------------------------------|----|
| Objetivos Específicos..... | 40 |
| Desarrollo de la propuesta | 41 |
| Conclusiones..... | 54 |
| Recomendaciones | 55 |
| Glosario | 56 |
| Referencias | 57 |
| Anexos | 61 |

Índice de tabla

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Matriz de operacionalización de variable..... | 28 |
| Tabla 2 Muestra | 29 |
| Tabla 3 Formula probabilística con un error del 5% | 30 |
| Tabla 4 Carrera con rol y giro de 360..... | 33 |
| Tabla 5 Lanzamiento alternado | 34 |
| Tabla 6 Saltos con pies alternos..... | 35 |
| Tabla 7 Desplazamientos en zigzag..... | 36 |
| Tabla 8 Salto con cuerda..... | 37 |

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del Problema

La falta de actividades lúdicas en los estudiantes afecta significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, que es fundamental para el control y la coordinación de grandes grupos musculares, los estudiantes no desarrollan adecuadamente la motricidad gruesa durante actividades físicas, pueden surgir varias implicaciones en diferentes contextos como bajo rendimiento académico, desmotivación, débil capacidad física de igual forma en su capacidad de realizar movimientos son inseguros, lo que puede afectar su limitación en sus interacciones sociales, impactando su bienestar integral.

Al realizar deportes como fútbol, baloncesto, o ecuavóley que requieren coordinación, agilidad y rapidez, habilidades que les resultar difíciles de igual manera en actividades de resistencia como correr largas distancias, saltos y actividades rítmicas, los estudiantes evidentemente suelen estar agotados. Estos estudiantes suelen cansarse fácilmente y pueden no tener la fuerza muscular necesaria para mantener el ritmo, por ende, suelen tener dificultades en varias actividades. Estas actividades no han sido fortalecidas causando temor a equivocarse o a no poder seguir el ritmo de sus compañeros

Descripción del problema

En la Unidad Educativa presidente Velasco Ibarra, por medio de las practicas pre profesionales, se pudo identificar que los estudiantes de los 8vos años tienen dificultad en su motricidad gruesa, mediante (actividades físicas) en horas de clases, ya que se les dificulta mantener la coordinación de movimientos, como lanzar o atrapar pelotas y en el equilibrio al correr y saltar, su velocidad y su fuerza es muy escasa al realizar ejercicios, debido al que no están en constante actividad física.

Delimitación del problema

El presente estudio se la realizará en la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra” situada en la Ciudad de Ibarra Provincia de Imbabura del presente año lectivo 2024 – 2025, que se realizará la respectiva investigación sobre las actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de los 8vos años de la educación básica superior de la antes mencionada institución.

Formulación del problema

¿De qué manera las actividades lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de los 8vos años de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra?

Justificación

El presente estudio tiene por objetivo determinar las actividades lúdicas para desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de los 8vos años de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”

Las actividades lúdicas residen en su capacidad para fomentar el desarrollo integral de los individuos, principalmente en contextos educativos y de crecimiento personal, se caracterizan por su capacidad de crear diversión y disfrute, lo que motiva a los estudiantes a involucrarse de manera activa. Fomentan la interacción social, iniciando la comunicación y el trabajo en equipo, a la misma vez que el estudiante estimulan la creatividad y la imaginación.

Estas actividades lúdicas suelen ser atractivos y complacientes en diferentes contextos, permitiendo que los estudiantes de diversas edades y habilidades participen. Igualmente se facilitan los procesos de aprendizaje experiencial, donde los participantes fortalecen sus conocimientos mediante de la práctica. Aunque se incluyen reglas y elementos de competencia, su enfoque principal es el mejoramiento de la motricidad gruesa y de las

habilidades cognitivas, emocionales y sociales, convirtiéndolas en herramientas valiosas en entornos educativos y recreativos.

El juego es una actividad donde interviene todos los sentidos como mirar, escuchar y manipular el cual retiene la información mejorando el desarrollo integral y corporal, el juego va contribuyendo múltiples habilidades y competencia sintiéndose seguro de sí mismo.

La actividad lúdica en su desarrollo de la motricidad gruesa que interviene a la mejora de todos los movimientos generales de su cuerpo se requiere coordinación, equilibrio hábitos importantes que los niños realizan cotidianamente como correr, saltar, caminar con estas habilidades desarrolladas el niño y niña tiene más confianza que le permite desempeñarse en diferentes tipos de deporte

Mediante la investigación se pretende concientizar lo importante que es incluir las actividades lúdicas en los estudiantes de la educación general básica superior en las clases de educación física de la institución educativa presidente Velasco Ibarra, aclarando que la motricidad gruesa es muy importante en el desarrollo de los estudiantes.

Antecedentes

En las diferentes investigaciones acerca de las propuestas lúdicas dirigidas al fortalecimiento de la motricidad gruesa, nos dicen que la “Motricidad gruesa: Tiene que ver con todos los movimientos grandes en coordinación como saltar, correr, dar volteretas, rodar entre otras” (Ruiz Ramírez & Ruiz Ramírez, 2017, p. 9). Por este motivo las habilidades básicas que el estudiante debe tener ya que esas habilidades se involucran en todo tipo de deporte y actividades de mayor rendimiento. Por lo cual el juego facilita de manera natural y divertidas estos movimientos, mejorando su desarrollo en la motricidad gruesa.

Se identificaron alrededor de 30 factores positivos asociados con las actividades lúdicas, en las que se destacan la creatividad el aprendizaje significativo Asimismo, la participación y la socialización se reconocen frecuentemente como competencias ciudadanas clave promovidas a través de estas actividades como las carrera de relevos, saltos coordinativos, circuitos de equilibrio, soga grupal (Piedra Vera, 2018).

Es muy importante tener en cuenta que las actividades son esenciales de forma diaria ya que Según Ruiz Ramírez & Ruiz Ramírez (2017), en su libro expresa que:

El desarrollo de las habilidades gruesas del niño y niña que con sus movimientos combinarán varias acciones, aunque los resultados no se lograrán en forma inmediata, se obtendrán en la medida que el niño y niña se adapte a las nuevas situaciones motrices y adquiera la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos. (p.9)

En Contraste Chicaiza Sinchi et. al (2023), en su artículo su objetivo principal es demostrar que los juegos tradicionales y las actividades sensoriomotoras son claves en el desarrollo motor en niños y adolescentes, ya que además de ser entretenidos, aportan múltiples beneficios físicos. Al participar en estos juegos, los niños fortalecen las habilidades motoras gruesas tal como la resistencia, fuerza y su coordinación. Al mismo tiempo, las actividades sensoriomotoras, que requieren el uso de los sentidos y la interacción con el entorno, favorecen su desarrollo motor fina, semejante en su control y la precisión del manejo de pequeños objetos. Estas actividades constituyen una herramienta indispensable para un desarrollo físico y motor completo y saludable en los niños.

De acuerdo con Mendoza Alcívar & Zambrano Rivera (2021), al concluir su investigación, se puede afirmar que es fundamental promover el desarrollo de la motricidad gruesa empleando estrategias dinámicas e innovadoras. Estas deben estar

orientadas a fortalecer la psicomotricidad gruesa mediante el uso de herramientas y técnicas lúdicas, para que los niños adquieran habilidades esenciales que contribuyan a un desarrollo saludable y les permitan avanzar hacia aprendizajes más complejos

Objetivos

-General

- Determinar actividades lúdicas para mejorar su desarrollo en la motricidad gruesa en los estudiantes de la unidad educativa básica superior “Presidente Velasco Ibarra”

-Específicos

- Fundamentar teórica y metodológicamente sobre actividades basadas en el juego para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Unidad Educación Básica Superior “Presidente Velasco Ibarra” a través de la revisión de las concesiones científicas actuales para mejor rigor de la investigación.
- Indagar ejercicios específicos a través de las actividades lúdicas que favorezcan al desarrollo de la motricidad gruesa.
- Diseñar una propuesta alternativa para mejorar la motricidad gruesa.

Preguntas de investigación

¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Educación General Básica

Superior “Presidente Velasco Ibarra”

¿Qué ejercicios específicos basados en actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa?

¿Cómo diseñar una propuesta alternativa para mejorar la motricidad gruesa?

Capítulo 1. Marco Teórico

1.1. Actividades Lúdicas

1.1.1. Conceptualización e las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son acciones recreativas y entretenidas diseñadas para estimular el aprendizaje y el desarrollo integral de la persona, especialmente durante su infancia.

Estas actividades combinan el juego con el proceso educativo, favoreciendo tanto el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional, al tiempo que fomentan la creatividad, la exploración y la interacción en un ambiente agradable y motivador.

Cruz Sornoza & Gamarra Álvarez (2016) en su tesis mencionan que es un conjunto de actividades que incorpora diferentes juegos permite a las niñas experimentar, expresarse y generar emociones dirigidas al disfrute, la diversión y el entretenimiento. Estas actividades fomentan momentos de alegría, risa y movimiento, como giros y saltos, que además contribuyen al desarrollo de habilidades tanto de motricidad gruesa como fina.

Lúdico “proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego” (Baqueros Cifuentes, 2020, p.18).

Menciona que es una dimensión fundamental en el desarrollo humano que constituye una parte esencial de nuestra naturaleza. Personifica la necesidad innata de comunicarse, de sentir y de expresar, generando en las personas un conjunto de emociones centradas en el disfrute, la diversión y el esparcimiento. Esto nos permite experimentar momentos de alegría, risas, gritos y, en ocasiones, lágrimas, convirtiéndose en una auténtica fuente de emociones intensas. (Cruz Sornoza & Gamarra Álvarez, 2016).

1.1.2. Importancia de la actividad lúdica

En su programa de actividades menciona que, a través de las actividades lúdicas, los estudiantes aprenderán mientras juegan, lo que facilitará un aprendizaje más sólido y les

permitirá desarrollar habilidades para ser, hacer y mantenerse motivados en el proceso de aprendizaje (Estepa, 2022).

Estepa (2022), expresa que el propósito central de las actividades lúdicas es fomentar el aprendizaje mediante el juego, un método altamente efectivo que brinda al alumnado satisfacción, alegría y un sentido de participación activa.

La intención de la actividad lúdica en esencia es promover el aprendizaje con cualidades atractivas y dinámicas. No solo busca transmitir conocimiento también intensivo el mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.

Según Estepa (2022) “Las actividades físicas se basan en la realización de movimientos del cuerpo, relajados o intensos, que van a favorecer tanto el bienestar físico como psicológico”. Considero que las actividades lúdicas o físicas conllevan a un mismo objetivo a mejorar el desarrollo de la motricidad ya que se involucra principalmente las partes grandes del cuerpo del estudiante.

En su estudio define que las actividades lúdicas es una dimensión fundamental en el desarrollo humano describe que constituye una parte esencial de nuestra naturaleza.

Representa la necesidad innata de comunicarse, de sentir y de expresar, generando en las personas un conjunto de emociones centradas en el disfrute, la diversión y el esparcimiento. Esto nos permite experimentar momentos de alegría, risas, gritos y, en ocasiones, lágrimas, convirtiéndose en una auténtica fuente de emociones intensas (Cruz Sornoza & Gamarra Álvarez, 2016).

Según Castillo (2012), “El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, fomentando la precisión en los trabajos que se plantean en el aula” (p. 62).

El componente lúdico en el entorno educativo no solo contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, sino que también fomenta actitudes y valores que

enriquecen el aprendizaje. Al realizarlo, se favorece una mayor precisión y compromiso en las tareas, lo que mejora el rendimiento académico y el bienestar integral de los estudiantes.

De acuerdo a Balón (2015), la ludica relaciona la recreacion y la diversion, convirtiendose en una herramienta de aprendizaje que prepara a los estudiantes a enfrentar futuras situaciones educativas como de la vida, el juego posee sus propias características que la definen:

- Permite estructurar acciones de manera especifica seun el tipo del juego.
- Contribuye al proceso de socializacion.
- No requiere necesariamente el uso de materiales.
- Las reglas pueden adaptarse, pero deben ser responsables por todos los jugadores.
- Puede realizarse en diversos entornos.
- Promueve el desarrollo congnitivo.
- Facilia el aprendizaje y la comprension del niño.
- Estimula la atención y la memoria.
- Fomenta la creatividad.

1.1.3. Clasificación de las actividades lúdicas

Según Balón (2015), los juegos se clasifican dependiendo de sus contenidos o cantidad de estudiantes como puede ser individual, en parejas o en grupo. Se aplicaría según su contexto de aprendizaje que se quiera llegar, siendo clave para ampliar estrategias de actividades lúdicas que desarrollen las habilidades y fortalezcan el aprendizaje que se requiere dependiendo las circunstancias de las actividades como:

- Juegos al aire libre: estos juegos se caracterizan por su contribución al desarrollo intelectual, físico y social, mediante expresiones corporales como la mímica y varios movimientos que potencian tanto el desarrollo físico como emocional, un aspecto que suele desarrollarse en grupos que está constantemente en las actividades realizadas en el aire libre.
- Juegos de reglas: Según Piaget (1951), describe que los juegos de reglas son importantes para mejorar su desarrollo cognitivo y social, pues son más cooperativos dando más respeto e interés por las normas establecidas en un juego. Cumpliendo un papel educativo integral, los estudiantes interactúan de formas más efectivas en cualquier actividad, donde se mencionan juegos de mesa, fútbol, baloncesto, entre otros.
- Juegos didácticos: diseñados por docentes con objetivos educativos específicos, estos juegos representan una metodología en el proceso de enseñanza, donde el aprendizaje se lleva a cabo a través del juego.
- Juegos de movimiento: actividades que involucran actividades físicas y movimiento corporal, resalta la importancia del movimiento en el desarrollo físico y emocional, especialmente en la infancia.
- Juegos intelectuales: estos juegos permiten al estudiante ser creativo a fomentar su imaginación y autonomía, permitiendo resolver problemas y expresar ideas en su entorno seguro y lúdico.
- Juegos de competencia: Actividades en las que los participantes compiten para alcanzar un objetivo o superar a otros. La competencia como parte fundamental del juego, impulsa el desarrollo espiritual de lucha y el deseo de superarse mejorando sus habilidades individuales como colectivos.

1.1.4. Juego

Algunos autores redactan la importancia del juego en la educación como:

Hormigo Gamarro (2010), pronuncia que el juego se posiciona como un motor esencial en el desarrollo y crecimiento infantil, consintiendo que el niño, como principal agente de su propio aprendizaje, se involucre de manera activa y autónoma. Este protagonismo no depende únicamente de influencias externas, sino que surge de su propia motivación interna. Además, al ser una actividad placentera, el juego facilita una participación total y entusiasta, promoviendo un aprendizaje significativo y natural.

El juego no solo es un instrumento pedagógico, sino un proceso inherente al desarrollo de los estudiantes que dispone el disfrute y aprendizaje. Esta característica permite al niño explorar y adquirir habilidades de manera abierta. Al conceder completamente al juego, el niño refuerza su autonomía y creatividad desarrollando su capacidad para resolver problemas para un desarrollo integral.

Según Huizinga (1984), La función del juego, en sus formas más elevadas, puede entenderse principalmente a partir de dos aspectos fundamentales: como una competencia por algo o como una representación de algo. Estas dos funciones pueden combinarse de tal manera que el juego "represente" una competencia, o bien que se convierta en una competencia para lograr la mejor representación de algo. El juego en sus formas más avanzadas combina aspectos de competencia y representación, permitiendo que ambos se entrelacen. De esta manera, el juego puede servir tanto para simbolizar un desafío como para convertirse en una competencia creativa que busca la representación más destacada, resaltando su valor cultural y social.

De acuerdo Chavez y Santos (2020), considera que el juego es un elemento fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes ya que actúa como una actividad motivadora que contribuye al fortalecimiento de las áreas clave en el crecimiento infantil.

El juego no solo tiene un valor recreativo, sino que es decisivo para mejorar el desarrollo cognitivo, emocional y social, yaciendo una herramienta notoria tanto en el aprendizaje formal como en el transcurso de socialización y autoconocimiento.

Según Hormigo Gamarro (2010), “El juego como medio de aprendizaje, como actitud lúdica ante la vida, como medio para ocupar el tiempo de óseo y de recreo” (p. 7). revela que el juego no solo entretiene, sino que también educa y fortalece capacidades calves en su desarrollo. Primero, se destaca como un medio de aprendizaje, ya que facilita la adquisición de conocimientos y habilidades en un ambiente relajado y motivador. Además, se presenta como una actitud lúdica ante la vida, sugiriendo que el juego fomenta la creatividad, la imaginación y una mentalidad flexible, cualidades importantes en la resolución de problemas y en la adaptación a diferentes situaciones.

Hormigo Gamarro (2010), menciona que incorporar el juego en diversas áreas del currículo, y especialmente en educación física, implica reconocerlo como un elemento de gran importancia social y cultural. El juego facilita el aprendizaje, promueve la interacción social y refleja valores y tradiciones de la sociedad, haciendo de su inclusión una herramienta pedagógica orientada al desarrollo integral de los estudiantes y para la transmisión de aspectos culturales y sociales a través de la educación.

Es muy importante tomar en cuenta cuales son los aspectos de la integración del juego en la asignatura de educación física en si investigación. Según Hormigo Gamarro (2010), se fundamenta por tres aspectos clave.

- La importancia del juego (juegos deportivos, populares, tradicionales...) como aspecto cultural y social de una comunidad.
- Por considerarse como un recurso educativo para alcanzar las finalidades educativas y otros contenidos relevantes.

- Las características psicoevolutivas del alumnado de 12-18 años consolida, y aventaja sobre otros enfoques, la utilización del aprendizaje a través del juego, ya que éste agrada y es solicitado por el alumnado (p.7).

En sus diversas características resguarda los aspectos culturales y sociales de la comunidad, proporcionando el lazo de los estudiantes con su entorno. Segundo, se considera una excelente herramienta educativa, dando paso a promover el aprendizaje y la mejoras en el desarrollo de la motricidad y otras capacidades importantes en los estudiantes. las características psicoevolutivas de los alumnos de 12 a 18 años favorecen el uso del juego como una metodología efectiva, ya que este enfoque no solo resulta atractivo, sino también altamente solicitado por los propios estudiantes, lo que mejora su motivación y participación.

Huizinga (1984), de acuerdo a su contexto dentro del espacio del juego prevalece un orden absoluto y único. Aquí encontramos otra característica positiva del juego: el juego genera orden, es en sí mismo una forma de orden, el juego establece una perfección momentánea y delimitada. El juego procede como un área donde se instituye un orden diferente al de la vida cotidiana, aunque temporal y limitado. Al estructurar reglas y límites claros, el juego ofrece un respiro del desconcierto del mundo, convirtiéndose en una práctica esencial para experimentar equilibrio y armonía.

Hormigo Gamarro (2010), pronuncia que el juego, ya sea como herramienta de aprendizaje y la actitud lúdica frente a la vida, de forma de que se ocupe en el tiempo libre, ya que es un medio que ayuda a mejorar las relaciones sociales o simplemente como una actividad innata en los seres humanos, el juego representa un fenómeno social y cultural.

1.2. Motricidad gruesa

1.2.1. Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa trata del movimiento de los músculos grandes del ser humano, son habilidades que el niño va desarrollando o adquiriendo en el transcurso de nacido, mejorando el equilibrio, agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos, tomando en cuenta que al pasar los años el niño necesitara de actividades lúdicas para un mejor desarrollo motriz.

Según Castillo (2012), “Existen numerosas definiciones de motricidad, pero a pesar de los diferentes matices que estas incluyen, todas coinciden en relacionar la motricidad con el movimiento” (p. 64). La motricidad es el conjunto de capacidades que permiten el desplazamiento y el control del cuerpo, asegurado por la interacción del sistema nervioso, el esqueleto y los músculos.

Según Rodríguez Vázquez et al. (2020), Cuando hablamos de motricidad, nos referimos al control del cuerpo, que incluye la cabeza, el tronco y las extremidades motricidad gruesa, o al control de las manos y los dedos motricidad fina. En concluyente, se trata de la coordinación de movimientos, habilidades y gestos en los niños, los cuales son esenciales en las distintas etapas de su desarrollo.

La motricidad gruesa se refiere a la capacidad de ejercer movimientos amplios y coordinados que implican especialmente el uso de los grandes grupos musculares del cuerpo, especialmente en las extremidades superiores e inferiores, así como en la zona central o troncal. Esta capacidad motora es esencial para las acciones corporales fundamentales como el desplazamiento al caminar, impulsos y en velocidad, mejorando su desarrollo físico de igual permite el control del cuerpo en el espacio y facilita la interacción con el entorno.

Castillo (2012), menciona que la práctica psicomotriz no se enfoca en enseñar al niño conceptos específicos sobre el espacio, el tiempo o el esquema corporal. En cambio, le brinda la oportunidad de experimentar emocionalmente el entorno, los objetos y las relaciones con los demás. A través de esta vivencia, el niño puede descubrir y explorarse a sí mismo, lo que facilita la integración natural del conocimiento sobre su propio cuerpo, el espacio y el tiempo.

La motricidad puede entenderse como una dimensión del ser que posibilita la interacción con el entorno físico mediante el control del movimiento corporal. En este proceso participan todos los sistemas del cuerpo, y va más allá de ser solo movimientos mecánicos, pues involucra una integración más profunda y significativa (Medina., 2017).

De acuerdo a Cruz Sornoza & Gamarra Álvarez (2016), “motricidad gruesa cumple todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de mano, brazos, piernas, y pies” (p. 11). La motricidad gruesa es esencial en el desarrollo infantil, ya que implica tanto el crecimiento físico como el progreso de habilidades psicomotrices fundamentales.

En su libro describe que el aprendizaje de una nueva habilidad no surge de cero, sino que se construye a partir de adaptaciones, ajustes y correcciones (tratamiento educativo del error) de habilidades previamente adquiridas, las cuales forman el repertorio motor del individuo, que serán utilizadas especialmente en sus actividades lúdicas y en su tiempo libre (Celis., 2016).

1.2.2. Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa consiente que los estudiantes desarrollen su musculatura y condición física, mejorando su coordinación y adquiriendo resistencia, habilidades

cruciales para su crecimiento saludable y su bienestar físico. Al realizar actividades de motricidad gruesa, los niños desarrollan habilidades cognitivas como la planificación la resolución de problemas y la percepción del espacio y el tiempo, pues aprenden a medir sus movimientos y a adaptarse al entorno.

Al dominar habilidades motoras, los estudiantes van generando confianza en sí mismos y adquieren autonomía. Alcanzar a mejorar su desarrollo motriz como controlar sus movimientos en diversas actividades lúdicas como deportivas, generando un sentido de logro que fortalece su autoestima y seguridad. algunas actividades de motricidad gruesa se ejecutan en grupo (como juegos y deportes), por lo cual mejora en los estudiantes la capacidad para cooperar, trabajar en equipo y respetar las reglas, por ello habilidades clave para su desarrollo social.

Según Rodríguez Vázquez et al., (2020), señala que su “desarrollo psicomotriz correcto a edades tempranas es de vital importancia para dotar al niño en las destrezas necesarias para afrontar requerimientos de la vida diaria y deportiva futura” (p.486). Detalla la importancia de la estimulación temprana es fundamental para el desarrollo de las habilidades motrices, ya que prepara al niño para enfrentar con éxito los desafíos deportivos como en su vida cotidiana.

Según Cruz Sornoza y Gamarra Álvarez (2016), “El término “motricidad gruesa” podría entenderse de muy diversas formas: como una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica” (p.12). abarca tanto aspectos físicos como psicológicos del ser humano, funcionando como una unidad funcional que permite la ejecución de movimientos amplios y coordinados. Su entendimiento va más allá de la mera acción física, ya que también refleja el desarrollo emocional y cognitivo.

1.2.3. Componentes de la motricidad gruesa

La habilidad motriz básica se denomina en diferentes aspectos básicos que el ser humano va adaptando en su transcurso evolutivo, como son el gatear, caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. Son habilidades básicas que van desarrollando desde que el niño nace ya que se presentan pequeños movimientos en su desarrollo. Considerando que son como patrones esenciales para que niño deba dominar y desenvolverse en diferentes actividades físicas como deportivas.

Según Jean (1969), expone su teoría acerca del desarrollo cognitivo en los primeros años de vida y de como contribuye su conocimiento en el mundo, propone cuatro adquisiciones de sus desarrollo cognitivos:

- Etapa sensoriomotriz: Del día que nace hasta los 2 años, esta en el periodo de manipulación, reflejos y su entorno.
- Etapa preoperacional: De 2 a 7 años, es un periodo de imitación y juegos como el columpio.
- Etapa de operaciones concretas: De 7 a 11 años, su característica es ser más lógico desarrolla la agrupación y el orden de secuencias.
- Etapa de operaciones formales: De 12 años en adelante, los juegos se estructuran con reglas, distingue lo real y lo posible.

Las habilidades motrices básicas se desarrollan de forma natural y que compone a la formación sensoriomotriz básica del niño hasta su adolescencia se define como su capacidad mediante lo adquirió en diferentes aprendizajes significativos para su desarrollo motriz, los movimientos son fundamentales en su desarrollo que les ayuda a realizar actividades más complejas. Estas incluyen habilidades locomotoras como caminar, correr, saltar. Las habilidades de manipulación se conforman de golpear,

atrapar, lanzar y de equilibrio mantenerse en las líneas delgadas en movimiento o estático.

Como relata Lawrence Gallahue & arl Ozmun (2012), La motricidad gruesa puede clasificarse en diferentes habilidades específicas:

- Equilibrio: Capacidad para mantener el cuerpo estable en diferentes posiciones y en movimiento, por ejemplo: caminar en una línea recta.
- Coordinación: Habilidades para coincidir movimientos de otras partes del cuerpo de manera eficaz, por ejemplo: lanzamiento de pelota alternado, salto de la cuerda.
- Fuerza: Capacidad para generar tracción muscular y realizar movimientos que requieren esfuerzo físico, por ejemplo: cargar, empujar.
- Agilidad: Habilidad para cambiar de dirección o posición rápidamente, por ejemplo: correr en zigzag y esquivar obstáculos.
- Velocidad: Capacidad para ejercer movimiento rápido en un corto periodo de tiempo, por ejemplo: carreras de velocidad corta.
- Resistencia: Capacidad para conservar un esfuerzo físico durante un tiempo extendido, por ejemplo: mantener las actividades física de forma continua

Según Pérez (1987), las habilidades básicas se categorizan en tres principalmente como:

- Habilidades de locomotrices: Se distingue por aplicar el desplazamiento de un lugar a otro como correr, rodar, saltar.
- Habilidades no locomotrices: se caracterizan por el control, como el equilibrio, girar, engancharse.
- Habilidades de proyección o manipulativas: interacción de objetos en movimientos como lanzar una pelota y atrapar.

1.2.4. Motricidad Gruesa y Educación Física

Las habilidades motoras gruesas son la base para actividades con más rendimiento, donde se involucra sus habilidades en educación física, ya que el control facilita posteriormente el desarrollo de la motricidad gruesa.

Rodríguez Vázquez et al. (2020), menciona que la Educación Física desempeña un papel fundamental durante el crecimiento infantil, ya que, a través de diversos procesos, fomenta el desarrollo de capacidades motrices, actitudes y habilidades. Esto se logra mediante la ejecución de actividades tanto lúdicas como recreativas, basadas en movimientos corporales generados por la acción consciente de los músculos.

Por lo tanto, la motricidad gruesa y la Educación Física están estrechamente relacionadas, ya que esta última actúa como un medio clave para estimular, reforzar y perfeccionar las habilidades motoras gruesas de manera integral y divertida.

Rodríguez Vázquez et al. (2020), describe en su investigación que la Educación Física es una disciplina que se enfoca en diversos movimientos corporales con el fin de desarrollar habilidades para la vida. Desde una edad temprana, busca fomentar el compromiso con la actividad deportiva, promoviendo un estilo de vida activo y saludable. Dando énfasis en lo que describe, de manera clara la importancia de la Educación Física como disciplina equidistante en el desarrollo de habilidades físicas y en su desarrollo motriz, que no solo poseen un impacto en la salud, sino que del mismo modo siembran valores importantes para la vida.

Según Santos Rodríguez y Prieto Saborit (2010), da a reconocer y aprender su cuerpo y el ejercicio físico como una vía para explorar y desenvolverse en sus capacidades motoras, la interacción con otros compañeros mejora la forma de constructivista los juegos recreativos que se deben implicar en la actualidad en la educación física como método de enseñanza a los estudiantes para mejorar su motricidad.

De acuerdo a Santos Rodríguez y Prieto Saborit (2010), El tiempo en educación física desempeña un credencial clave en el desarrollo de la habilidad para percibir e interactuar con el entorno físico, promoviendo un mejor control y conocimiento de sus partes gruesas de su cuerpo al fomentar el conocimiento y el manejo adecuado del cuerpo, tanto en movimiento como en reposo, dentro de un espacio específico, lo que contribuye a potenciar las capacidades motrices.

Capítulo 2. Materiales y métodos

2.1. Tipo de investigación

El presente estudio se basa en un enfoque de carácter cuantitativos, se analizará los datos sobre la influencia que tiene las actividades lúdicas en la ejecución en la motricidad gruesa, para su desarrollo motriz de los estudiantes. El enfoque cuantitativo se realizará una prueba de equilibrio y de coordinación específicas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”; por lo cual se utilizará la ficha de evaluación del test de coordinación dinámica general, para determinar el nivel de habilidades motrices posterior a la investigación de la causa del desarrollo de la motricidad gruesa.

2.1.1. Investigación bibliográfica

Este trabajo se utilizó la investigación bibliográfica, ya que hubo una recopilación de información de referencias y documentos relevantes, como libros, artículos, tesis u otros documentos para el desarrollo de la investigación. Según Sampieri et al. (2014), la investigación bibliográfica permite al investigador tener información de fácil acceso con su tema actual llenando los vacíos de conocimiento y construir un argumento claro para su estudio.

2.1.2. Investigación descriptiva

Este estudio es descriptivo, su finalidad es solo recopilar datos, ya sea de forma individual como colectiva sobre las variables encontradas. Según Sampieri et al. (2014) sobre la investigación descriptiva menciona que los “estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p.92).

2.1.3. Investigación de campo

La investigación es de campo por que tiene relación de datos que se realizó en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra con los estudiantes, señala donde ocurrió la extracción de los datos, sin maniobras las variables; según Sampieri et al. (2014), describe que la investigación es de campo cuando la extracción de datos se lleva a cabo en el lugar donde ocurre el hecho con datos realistas.

2.1.4. Investigación transversal

El estudio transversal es un tipo de investigación observacional que examina datos de variables y analizar sus acontecimientos en un momento específico dentro de una muestra o población determinado como lo define Sampieri et al., (2014).

2.1.5. Diseño de investigación no experimental

El diseño de esta investigación es no experimental, ya que son estudios en los que no se aplican intencionalmente las variables; Hernández et al. (2014) manifiesta que los “Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos”(p.152).

2.2. Métodos de investigación

2.2.1. Método analítico

La investigación se basa en el método analítico, ya que permite descomponer las habilidades motrices guías en elementos específicos como el equilibrio, coordinación, velocidad y fuerza (Roberto Hernández Sampieri et al., 2014). A partir de esto se inició el emplean actividades lúdicas como juegos con pelota de mano, salto alternado, salto de cuerda y velocidad con rol evaluando su impacto en cada actividad

2.2.2. Método inductivo

Utilizando el método inductivo, pues se basa en la observación de hechos concretos como la obtención de datos en la institución educativa presidente Velasco Ibarra, como

parte individual los 8vos años de educación básica superior, estableciendo las pertinentes conclusiones y descubriendo la causa del problema. Abreu (2014), "el método inductivo permite generalizar a partir de casos particulares y ayuda a progresar en el conocimiento de las realidades estudiadas"(p.200).

2.2.3. Métodos estadísticos

Es un proceso de investigación que compone de la recopilación, organización, análisis e interpretación de datos obtenidos como menciona Ortega (2023).

2.3. Técnicas e instrumentos

Técnica

Se aplicará la observación directa mediante una Prueba de Coordinación Dinámica General, basada en el Test of Gross Motor Development – 2ª y 3ª Edición (TGMD-2 y TGMD-3) de Dale A. Ulrich, con la adaptación según el contexto de ejercicios y rúbricas de evaluación propios. A los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra. Para evaluará el nivel de su desarrollo en la coordinación motriz gruesa en los estudiantes, identificando fortalezas y posibles dificultades en movimientos que involucran interacción de segmentos corporales, equilibrio, ritmo, resistencia y precisión.

Adaptaciones propias: Inclusión de un ejercicio de “Carrera con giro y rol, lanzamiento con rebote alterno y Desplazamiento lateral continuo” para trabajar la anticipación, orientación y ajuste de fuerza, no contemplada en el TGMD original y que han sido validadas por especialistas.

Instrumento

Se utilizará una ficha de evaluación estructurada, misma que fue modificada y validada según las necesidades del grupo a investigar que incluye: Descripción de las actividades, carrera con giro y rol (10 m + rol + giro 360°), Salto con pies alternos en escalera de agilidad, desplazamiento en zigzag entre conos (6 m), saltos continuos con cuerda (1 min), Lanzamiento con rebote alterno contra pared (30 seg).

Criterios de evaluación

Para cada prueba se definen rangos de desempeño (Excelente, Bueno, Regular, Necesita mejorar) basados tanto en los estándares de Ulrich como en mis propias mediciones de tiempo, repeticiones o errores.

2.4. Matriz de Operación de variables

Tabla 1

Matriz de operacional de variables

| Objetivos diagnósticos | VARIABLES | Indicadores | Técnicas | Fuentes de información |
|--|---------------------|---|-------------------------------------|------------------------|
| Identificar actividades lúdicas para mejorar su motricidad gruesa | Actividades lúdicas | <ul style="list-style-type: none"> - Juego de movimientos - Juegos al aire libre - Juegos didácticos - Intelectuales - Juegos de competencia - Juego de reglas | Test de Habilidades Motoras básicas | Estudiantes |
| •Plantear una propuesta alternativa para mejorar la motricidad gruesa. | Motricidad gruesa | <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades locomotoras Carreras con cambio de dirección, saltos con precisión, deslizarse con mejor control - Habilidades no locomotoras equilibrio, flexión, rotación y giros. - Habilidades manipulativas lanzar y atrapar, golpear con precisión. | Planificaciones | Estudiantes |

Nota: Elaboración propia

2.5. Participantes

2.5.1. Muestra

La muestra obtenida es probabilística, ya que cada individuo de la población puede ser elegido, garantizando una selección imparcial y particular en la investigación de estudio, por ello se llevó a cabo un método conglomerado, con un procedimiento de selección de conglomerados que constituirán la muestra. Nuestra muestra estaría conformada por 25 estudiantes por cada aula, para un total de 100 estudiantes.

Población

La población consiste en los 8vos grados de la Educación Básicas Superior “Presidente Velasco Ibarra” ubicada en la provincia de Imbabura – Ibarra, siendo la cantidad de 134 estudiantes en el área de educación física.

Tabla 2

Muestra

| Participantes | Total |
|----------------------|--------------|
| 8vo A | 32 |
| 8vo B | 31 |
| 8vo C | 35 |
| 8vo D | 36 |
| Total | 134 |

Nota: Elaboración propia.

Para la obtención de la muestra se aplicó la siguiente fórmula:

Tabla 3

Formula probabilística con un error del 5%

| | | |
|--|------------|------------------------|
| N | 134 | |
| O | 0,5 | |
| Confianza | 95 | |
| Área ala izquierda de – | 0,025 | = (100-B3)/200 |
| Z | | |
| -Z | -1,959964 | =INV.NORM.ESTAND(B4) |
| Z | 1,959964 | =B5*-1 |
| e= error de muestreo | 5 | % |
| E | 0,05 | =B7/100 |
| | | = (B1*B2^2*B6^2)/((B1- |
| | 99,54 | 1)*B8^2 +B2^2*B6^2) |
| $n = \frac{No^2Z^2}{N - 1 e^2 + o^2Z^2}$ | 100 | =REDONDEAR(B9,0) |

Nota: La fórmula utilizada para el cálculo del tamaño de muestra en poblaciones finitas se basa en la metodología propuesta por Cochran (1977) y ajustada para poblaciones finitas.

2.6. Procedimiento de análisis de datos

Fase 1: Se realizó una revisión teórica con una fundamentación científica para garantizar el rigor de la investigación, se realizó una búsqueda exhaustiva de información en diversas fuentes científicas y sitios web especializados sobre la relevancia del juego en el fortalecimiento de la motricidad gruesa. Se analizaron estudios previos, enfoques metodológicos y teorías del aprendizaje motor, con el fin de comprender cómo el juego contribuye al fortalecimiento de habilidades motoras en niños y niñas de educación básica superior.

Este análisis permitió estructurar un marco teórico sólido, en el cual se definieron conceptos clave como motricidad gruesa, coordinación, equilibrio, lateralidad y control postural, además de identificar estrategias pedagógicas que han demostrado ser efectivas en el desarrollo motor infantil.

Fase 2: Se emprendió un diagnóstico del desempeño en la motricidad gruesa de los estuantes para conocer el estado actual de la motricidad gruesa en los alumnos de la Unidad de Educación Básica Superior “Presidente Velasco Ibarra”, se aplicó una prueba de Coordinación Dinámica General, un instrumento validado por docentes experimentados en el área, que permite evaluar con precisión habilidades motoras fundamentales donde se analizaron aspectos como la coordinación, fuerza, resistencia, equilibrio y lateralidad, utilizando una ficha de evaluación con criterios de valoración: Excelente, Bueno, Regular y Necesita Mejorar.

La evaluación tuvo lugar entre el 13 y el 20 de enero, con una duración aproximada de 2 horas por aula, las actividades se realizaron por rangos de tiempo y repeticiones, se eligió a los primeros 25 estudiantes de su lista en las 4 aulas de los octavos años y se dio paso a la evaluación individual de los estudiantes con las actividades, asegurando una observación detallada de cada estudiante.

La observación de cada actividad permitió registrar con precisión los niveles de desempeño de los estudiantes y destacando las áreas específicas que requerían mayor atención.

Fase 3: Se realizó un análisis de resultados posterior mente una planificación de intervención lúdica una vez recopilados los datos de la evaluación, se llevó a cabo un análisis tanto cuantitativo como cualitativos de los datos obtenidos. Se pudo identificar que las principales dificultades motrices en los estudiantes estaban relacionadas con:

- Atrapar la pelota con las manos alternamente, lo que evidenció deficiencias en la coordinación óculo-manual y el tiempo de reacción.
- Realizar desplazamientos laterales, lo que reflejó dificultades en el equilibrio dinámico y la coordinación segmentaria.
- La falta de coordinación y resistencia se pudo evidenciar en el salto de cuerda.

A partir de estos hallazgos, se diseñó una propuesta denominada “Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra” orientadas a fortalecer estas habilidades motoras, seleccionando estrategias didácticas que favorecieran el desarrollo progresivo de la motricidad gruesa. Las actividades propuestas fueron estructuradas en función de su nivel de dificultad, duración y objetivos específicos, asegurando que respondieran a las necesidades identificadas en los estudiantes.

Capítulo 3. Resultados y Discusión

3.1 Prueba realizada en los alumnos de los octavos grados en clases de educación física básica superior “Presidente Velasco Ibarra”

Actividad 1: Carrera con rol y giro de 360 grados

Tabla 4

Carrera con rol y giro de 360

| Indicadores | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| Excelente | 18 | 18% |
| Muy buena | 39 | 39% |
| Buena | 32 | 32% |
| Regular | 11 | 11% |
| Total | 100 | 100% |

Fuente: Test aplicado a los alumnos de los octavos grados de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”.

Análisis:

Los resultados obtenidos en la prueba de “carrera con rol y giro de 360” muestra que la mayor parte de los estudiantes presentan un nivel de desempeño satisfactorio en términos de coordinación dinámica general, sin embargo, un grupo evaluado aún enfrenta dificultades que podrían abordarse con actividades específicas de equilibrio y control corporal, es recomendable reforzar las practicas lúdicas que involucren giros, desplazamientos en varias direcciones con cambios de ritmo, mejorando su desarrollo en los estudiantes. Según Vázquez (2015), los giros en educación física son

fundamentales para el desarrollo de la coordinación, el equilibrio y la conciencia corporal en los estudiantes, permitiendo una mejor adaptación a las actividades que implican rotación y control postural.

Actividad 2: lanzamiento alternado

Tabla 5

Lanzamiento alternado

| Indicadores | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| Excelente | 16 | 16% |
| Muy buena | 17 | 17% |
| Buena | 36 | 36% |
| Regular | 31 | 31% |
| Total | 100 | 100% |

Fuente: Test aplicado a los estudiantes de los octavos grados de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”.

Análisis:

El resultado de la prueba de lanzamiento alternado muestra que casi el 50% de los estudiantes tiene un nivel bueno o superior en esta habilidad, lo que indica un desarrollo aceptable de la coordinación óculo-manual. Sin embargo, el 31% de estudiantes con desempeño regular representa un área de mejora prioritaria.

Para fortalecer esta capacidad motriz, se recomienda incorporar actividades lúdicas que involucren lanzamientos con diferentes trayectorias, tamaños de pelota y distancias.

Además, la práctica de deportes y juegos de precisión son una estrategia eficaz en el

desarrollo de la coordinación y en su control motor en los estudiantes. Según Boulch (1981), enfatiza la importancia de las actividades que implican los lanzamientos y de atrapar de forma alternada desarrollando la coordinación óculo – manual mejorando la estimulación de los dos hemisferios cerebrales.

Actividad 3: Saltos con pies alternos

Tabla 6

Saltos con pies alternos

| Indicadores | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| Excelente | 17 | 17% |
| Muy buena | 27 | 27% |
| Buena | 29 | 29% |
| Regular | 27 | 27% |
| Total | 100 | 100% |

Fuente: Test aplicado a los estudiantes de los octavos grados de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”.

Análisis:

Estos resultados indican que, si bien la mayoría de los estudiantes logra ejecutar el ejercicio de manera satisfactoria, un grupo significativo (27%) aún presenta deficiencias en el control del movimiento y la estabilidad, lo que puede deberse a una falta de práctica en actividades que requieran coordinación entre ambos miembros inferiores.

Para optimizar esta habilidad, se recomienda incorporar actividades lúdicas que involucren variaciones en los patrones de salto, ejercicios de equilibrio y juegos que estimulen el control rítmico y la fuerza en los miembros inferiores. Además, la práctica

regular de ejercicios que combinen velocidad, cambios de dirección y coordinación puede ser una estrategia clave para mejorar el rendimiento en este tipo de habilidades motoras. Según Rosero (2023), los saltos alternados desarrollan habilidades motrices mediante saltos alternados en un solo pie y la participación en actividades lúdicas que fortalezcan el equilibrio y la coordinación, evidenciando mejoras progresivas en su desempeño.

Actividad 4: Desplazamientos en zigzag

Tabla 7

Desplazamientos en zigzag

| Indicadores | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| Excelente | 10 | 10% |
| Muy buena | 14 | 14% |
| Buena | 40 | 40% |
| Regular | 36 | 36% |
| Total | 100 | 100% |

Fuente: Test aplicado a los estudiantes de los octavos grados de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”.

Análisis:

Estos resultados muestran que, aunque más del 60% de los estudiantes tiene un desempeño aceptable o superior, hay un 36% que enfrenta dificultades considerables, lo que resalta la necesidad de fortalecer esta habilidad a través de actividades lúdicas específicas. Para fortalecer esta capacidad motriz, se recomienda incorporar actividades lúdicas que estimulen la velocidad de reacción, los cambios de dirección controlados y la estabilidad postural. Ejercicios como circuitos con conos, carreras con cambios de

ritmo y juegos de evasión pueden ser estrategias efectivas para optimizar el rendimiento en esta habilidad motriz. Los ejercicios en zigzag no solo ayudan a mejorar la velocidad, sino que también potencian la coordinación y el equilibrio según WFitZone.es (2025).

Actividad 5: Saltos de cuerda

Tabla 8

Salto con cuerda

| v | Frecuencias | Porcentajes |
|------------------|--------------------|--------------------|
| Excelente | 19 | 19% |
| Muy buena | 20 | 20% |
| Buena | 35 | 35% |
| Regular | 26 | 26% |
| Total | 100 | 100% |

Fuente: Test aplicado a los estudiantes de los octavos grados de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”.

Análisis:

En el análisis Esto indica que el 74% de los estudiantes presenta un nivel bueno o superior, lo que demuestra un desarrollo favorable de la coordinación motriz general. Sin embargo, el 26% con desempeño regular señala la necesidad de refuerzo, especialmente en aspectos como la constancia del ritmo de salto, la sincronización de extremidades y el equilibrio postural durante la actividad. Se recomienda implementar actividades lúdicas estructuradas que incluyan saltos rítmicos, juegos con cuerdas de diferentes tamaños, dinámicas en grupo y ejercicios progresivos para reforzar la coordinación global, mejorar el equilibrio y optimizar la percepción rítmica. Así, se asegurará una mejora integral de esta capacidad motora en todos los estudiantes. Según

Lagos S. E. (2017), el salto de cuerda influye positivamente en su desarrollo motriz, así como la mejora de velocidad, agilidad y de la resistencia.

Capítulo 4. Propuesta

Título de la propuesta

Actividades lúdicas para mejorar su motricidad gruesa para formación motriz de los estudiantes de los octavos grados de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”

Introducción

Las actividades lúdicas son fundamentales para la formación integral, ya que favorece el desarrollo motriz, afectivo y social. Estas actividades consienten en que los estudiantes y adolescentes mejorar sus destrezas motoras de forma natural, sea individual como grupal. Por este motivo es esencial diseñar juegos y dinámicas e creativas para la implementación en horas de Educación Física. La presente propuesta tiene como objetivo contribuir al desarrollo motriz de los estudiantes a través de actividades lúdicas orientadas a mejorar la motricidad gruesa. A partir de los resultados obtenidos, se pudo evidenciar que los estudiantes presentan mayor dificultad en los desplazamientos de zigzag evidenciando la deficiencia de lateralidad y cambios de dirección, al lanzar y atrapar la pelota de mano los estudiantes no coordinaban los cambios de mano con la pelota, al realizar los saltos de cuerda mostraban baja resistencia y descoordinación con la cuerda. El programa a realizar serán 3 planificaciones por cada dificultad de los estudiantes que se dividirá en tres unidades. Unidad 1: actividades para mejorar la lateralidad, Unidad 2: coordinación óculo manual y tiempo de reacción, Unidad 3: en base a la resistencia y coordinación. Con el fin de poder generar un impacto positivo en el bienestar físico de coordinación, equilibrio, fuerza, resistencia y agilidad, clave para su control y dominio del cuerpo en el espacio y emocional de los estudiantes, que les permitan desenvolverse con mayor seguridad y virtud en su entorno de clases de Educación Física como de su vida diaria.

Objetivos

Objetivo general

- Proponer actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de los octavos grados de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”

Objetivos Específicos

- Identificar las deficiencias que presentan los estudiantes al realizar las actividades, determinando los factores principales que afectan de desarrollo en la motricidad gruesa
- Elaborar actividades lúdicas adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes, enfocadas al mejorar la coordinación, fuerza, lateralidad, reacción y resistencia
- Evidenciar la práctica de las planificaciones de actividades lúdicas vinculadas a la necesidad y mejora de la motricidad gruesa en los estudiantes.

Desarrollo de la propuesta



Unidad 1

El desplazamiento en zigzag es una habilidad fundamental dentro del desarrollo de la motricidad gruesa, ya que implica coordinación, equilibrio, agilidad, control postural y velocidad de reacción, por lo cual se necesita mejorar los desplazamientos laterales.

| PLANIFICACION | | |
|---|--|------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: Futbol con globos | | |
| OBJETIVO: Favorecer el desarrollo de la coordinación motriz y el trabajo en equipo mediante una actividad lúdica que estimula el control del cuerpo, respetando normas básicas del juego. | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mmts | Espacio: Exterior |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes trabajaran en equipos para alcanzar un objetivo común, fortaleciendo la colaboración, el respeto por turnos y la toma de decisiones en un contexto lúdico. | | |
| MOMENTO INICIAL | Calentamiento articular con ejercicios suaves y activación de pies y piernas. Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica de cómo se debe golpear el globo. | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | Se divide el grupo en dos equipos. Se usa un globo en lugar de un balón. Partido normal (5 vs. 5 o según el número de participantes). Reglas básicas: No se puede tocar el globo con las manos. Solo se permite golpear el globo con los pies. Si el globo toca el suelo en el área del equipo, es punto para el otro equipo. Gana el equipo con más puntos en el tiempo estipulado. | |
| MOMENTO DE CIERRE | Reflexión sobre ¿Qué habilidades sintieron que mejoraron? Relajación después del esfuerzo. | |
| RECURSOS | Globos Espacio libre. | |
| ILUSTRACIÓN |  | |

| PLANIFICACION | | |
|---|--|------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: Camina con pelota | | |
| OBJETIVO: Impulsar la coordinación, el equilibrio y el trabajo en equipo a través del desplazamiento lateral en parejas, manteniendo una pelota sin apoyo de las manos, lo que también estimula la concentración y el respeto por las reglas del juego. | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mmts | Espacio: Exterior |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Enfoque en la tarea: Se centra en mejorar el desplazamiento lateral con la pelota mediante ejercicios prácticos y repetitivos, con obstáculos y relevos que aumentan la dificultad, promoviendo la coordinación, el equilibrio y la mejora continua de la habilidad motriz. | | |
| MOMENTO INICIAL | Calentamiento articular con ejercicios suaves y activación de pies y piernas. Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica de cómo se debe desplazar de forma lateral. | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | Se coloca en parejas a los estudiantes en dos columnas Cada pareja debe sostener una pelota entre sus torsos (a la altura del abdomen o pecho) sin usar las manos El objetivo es realizar el desplazamiento lateral llevando la pelota sin hacer caer del punto A al punto B Si la pelota cae deben volver Variables Se puede competir en grupos en forma de relevo Obstáculos (conos) para que realicen desplazamiento en zigzag para tener más dificultad | |
| MOMENTO DE CIERRE | Reflexión sobre ¿Qué habilidades sintieron que mejoraron? Relajación después del esfuerzo. | |
| RECURSOS | Pelotas, espacio amplio | |
| LINK | https://youtu.be/i8G1y3ghFC8?feature=shared | |

| PLANIFICACION | | |
|---|--|------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: Carrera de pelotitas | | |
| OBJETIVO: Desarrollar la coordinación motriz, la precisión y la agilidad a través del traslado controlado de objetos, fomentando además la concentración y la participación activa. | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mnts | Espacio: Exterior |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes colaboran en grupos para trasladar las pelotas a través de los aros, comunicándose y apoyándose mutuamente, mientras identifican y mejoran sus habilidades motrices de forma segura y eficiente. | | |
| MOMENTO INICIAL | Ejercicios de movilidad articular (movimientos de tobillos, rodillas y brazos). Un pequeño juego de buscar parejas de 2,3,4,5,6 etc. Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica. | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | 1: se colocará 8 aros en recto 2: se colocará dos pelotitas en cada lado de principio a fin 3: Al mando del silbato los estudiantes pasaran las pelotas uno a uno en cada aro 4: Él que logre mover las pelotas hasta la mitad es el ganador 5: Continua los siguientes participantes. | |
| MOMENTO DE CIERRE | Estiramientos finales: Juego de luz verde luz roja. Reflexión grupal: ¿Qué estrategias usaron para llegar rapido? ¿Cómo influyó el trabajo en equipo? ¿Qué obstáculos fueron más difíciles? | |
| RECURSOS | Aros Pelotas Pequeñas | |
| LINK | https://www.youtube.com/watch?v=lyfvcRWuPaY | |

| PLANIFICACION | | |
|---|---|------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: avanza en zigzag | | |
| OBJETIVO: Estimular la coordinación motriz, el equilibrio y la agilidad mediante un circuito con desplazamientos, saltos y manejo de balón, promoviendo el desarrollo integral de las habilidades físicas básicas | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mnts | Espacio: Exterior |
| <p>ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Enfoque en el proceso: Los estudiantes se enfocan en mejorar sus habilidades motrices, como equilibrio, coordinación y agilidad, mediante la repetición de ejercicios como avanzar en zigzag, saltar en un solo pie y llevar un balón, favoreciendo la mejora continua en sus habilidades físicas.</p> | | |
| MOMENTO INICIAL | Carrera suave alrededor del espacio (2 minutos). Saltos laterales y frontales sin aros (1 minuto). Movilidad articular (2 minutos). | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | 1. Ejercicio base: El niño/a debe avanzar en zigzag entre los conos ubicados al inicio del circuito. 2. Aros en el piso: Saltar dentro de cada aro en un solo pie, alternando el pie con cada salto. Variante: pasar dos veces usando primero el pie derecho, luego el izquierdo. 3. Con balón (opcional): Llevar un balón mientras se realiza el circuito (puede ser botando, si está preparado/a). Esto añade un desafío de coordinación mano-ojo. | |
| MOMENTO DE CIERRE | Ejercicios de respiración y estiramientos. Reflexión grupal: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué estrategias usaron para llegar rapido? • ¿Cómo influyó el trabajo en equipo? • ¿Qué obstáculos fueron más difíciles? | |
| RECURSOS | 8 aros de colores 6 conos 1 balón (opcional) | |
| ILUSTRACIÓN |  | |

Unidad 2

El lanzamiento y atrape de la pelota son habilidades fundamentales dentro de la motricidad gruesa, ya que involucran coordinación óculo-manual, fuerza, precisión, equilibrio y tiempo de reacción. Para mejorar estas habilidades en los estudiantes, se pueden aplicar diversas actividades lúdicas y recreativas.

| PLANIFICACION | |
|--|--|
| ASIGNATURA: Educación física | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: Relevos de aros | |
| OBJETIVO: Promover la coordinación, la velocidad de reacción y el trabajo en equipo mediante una dinámica lúdica que combina el esfuerzo físico con la estrategia para lograr alinear fichas en un tablero gigante | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mnts |
| Espacio: Exterior | |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes colaboran en equipos para colocar fichas en la cuadrícula, comunicándose y apoyándose mutuamente, mientras desarrollan coordinación, estrategia y respeto por los turnos. | |
| MOMENTO INICIAL | Ejercicios de movilidad articular (movimientos de tobillos, rodillas y brazos). Un pequeño juego de buscar parejas de 2,3,4,5,6 etc. Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica. |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Equipos: Se dividen los jugadores en dos equipos, cada uno con un tipo de marcador (por ejemplo, conos rojos y discos amarillos). 2. Inicio: A la señal del instructor, los jugadores corren desde un punto de partida hasta la cuadrícula para colocar su ficha en una casilla vacía. 3. Turnos rápidos: Los jugadores deben regresar a su equipo después de colocar la ficha y dar paso al siguiente compañero. 4. Objetivo: El equipo que logre alinear tres fichas en línea (horizontal, vertical o diagonal) gana la partida. 5. Desempate: Si el juego queda empatado, los equipos pueden retirar una de sus fichas y recolocarla hasta lograr la victoria. |
| MOMENTO DE CIERRE | Estiramientos finales: Juego del espejo, de estiramientos. Reflexión grupal: ¿Qué estrategias uso para colocar las fichas? ¿Qué fue lo más difícil? |
| RECURSOS | Aros conos rojos y discos amarillos). |
| LINK | https://youtu.be/seAp1ChTCGM?feature=shared |

PLANIFICACION

| | |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | NIVEL: Básica Superior |
|-------------------------------------|-------------------------------|

TEMA: lluvia de pelotas

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación óculo-manual, la agilidad y la cooperación grupal a través de un juego dinámico de lanzar y atrapar pelotas, promoviendo la atención y el trabajo en equipo.

| | | |
|----------------------|-----------------------|--------------------------|
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mmts | Espacio: Exterior |
|----------------------|-----------------------|--------------------------|

ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Aprendizaje cooperativo:
 Los estudiantes se organizan en equipos que alternan roles de lanzadores y receptores, comunicándose y coordinando sus movimientos para atrapar y lanzar pelotas de forma eficaz, fomentando la habilidad motriz y el trabajo en equipo.

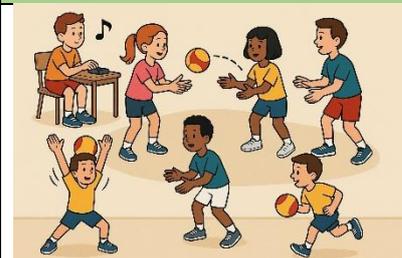
| | |
|------------------------|--|
| MOMENTO INICIAL | Ejercicios de movilidad articular (movimientos de tobillos, rodillas y brazos). Un pequeño juego de buscar parejas de 2,3,4,5,6 etc. Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica. |
|------------------------|--|

| | |
|---|---|
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | 1. Equipos: Se dividen los jugadores en dos equipos. 2. Inicio: A la señal del instructor, el grupo uno lanza las pelotas y el otro grupo de re intentar coger la mayoría de pelotas lanzadas. 3. El grupo uno ahora es el que atrapa y el grupo dos lanzan. 4. Objetivo: El equipo que logre atrapar mayor cantidad de pelotas es el ganador 5. Desempate: Si el juego queda empatado, los equipos pueden volver a realiza las actividad para desempatar |
|---|---|

| | |
|--------------------------|---|
| MOMENTO DE CIERRE | Estiramientos finales: Juego del espejo, de estiramientos. Reflexión grupal: ¿Qué estrategias usaron para atrapar más pelotas? ¿Qué fue lo más difícil? |
|--------------------------|---|

| | |
|-----------------|-----------------|
| RECURSOS | Pelotas de mano |
|-----------------|-----------------|

| | |
|--------------------|--|
| ILUSTRACIÓN | <p>1. Equipos: Se dividen los jugadores en dos equipos.</p> <p>2. Inicio: A la señal del instructor, el grupo uno lanza las pelotas y el otro grupo debe intentar coger la mayoría de pelotas lanzadas.</p> <p>3. El grupo uno ahora es el que atrapa y el grupo dos lanza.</p> <p>4. Objetivo: El equipo que logre atrapar mayor cantidad de pelotas es el ganador</p> <p>4. Desempate: Si el juego queda empatado, los equipos pueden volver a realizar la actividad para desempatar</p> |
|--------------------|--|

| PLANIFICACION | | |
|--|--|------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: “La pelota caliente” | | |
| OBJETIVO: Estimular la atención, la rapidez de reacción y las habilidades motrices básicas mediante un juego musical que incorpora desplazamientos, saltos y lanzamientos en un ambiente lúdico y participativo. | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mnts | Espacio: Exterior |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Enfoque en la seguridad: Los estudiantes identifican riesgos, acuerdan y respetan pautas de seguridad durante el juego de la pelota caliente, fomentando la responsabilidad, la concentración y la protección mutua. | | |
| MOMENTO INICIAL | Calentamiento articular con ejercicios suaves y activación de pies y piernas. Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica de cómo se debe pasar el balón. | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | Un estudiante será responsable de controlar la música Mientras la música esté sonando, los demás participantes deberán pasarse la pelota de manera rápida, sin sostenerla por más de dos segundos Al detenerse la música, el jugador que tenga el balón en sus manos deberá realizar ejercicios de saltos, carreras y lanzamientos | |
| MOMENTO DE CIERRE | Reflexión sobre la importancia de la concentración Discutir cual fue la mejor estrategia para realizar mejor precisión. | |
| RECURSOS | Una pelota de mano | |
| ILUSTRACIÓN |  | |

| PLANIFICACION | | |
|--|---|------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: Relevos de aros | | |
| OBJETIVO: Fortalecer la coordinación motriz, la precisión y el trabajo en equipo mediante una dinámica de relevo en la que los estudiantes deben encestar aros en conos dentro de un espacio delimitado. | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mnts | Espacio: Exterior |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes colaboran en equipos, corren en relevos y colocan aros en conos, comunicándose y apoyándose mutuamente para mejorar su desplazamiento, precisión y trabajo en equipo. | | |
| MOMENTO INICIAL | Ejercicios de movilidad articular (movimientos de tobillos, rodillas y brazos). Un pequeño juego de buscar parejas de 2,3,4,5,6 etc. Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica. | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | 1: 2 Grupo de estudiantes en 2 columnas 2: Se delimita un espacio con conos organizados en una línea 3: Se entregan aros a cada participante 4: El objetivo es correr y colocar los aros intentando encestarlos en los conos. 5: Continua los siguientes participantes en forma de relevo. 6: Gana el grupo que llegue primero al cono principal | |
| MOMENTO DE CIERRE | Estiramientos finales: <ul style="list-style-type: none"> • Juego del espejo, de estiramientos. Reflexión grupal: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué estrategias uso para mejorar su desplazamiento? • ¿Qué obstáculos fueron más difíciles? | |
| RECURSOS | Aros Pelotas Pequeñas | |
| ILUSTRACIÓN |  | |

Unidad 3

El salto de cuerda es una actividad muy eficaz para fortalecer la resistencia cardiovascular, la coordinación, el equilibrio y la agilidad. Es un ejercicio completo que involucra varios grupos musculares, especialmente las piernas y los brazos, fortaleciendo la motricidad gruesa.

| PLANIFICACION | | |
|---|---|------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: Los mineros | | |
| OBJETIVO: Desarrollar la agilidad, la velocidad y la coordinación corporal a través de una carrera dinámica que combina desplazamientos y movimientos de gateo, fomentando además la competitividad sana y el trabajo en equipo. | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mnts | Espacio: Exterior |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes colaboran en grupos de cinco, alternando roles de correr y gatear bajo las piernas de sus compañeros para atrapar el cono del centro, comunicándose y apoyándose para mejorar su eficacia y confianza en la práctica corporal. | | |
| MOMENTO INICIAL | Un pequeño juego de buscar parejas de 2,3,4,5,6 etc. Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica. | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | 1: Grupos de 5 participantes en columnas frente a frente 2: Cada participante debe: Salir corriendo por las columnas de los grupos Al volver pasa por debajo de las piernas de su grupo en forma de gateo Gana el que atrape el cono que se encuentra en mitad de los grupos. Continua los siguientes participantes. | |
| MOMENTO DE CIERRE | Estiramientos finales: Ejercicios de flexibilidad para brazos y piernas. Respiraciones profundas para relajar el cuerpo. Reflexión grupal: ¿Qué estrategias usaron para mejorar su tiempo? ¿Cómo influyó el trabajo en equipo? | |
| RECURSOS | Conos, Bancos bajos. | |
| LINK | https://www.youtube.com/watch?v=O5m6I2VFtyA | |

| PLANIFICACION | |
|--|--|
| ASIGNATURA: Educación física | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: Salto loco en grupo | |
| OBJETIVO: Fomentar la coordinación motriz, el ritmo y el trabajo en equipo mediante ejercicios grupales de salto sincronizado, promoviendo la concentración y la agilidad. | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mmts |
| Espacio: Exterior | |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes saltan en grupo de forma sincronizada, comunicándose y coordinándose para mantener el ritmo de la cuerda, fortaleciendo la motricidad, la atención y la confianza mutua. | |
| MOMENTO INICIAL | Ejercicios de movilidad articular (movimientos de tobillos, rodillas y brazos). Saltos pequeños en el lugar para activar los músculos Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica. |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | 1. Dos estudiantes o el docente sostienen y giran una cuerda larga. 2. Los demás niños, en grupo (de 2 a 6), deben ingresar a la cuerda y comenzar a saltar de forma sincronizada. 3. Se puede contar cuántos saltos logran sin fallar, o competir entre equipos. 4. Se agregan variantes como: Saltar con palmadas. Entrar y salir de la cuerda sin detenerla. Correr a través de la cuerda sin tocarla. |
| MOMENTO DE CIERRE | Reflexión grupal: ¿Qué estrategias usaron para mejorar su tiempo? Estiramientos finales: Ejercicios de flexibilidad para brazos y piernas. Respiraciones profundas para relajar el cuerpo |
| RECURSOS | Cuerda |
| ILUSTRACIÓN |  |

| PLANIFICACION | | |
|--|--|-------------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: Salto de sacos | | |
| OBJETIVO: Potenciar la velocidad, la coordinación y la resistencia física a través de carreras con obstáculos progresivos, fomentando la competencia sana y el trabajo en equipo. | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mmts | Espacio: Exterior |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Gamificación Se usarán retos y puntajes para motivar, fomentando la competencia y el trabajo en equipo, con reconocimientos y reflexión sobre el desempeño. | | |
| MOMENTO INICIAL | Ejercicios de movilidad articular (movimientos de tobillos, rodillas y brazos). Saltos pequeños en el lugar para activar los músculos Explicación del juego y sus reglas. Demostración práctica. | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | 1: Se colocar en 6 columnas los estudiantes 2: Cada participante debe tener un saco Correr hasta el primer obstáculo y regresar. ✓ Primera ronda: Carrera básica en recta ✓ Segunda ronda: Se agregan más obstáculos. ✓ Tercera ronda: Competencia entre equipos. | |
| MOMENTO DE CIERRE | Reflexión grupal: ¿Qué estrategias usaron para mejorar su tiempo? ¿Cómo influyó el trabajo en equipo? ¿Qué obstáculos fueron más difíciles? Estiramientos finales: | |
| RECURSOS | Sacos | |
| ILUSTRACIÓN |  | |

| PLANIFICACION | | |
|--|---|------------------------|
| ASIGNATURA: Educación física | | NIVEL: Básica Superior |
| TEMA: salto del agujero | | |
| OBJETIVO: Mejorar el equilibrio y la coordinación motriz mediante saltos controlados dentro de aros, utilizando un bastón como apoyo para favorecer la estabilidad, con variantes que aumentan la dificultad | | |
| Edad: 12 - 13 | Tiempo: 25mnts | Espacio: Exterior |
| ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Los estudiantes aprenden haciendo, siguiendo la guía del docente, practicando y corrigiendo movimientos específicos como saltos y equilibrio con bastón en forma directa y guiada. | | |
| MOMENTO INICIAL | Caminata en línea recta con el bastón como si fuera una cuerda floja. Flexiones y extensiones suaves de rodillas y tobillos. Saltos suaves sin aros, manteniendo el bastón en una mano. | |
| MOMENTO DE DESARROLLO (Tiempo:20 min) | Los niños deben avanzar saltando con un solo pie dentro de los aros colocados en línea. El bastón se utiliza como apoyo (tipo “bastón de trekking”) para mantener el equilibrio. Variante: Saltos con ambos pies juntos | |
| MOMENTO DE CIERRE | Estiramientos finales: <ul style="list-style-type: none"> • Estiramientos en círculo usando el bastón. • juego de respiración: inhalar levantando el bastón, exhalar bajándolo | |
| RECURSOS | 6 a 8 aros grandes Bastones o palos de escoba (uno por niño) | |
| ILUSTRACIÓN |  | |

Conclusiones

- Se realizó una revisión bibliográfica de actividades lúdicas con el propósito de demostrar teóricamente que es una estrategia efectiva para mejorar la motricidad gruesa con las actividades lúdicas en los diferentes autores.
- Se llevó a cabo un análisis detallado de los aspectos clave de las actividades lúdicas, asegurando su adaptación a las necesidades y niveles de desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes favoreciendo así una mejora progresiva en su coordinación, equilibrio, fuerza y desplazamiento.
- Se diseñó actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de los 8vos años de la Educación Básica Superior “Presidente Velasco Ibarra” para alcanzar un mejoramiento motriz con actividades de coordinación, resistencia, fuerza y carrera.

Recomendaciones

A partir de objetivos planteados y conclusiones obtenidas, en base a la investigación, se recomienda establecer claramente actividades lúdicas como estrategia adaptándose al currículo priorizado actual

- Se recomienda incorporar de manera metodológica las actividades lúdicas como herramientas pedagógicas en las planificaciones de la Educación Básica Superior, y que los docentes reciban capacitación sobre estrategias lúdicas adaptadas a la demanda motriz de los estudiantes, fomentando el ambiente de enseñanza dinámicos, inclusivos e enfocados en crecimiento integral de los estudiantes.
- Adaptar programas estructurados de actividades lúdicas a las necesidades de los estudiantes, para ello, es fundamental diversificar los juegos y ejercicio priorizando, aquellos que estimulen las habilidades menos desarrolladas. es importante seleccionar juegos dinámicos que se adapten a la edad y capacidad motriz del estudiante.
- Incorporar de manera estructurada actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades de coordinación, fuerza y resistencia en los estudiantes, es fundamental diseñar circuitos de velocidad, carreras de relevos y juegos de persecución, asegurando una progresión acorde a las capacidades individuales de los estudiantes, Además, se sugiere realizar un seguimiento periódico para evaluar los avances y realizar ajustes en función de las necesidades detectadas

Glosario

- **Habilidad Motriz:** Capacidad adquirida para ejecutar movimientos coordinados y eficientes, como correr, saltar o lanzar, esenciales en el desarrollo motor.
- **Circuito motor:** Serie de actividades organizadas en estaciones que trabajan diferentes patrones de movimiento (equilibrio, coordinación, fuerza) para mejorar la motricidad gruesa de forma lúdica.
- **Lateralidad:** Preferencia natural por usar un lado del cuerpo (diestro o zurdo), clave para la coordinación y el desarrollo motor. Se trabaja con ejercicios de motricidad cruzada y juegos de equilibrio.
- **Desarrollo cognitivo:** proceso mediante el cual los niños desarrollan capacidades cognitivas, como la concentración, y la capacidad para resolver situaciones, estrechamente relacionado con la actividad motriz.
- **Habilidades:** Conjunto de destrezas que una persona desarrolla para realizar tareas con eficiencia, ya sean físicas (motricidad) o cognitivas (razonamiento y toma de decisiones)
- **Estimula:** Acción de promover o activar una respuesta en el organismo, como el fortalecimiento de músculos y reflejos a través del juego y el movimiento.
- **Autonomía:** Capacidad de realizar actividades sin ayuda externa, promovida mediante juegos y ejercicios que refuercen la confianza en las propias habilidades motrices y cognitivas.

Referencias

1. Chicaiza Sinchi, D. L., Bayas Machado, R. F., Sandoval Guampe, F. V., & Paz Viter, B. S. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa. *Polo del Conocimiento*, 8, 7, pp. 219-239. doi:DOI: 10.23857/pc.v8i7
2. Abreu, J. L. (2014). *El Método de La Investigación*. limusa. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/381193874/el-metodo-de-la-investigacion-jose-luis-abreu-pdf>
3. Arquimides, C. P. (agosto de 2021). *repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de “La Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa”:
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/00ec12dd-f76c-4156-b374-79115e11d92a/content>
4. Balón, M. D. (febrero de 2015). *repositorio.upse.edu.ec*. Obtenido de [repositorio.upse.edu.ec:
https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2452/1/UPSE-TEB-2015-0063.pdf](https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2452/1/UPSE-TEB-2015-0063.pdf)
5. Baqueros Cifuentes, L. (2020). *PROPUESTA DE ESTRATEGIA LUDICO-PEDAGÓGICA PARA GENERAR*. bogota.
6. Castillo, R. C. (2012). La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de. *EduSol*, 65-75.
7. Celis., C. C. (2016). *Habilidades, destrezas y tareas motrices en la edad escolar*. Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/63426?page=10>
8. Chavez, V., & Santos, E. (2020). “LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD. Peru .

9. Chicaiza , C., & Alexandra, D. (14 de febrero de 2024).
repositorio.tecnologicopichincha.edu.ec. Obtenido de
<https://repositorio.tecnologicopichincha.edu.ec/bitstream/123456789/520/1/DANIELA%20ALEJANDRA%20CHICAIZA%20CHARRY.pdf>
10. Cruz Sornoza, J., & Gamarra Álvarez, C. (2016). *Actividades lúdicas “prequil” para desarrollar habilidades motoras gruesas y finas en los niños y niñas del II ciclo de la institución educativa inicial N° 703 “Angelitos de Jesús”, Cotabambas, Apurímac. CUSCO – PERÚ.e, m. d. (s.f).*
11. Educación, m. d. (2021). *CURRÍCULO PRIORIZADO CON ÉNFASIS EN COMPETENCIAS COMUNICACIONALES, MATEMÁTICAS, DIGITALES Y SOCIOEMOCIONALES.*
12. Estepa, I. C. (2022). *Programas de actividad lúdica en el recreo. SSCE0112 (2 ed.)*. Málaga : IC Editorial. Obtenido de
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/226705>
13. Hormigo Gamarro, F. (2010). *El juego en educación: física desarrollo de la condición física, salud mediante actividades jugadas: propuestas lúdicas para motivar al alumnado*. Wanceulen Editorial. Obtenido de
<https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/63214>
14. Huizinga, J. (1984). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Routledge & Kegan Paul.
15. Iván, E. V. (s.f.). *Problemas de aprendizaje* .
16. Jean, P. (1969). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid : Ediciones Aguilar. Juan. (s.f.). lol.
17. Lagos, S. E. (2017). *Influencia del salto de cuerda en la coordinación, velocidad, agilidad y resistencia cardiorrespiratoria*. Obtenido de proQuest:

- <https://www.proquest.com/openview/f5355c3804600209bdd71ff0afd28c90/1?p-q-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>
18. Lawrence Gallahue, D., & arl Ozmun, J. (2012). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. nueva York: McGraw-Hill Education.
 19. Medina., G. L. (2017). Elaboración de un programa de actividades recreativas para mejorar las habilidades motrices en niños de 5 a 8 años de la Academia de Fútbol Municipio Intercultural del Cantón Cañar.
 20. Mendoza-Alcívar, Y., & Zambrano-Rivera, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), pp. 493-514. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>
 21. Monge Alvarado, M., & Meneses Montero, M. (2002). INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO MOTOR. *Revista Educación*, 155-168.
 22. Ñaupas Paitan, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagomez Paucar, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (4 edición ed.). Perú: Ediciones de la U.
 23. Ortega, c. (abril de 2023). *Métodos Estadísticos*. Obtenido de questionpro.com: <https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-estadisticos/>
 24. Pérez, I. M. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid: Gymnos.
 25. Piaget, J. (1951). *Play, Dreams And Imitation In Childhood*. Routledge.
doi:<https://doi.org/10.4324/9781315009698>
 26. Piedra Vera, S. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. *Revista Cognosis*, 3(2), 93–108. doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>

27. Roberto Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *etodología de la Investigacion* (6 ed.). Mexico: McGraw-Hill Education.
28. Rodríguez Vázquez, H., Torres Palchisaca, Z., Ávila Mediavilla, C. M., & Jarrín Navas, S. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *polo del conocimiento*, 482-495.
29. Rodríguez, J. L. (2023). Actividades Óculo-Manuales para Desarrollar Habilidades de Motricidad Fina en Estudiantes de Licenciatura en Educación Física. *Ciencias del Deporte*, 619-637. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v9i1>
30. Ruiz Ramírez, A., & Ruiz Ramírez, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina* (diagramación ed.). Guayaquil.
31. Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Baptista, P. L. (2006). *Metodología de la investigación*. Iztapalapa. Mexico D. F.: McGRAWHILLIINTERAMERICMA EDITORES, SA DE C.V .
32. Santos Rodríguez , L., & Prieto Saborit, J. A. (2010). *desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices a través de las habilidades basicas de la lucha en el área de educación física*. Sevilla : Wanceulen.
33. Suzuki, Y., Enomoto, Y., & Ae, M. (2015). Un Análisis Biomecánico de Movimientos de Corte Mientras se Corre con Cambios de Direcciones. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, 41-46. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/98720413/export-pdf-libre.pdf?1676494724=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DA_Biomechanical_Analysis_of_Cutting_Move.pdf&Expires=1738770599&Signature=fknffbejVTc64Ah8uEERIVUxn50cqO2W5~rpHj2R~7kmLAWrzpd

Anexos

Anexo 1: Oficio de aceptación de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra” para la aplicación de instrumentos.

REPÚBLICA DEL ECUADOR



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



Oficio nro. UTN-FECYT-D-2024-0175-O
Ibarra, noviembre 13 de 2024

ASUNTO: Trabajo de integración curricular Srta. Pablo Andrés Romero Subía

MSc.
Alexandra Terán
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE VELASCO IBARRA

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 a la Sr. ROMERO SUBÍA PABLO ANDRÉS, 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 ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE VELASCO IBARRA".

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: 2024.11.13 14:56:44 -05'00'

Se entrega


25/11/2024.

JLRR/M.Báez

Ciudadela Universitaria Barrio El Olivo
Av.17 de Julio 5-21 y Gral. José María Córdova
Ibarra-Ecuador
Teléfono: (06) 2997-800 RJC: 1060001070001
www.utm.edu.ec

Página 1 de 1

Anexo 2: Validaciones del test por tres Profesionales



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 LOS 8VOS AÑOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR PRESIDENTE VELASCO IBARRA

2. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| NOMBRES Y APELLIDOS | Zoila Esther Realpe B. |
| CÉDULA DE IDENTIDAD | 1001776473 |
| TÍTULO DE MAYOR JERARQUÍA | Magister en Docencia E.E.F.F. |
| CARGO ACTUAL | Docente universitaria |
| INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA | U.T.N. |
| AÑOS DE EXPERIENCIA | 15 años. |

3. FECHA DE ENVIÓ

| | |
|--|------------|
| Fecha de envío para la evaluación del experto: | 14-01-2025 |
| Fecha de revisión del experto: | 21-01-2025 |

4. OBJETIVO:

Solicitar a usted comedidamente a través de su criterio la Validación de la Ficha de Evaluación del Test de Coordinación Dinámica General diseñada para evaluar la ejecución de actividades lúdicas orientadas a mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de los 8vos años de Educación Básica Superior, mediante el análisis de expertos en el área, asegurando su claridad, pertinencia, validez de contenido y confiabilidad en la recopilación de datos.

5. ORIENTACIÓN:

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

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

| N° | Indicadores de calidad | 4 | 3 | 2 | 1 |
|----|-------------------------------------|---|---|---|---|
| 1 | Cientificidad | X | | | |
| 2 | Pertinencia | X | | | |
| 3 | Sistematicidad | X | | | |
| 4 | Viabilidad para Aplicación Práctica | X | | | |
| 5 | Actualidad | X | | | |

| | | | | | |
|---|---------|--|--|--|--|
| 6 | Novedad | | | | |
|---|---------|--|--|--|--|

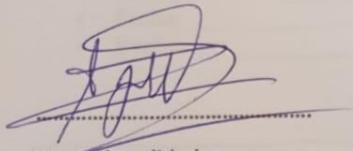
Por favor, indique otro (s) aspectos

.....

.....

.....

Gracias por su colaboración



Firma de validador

rlsc Zokafedy
CI 100946473



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 LOS 8VOS AÑOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR PRESIDENTE VELASCO IBARRA

2. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| NOMBRES Y APELLIDOS | Norma Alicia Villarreal González |
| CÉDULA DE IDENTIDAD | 0401148457. |
| TÍTULO DE MAYOR JERARQUÍA | Maestría en Educación Inicial |
| CARGO ACTUAL | Docente Paralelaria. |
| INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA | U.E. Presidente Velasco Ibarra. |
| AÑOS DE EXPERIENCIA | 20 años. |

3. FECHA DE ENVIÓ

| | |
|--|-------------|
| Fecha de envío para la evaluación del experto: | 14-01-2025 |
| Fecha de revisión del experto: | 14-01-2025. |

4. OBJETIVO:

Solicitar a usted comedidamente a través de su criterio la Validación de la Ficha de Evaluación del Test de Coordinación Dinámica General diseñada para evaluar la ejecución de actividades lúdicas orientadas a mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de los 8vos años de Educación Básica Superior, mediante el análisis de expertos en el área, asegurando su claridad, pertinencia, validez de contenido y confiabilidad en la recopilación de datos.

5. ORIENTACIÓN:

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

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

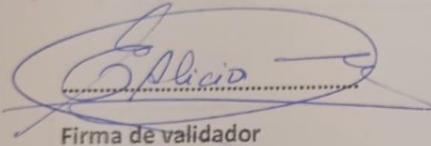
| N° | Indicadores de calidad | 4 | 3 | 2 | 1 |
|----|-------------------------------------|---|---|---|---|
| 1 | Cientificidad | ✓ | | | |
| 2 | Pertinencia | ✓ | | | |
| 3 | Sistematicidad | ✓ | | | |
| 4 | Viabilidad para Aplicación Práctica | ✓ | | | |
| 5 | Actualidad | ✓ | | | |

| | | | | | |
|---|---------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 6 | Novedad | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|---|---------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

Por favor, indique otro (s) aspectos

Especificidad en las ordenes que se sonalen
a los estudiantes para conseguir los mejores
resultados.

Gracias por su colaboración



Firma de validador



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 LOS 8VOS AÑOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR PRESIDENTE VELASCO IBARRA

2. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|-----------------------------|---------------------------|
| NOMBRES Y APELLIDOS | HENRY RAFAEL CADENA POUSA |
| CÉDULA DE IDENTIDAD | 1002243622 |
| TÍTULO DE MAYOR JERARQUÍA | DOCTORADO PHD |
| CARGO ACTUAL | DOCENTE INVESTIGADOR |
| INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA | UTN |
| AÑOS DE EXPERIENCIA | 14 AÑOS |

3. FECHA DE ENVIÓ

| | |
|--|------------|
| Fecha de envío para la evaluación del experto: | 14-01-2025 |
| Fecha de revisión del experto: | 14-01-2025 |

4. OBJETIVO:

Solicitar a usted comedidamente a través de su criterio la Validación de la Ficha de Evaluación del Test de Coordinación Dinámica General diseñada para evaluar la ejecución de actividades lúdicas orientadas a mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de los 8vos años de Educación Básica Superior, mediante el análisis de expertos en el área, asegurando su claridad, pertinencia, validez de contenido y confiabilidad en la recopilación de datos.

5. ORIENTACIÓN:

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

6. 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 | | | | | |
|---|---------|--|--|--|--|--|

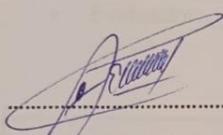
Por favor, indique otro (s) aspectos

.....

.....

.....

Gracias por su colaboración



Firma de validador

| Actividad | Descripción de la actividad | Indicador de desempeño | Resultados esperados en la actividad | Contexto de evaluación |
|-------------|--|---|--------------------------------------|---|
| Actividad 1 | Conocer la estructura del sistema de gestión de la calidad y su importancia para el negocio. | Agilidad, creatividad y capacidad especial. | Seguros | Experiencia en el sector de servicios, regular en el mercado, capacidad para el aprendizaje, capacidad de análisis, capacidad de síntesis, capacidad de comunicación, capacidad de liderazgo. |



Anexo 2: Prueba aplicado a los estudiantes

Datos generales

- Curso de evaluación: _____
- Edad promedio: _____ Genero: _____
- Fecha: _____
- Evaluador: _____

| Descripción de las actividades | | | | |
|--------------------------------|--|--|--|--|
| Actividades | Descripción del ejercicio | Indicador observado | Resultados en | Criterio de evaluación |
| 1. Carrera con giro y rol | Correr 10 metros con rol, girar 360° sobre el propio eje, y regresar al punto inicial. | Agilidad, equilibrio y orientación espacial. | Segundos. Rubrica de evaluación | Excelente: Gran agilidad y control. Bueno: Buen control, pero algo lento al girar. Regular: Se observan dificultades para girar rápidamente. Necesita mejorar: Dificultades notables para realizar el giro o el tiempo es excesivo. |
| 2. Lanzamiento alternado | Lanzar una pelota pequeña contra una pared y atraparla con la mano contraria, alternando manos durante 30 segundos | Coordinación mano-ojo y lateralidad | Lanzamientos Exitosos. Rubrica de evaluación | Excelente: Gran coordinación, sin errores de atrapada. Bueno: Buena coordinación, con algunos fallos. Regular: Se presentan fallos recurrentes al atrapar o lanzar. Necesita mejorar: No logra atrapar o lanzar adecuadamente. |

| | | | | |
|------------------------------------|--|---|---|---|
| <p>3. Salto con pies alternos</p> | <p>Saltar sobre un circuito (escalera de agilidad o líneas) alternando el apoyo de los pies en cada espacio. En 30 seg</p> | <p>Coordinación entre brazos y piernas, ritmo.</p> | <p>Repeticiones. Rubrica de evaluación</p> | <p>Excelente: Gran control y ritmo en los saltos. Bueno: Salta bien, pero pierde algo de ritmo. Regular: Dificultad para alternar los pies o mantener ritmo. Necesita mejorar: Dificultad significativa para realizar los saltos correctamente.</p> |
| <p>4. Desplazamiento en zigzag</p> | <p>Correr en zigzag entre conos separados a 0.50 centímetros, en un recorrido de 6 metros.</p> | <p>Coordinación general y cambio de dirección rápida.</p> | <p>Segundos. Rubrica de evaluación</p> | <p>Excelente: Cambio de dirección rápido y fluido. Bueno: Buen desempeño, aunque con ligeros desaceleramientos. Regular: Cambio de dirección lento o torpe. Necesita mejorar: Dificultad evidente al cambiar de dirección.</p> |
| <p>5. Salto con cuerda</p> | <p>Realizar saltos consecutivos con una cuerda durante 1 minuto.</p> | <p>Coordinación, resistencia y ritmo.</p> | <p>Salto. Rubrica de evaluación</p> | <p>Excelente: Buen ritmo y gran coordinación. Bueno: Buen ritmo, aunque puede mejorar la fluidez. Regular: Saltos con falta de coordinación o ritmo inestable. Necesita mejorar: Dificultad significativa para saltar constantemente.</p> |

Anexo 3. Rubrica de la evaluación

1. Carrera con giro y rol (10 metros + rol + giro 360°)

Objetivo: Medir la agilidad y la capacidad de cambiar de dirección rápidamente.

| Rango de tiempo | Evaluación | Interpretación |
|--------------------|------------------|--|
| 0–10 segundos | Excelente | Gran agilidad y control. |
| 10–12 segundos | Bueno | Buen control, pero algo lento al girar. |
| 13–15 segundos | Regular | Se observan dificultades para girar rápidamente. |
| Más de 15 segundos | Necesita mejorar | Dificultades notables para realizar el giro o el tiempo es excesivo. |

2. Lanzamiento alternado (lanzar pelota contra la pared y atraparla)

Objetivo: Medir la coordinación mano-ojo y la lateralidad.

| Número de lanzamientos | Evaluación | Interpretación |
|------------------------|------------|--|
| 25 o más | Excelente | Gran coordinación, sin errores de atrapada. |
| 20–24 | Bueno | Buena coordinación, con algunos fallos. |
| 15–19 | Regular | Se presentan fallos recurrentes al atrapar o lanzar. |

| | | |
|-------------|------------------|--|
| Menos de 15 | Necesita mejorar | No logra atrapar o lanzar adecuadamente. |
|-------------|------------------|--|

3. Salto con pies alternos (salto en una línea o circuito en 30 seg)

Objetivo: Medir la coordinación y ritmo en el salto.

| Número de saltos | Evaluación | Interpretación |
|------------------|------------------|--|
| 25 o más | Excelente | Gran control y ritmo en los saltos. |
| 20–24 | Bueno | Salta bien, pero pierde algo de ritmo. |
| 15–19 | Regular | Dificultad para alternar los pies o mantener ritmo. |
| Menos de 15 | Necesita mejorar | Dificultad significativa para realizar los saltos correctamente. |

4. Desplazamiento en zigzag (5 metros entre conos)

Objetivo: Medir la agilidad y la capacidad de cambiar de dirección con rapidez.

| Tiempo (segundos) | Evaluación | Interpretación |
|-------------------|------------|--|
| 6–8 segundos | Excelente | Cambio de dirección rápido y fluido. |
| 9–11 segundos | Bueno | Buen desempeño, aunque con ligeros des aceleramientos. |
| 12–14 segundos | Regular | Cambio de dirección lento o torpe. |

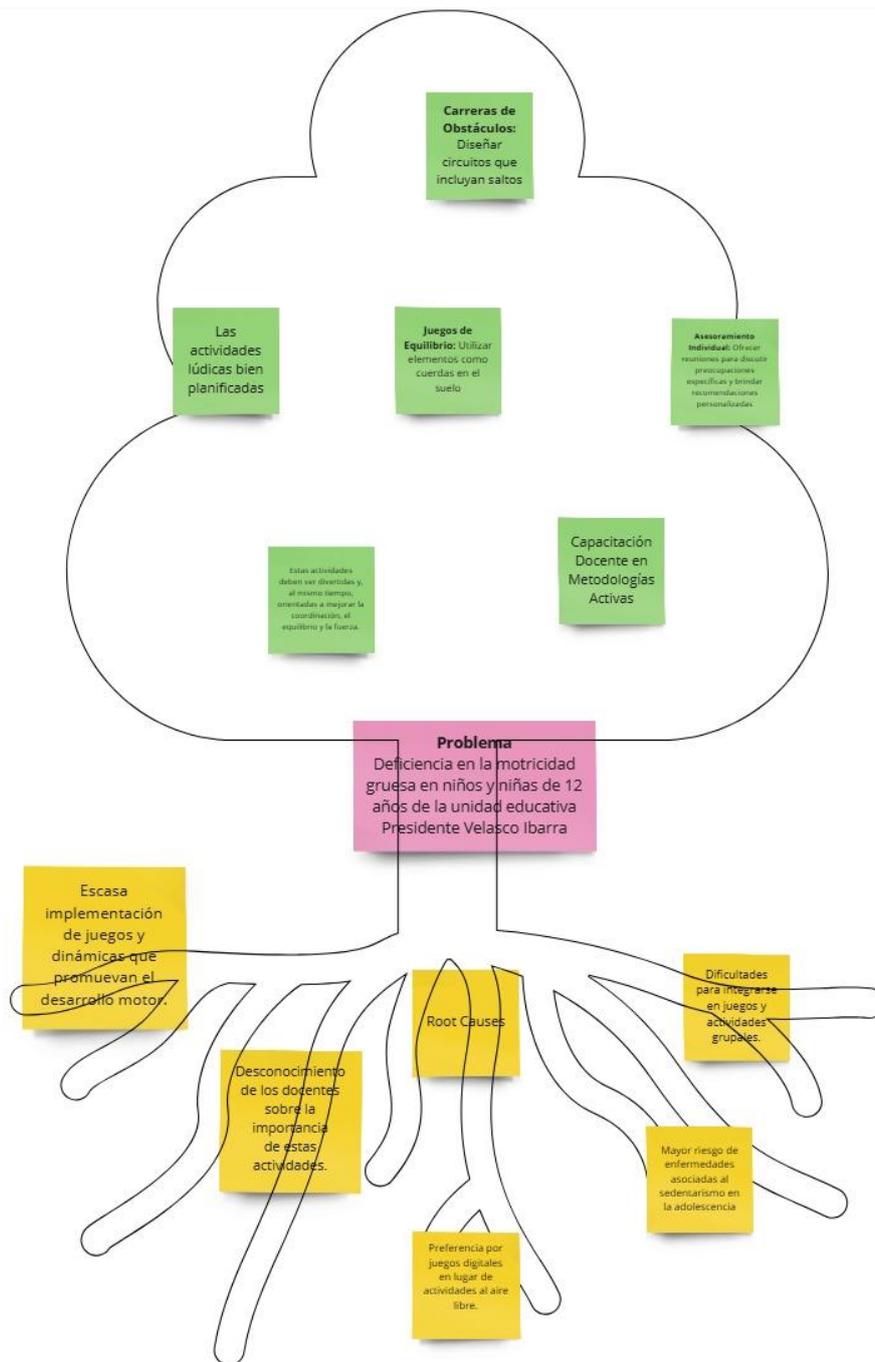
| | | |
|--------------------|------------------|--|
| Más de 15 segundos | Necesita mejorar | Dificultad evidente al cambiar de dirección. |
|--------------------|------------------|--|

5. Salto con cuerda (1 minuto).

Objetivo: Medir la coordinación y resistencia.

| Número de saltos | Evaluación | Interpretación |
|------------------|------------------|--|
| 80 o más | Excelente | Buen ritmo y gran coordinación. |
| 60–79 | Bueno | Buen ritmo, aunque puede mejorar la fluidez. |
| 40–59 | Regular | Saltos con falta de coordinación o ritmo inestable. |
| Menos de 40 | Necesita mejorar | Dificultad significativa para saltar constantemente. |

Anexo 4: Árbol de problemas



Anexo 5: Fotografías

Evidencia de la aplicación del instrumento

